

**PENGARUH MEDIA TTS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS HIDUP DAN PELESTARIANNYA DI KELAS IV SDN 2 TILANGO KABUPATEN GORONTALO**

**Nyoman Ariani<sup>1</sup>, Gamar Abdullah<sup>2</sup>, Rustam I. Husain<sup>3</sup>**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo**  
[nyoman.ariani98@gmail.com](mailto:nyoman.ariani98@gmail.com)

Info Artikel	Abstrak
<p>–  <i>Sejarah Artikel:</i>                      Diterima (April) (2022)                      Disetujui (Mei) (2022)                      Dipublikasikan (Juni) (2022)</p>	<p>Rumusan masalah dalam penelitian, meliputi 1) apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS ?; 2) untuk motivasi belajar tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS ?; 3) untuk motivasi belajar rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS ?; 4) apakah ada pengaruh interaksi media TTS dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango ?. Penelitian ini menggunakan desain <i>treatment by level 2x2</i>, dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 2 Tilango.</p>
<p>–  <b>Keywords:</b>                      media, crossword puzzle, learning motivation, learning noutcome</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media TTS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media TTS. Untuk motivasi tinggi, hasil belajar siswa yang menggunakan media TTS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media TTS. Sedangkan, untuk motivasi rendah, hasil belajar siswa yang menggunakan media TTS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media TTS. Berdasarkan hasil belajar siswa dan juga tingkat motivasi belajar siswa, media TTS memiliki pengaruh yang sangat besar, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan media TTS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media TTS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TTS dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup dan pelestariannya.</p>
	<p><b>Abstract</b></p>
	<p>The research problems include 1) is there any difference in learning outcomes between student of IV class who are applied crossword puzzle media and students who are not at SDN 2 Tilango?; 2) for high learning motivation, is there any difference in learning outcomes between students of IV class who are applied crossword puzzle media and students who are not at SDN 2 Tilango?; 3) for low learning motivation is there any difference in learning outcomes between students of IV class who are applied crossword puzzle media and students who are not at SDN 2 Tilango?; 4) is there any effect of interaction of crossword puzzle media in classroom activities and learning motivation towards students' learning outcomes at IV class of SDN 2 Tilango?. The research applies treatment by level 2x2 design while the research subject is students at IV class of SDN 2 Tilango.</p>

The research findings revealed that the application of crossword puzzle media had increased students's learning outcome compared to those who did not use crossword puzzle. High learning motivation: students who applied crossword puzzle media had higher learning outcome than students who where not. Low learning motivation: students who were applied crossword puzzle media had higher learning outcome than students who were not. Crossword puzzle media had significant influence on students' learning outcome and level of motivation. It can be proved by higher students' average scores at IV class compared to another class. Therefore, the application of crossword puzzle media can be used in science learning process particularly on life cycle and its preservation materials.

---

## **Pendahuluan**

Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh guru yaitu tujuan pembelajaran, metode, model pembelajaran, sumber dan media pembelajaran. Semua komponen dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk dapat diperhatikan salah satunya yaitu alat atau biasa kita sebut media. Media merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang bisa mempengaruhi suasana belajar.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting baik dalam pembelajaran IPA maupun pembelajaran yang lainnya. Pada dasarnya siswa akan lebih memahami pembelajaran apabila dilengkapi dengan media atau alat bantu. Penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran bisa berbentuk visual atau gambar, audio, audio visual, cetak dan bisa juga dalam bentuk permainan. Mata pelajaran IPA di SD merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk membina dan menyiapkan peserta didik agar peserta didik tanggap dalam menghadapi lingkungannya (Panai dkk, 2018:1).

Menurut Dirman (2014:83) pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang merupakan bagian dari sumber belajar juga penting. Media dalam sistem pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Penggunaan media memang sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi tidak bisa dipungkiri ada beberapa guru yang biasanya enggan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu 1) guru kurang menguasai materi jadi bingung menentukan media pembelajarannya; 2) alat dan bahan media sangat susah didapatkan; 3) guru tidak menguasai media pembelajaran misalnya alat-alat laboratorium dan masih banyak lagi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Uno (2013:191) juga berpendapat mengapa guru tidak menggunakan media. Ada enam penyebab guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran: 1) menggunakan media itu repot dan perlu banyak persiapan; 2) media itu canggih dan mahal; 3) tidak bisa; 4) media itu hiburan sedangkan belajar itu serius; 5) tidak tersedia; dan 6) kebiasaan menikmati bicara.

Pada proses pembelajaran siswa kadang tidak fokus pada pelajaran, ada yang hanya bermain, dan ada yang suka mengganggu temannya, hal ini penulis amati pada saat pelaksanaan observasi di SDN 2 Tilango. Hal-hal tersebut terjadi karena pada masa ini siswa masih senang bermain sehingga seorang guru harus mampu memilih media yang cocok pada proses pembelajarannya. Selain mengamati proses pembelajaran, peneliti juga memeriksa hasil belajar mereka sebelumnya. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yaitu 77. Untuk nilai 77 masih dikatakan cukup. Jadi peneliti sangat mengharapkan keberhasilan dari penelitian ini.

Karena pada tingkat SD siswa masih senang bermain, jadi seorang guru bisa menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Salah satu media dalam bentuk permainan yaitu Teka Teki Silang (TTS). Media pembelajaran ini harus betul-betul diperhatikan oleh Guru agar hasil belajar siswa bisa stabil ataupun meningkat sehingganya dapat diketahui apakah akan ada pengaruhnya media TTS ini terhadap hasil belajar siswa. Jadi, permasalahan yang dibahas dan diteliti oleh penulis yaitu bagaimana penggunaan penggunaan media TTS pada pembelajaran IPA khususnya di kelas IV (Empat). Teka Teki Silang (TTS) merupakan permainan sudah tidak asing lagi ditelinga kita. TTS merupakan kertas yang berisikan kotak-kotak kosong berwarna hitam dan putih dan setiap kotak berisikan nomor secara horizontal maupun vertikal. Setiap nomor akan berisikan *clue* atau petunjuk yang berupa soal, yang kemudian soal tersebut harus dijawab dan jawaban tersebut ditulis dalam kotak yang berisikan nomor baik secara horizontal

maupun vertikal. Karena TTS digunakan sebagai media pada pembelajaran IPA, jadi *clue* atau petunjuknya berisikan soal-soal mengenai materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPA khususnya pada kelas IV.

Selain media pembelajaran, hal-hal lainnya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu motivasi. Motivasi merupakan dorongan dalam mencapai suatu tujuan. Tujuan yang dimaksud ialah tujuan untuk mencapai hasil belajar yang baik oleh seorang siswa. Menurut Sagala (2011:101) siswa yang belajar harus diberi motivasi untuk belajar dengan harapan bahwa belajar akan memperoleh hasil. Rahmat (2013:9) juga mengatakan bahwa motivasi dapat mempengaruhi prestasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Sehingga seorang guru harus selalu memotivasi setiap siswa agar selalu semangat dalam belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk memotivasi para siswanya yaitu bisa dengan cara memberikan penghargaan, pujian berupa kata-kata, dan hadiah. Jika seorang siswa mendapatkan penghargaan atau pujian disetiap hasil kerjanya, maka siswa tersebut merasa bangga dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran dan motivasi belajar sama-sama dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dijelaskan juga oleh Yamin (2012:134) yaitu suatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar, misalnya guru menyampaikan informasi dengan alat yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Media pembelajaran TTS merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan. TTS adalah permainan yang membutuhkan pengetahuan lebih, jadi untuk menjawab soal dari media TTS ini siswa dituntut untuk belajar. Secara tidak langsung media TTS ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jadi, media TTS memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar siswa, karena media pembelajaran TTS ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018:14). Sedangkan metode penelitian eksperimen pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2018:11-12). Penelitian eksperimen ini melibatkan tiga variabel yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *treatment by level 2x2*.

**Tabel 3.2 Desain *Treatment by level 2x2*.**

Teka Teki Silang Motivasi	TTS (A <sub>1</sub> )	Non TTS (A <sub>2</sub> )
Tinggi (A <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Rendah (A <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Keterangan:

A1B1 = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media Teka Teki Silang.

A2B1 =Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan tidak menggunakan media Teka Teki Silang.

A1B2 = Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan media Teka Teki Silang.

A2B2 =Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan tidak menggunakan media Teka Teki Silang.

### Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018:173). Untuk mengukur hasil belajar siswa

menggunakan rumus kolerasi *point biserial* dan pengujian validitas angket rasa ingin tahu menggunakan rumus korelasi *product moment*. Perhitungan uji validitas instrumentes hasil belajar dan instrumen angket rasa ingin tahu dengan nilai  $\text{sig} \leq$  taraf signifikansinya 5% (0,05) maka tes dan angket dapat dikatakan valid.

### Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2018:173). Untuk menguji hasil belajar pembelajaran IPA menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* dan untuk menguji reliabilitas angket rasa ingin tahu dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dengan ketentuan jika nilai reliabilitas instrumen tes hasil belajar dan angket  $> 0,05$  maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

### Uji Normalitas

Pengujian normalitas data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dapat menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 26.0 for Windows* dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

- a) Nilai sig. atau signifikan atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.
- b) Nilai sig. atau signifikan atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis ANOVA. Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah data yang diperoleh varians homogen atau heterogen. Untuk menguji homogenitas dapat dihitung menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for Windows* dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

- 1) Nilai sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data mempunyai varian yang tidak homogen.
- 2) Nilai sig. Atau signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data mempunyai varian yang homogen.

## Hipotesis Statistik

Uji hipotesis yang digunakan adalah Statistik Parametrik anava dua jalur (*Two Way Anova*), analisis faktorial atau sering juga disebut anava ganda. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel bebas yaitu media TTS dan motivasi belajar dan 1 variabel terikat yaitu hasil belajar IPA. Uji anava dua jalur dapat dihitung dengan menggunakan bantuan *SPSS 26.0 for Windows* dan secara manual. Setelah membandingkan nilai signifikan yang di peroleh, jika  $\leq 0,05$  maka dapat disimpulkan ada pengaruh.

Adapun hipotesis statistik anova dua jalur dengan menggunakan *SPSS 26.0 for Windows* adalah sebagai berikut :

## Menentukan hipotesis

- 1) H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dan tidak menggunakan media TTS .  
H<sub>a</sub> : Ada perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dan tidak menggunakan media TTS .
- 2) H<sub>0</sub> : Untuk motivasi belajar tinggi, tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS.  
H<sub>a</sub> : Untuk motivasi belajar tinggi, ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS.
- 3) H<sub>0</sub> : Untuk motivasi belajar rendah, Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS.  
H<sub>a</sub> : Untuk motivasi belajar rendah, ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS.

4) H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh media TTS dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango.

H<sub>a</sub> : Ada pengaruh media TTS dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango.

## Hasil Penelitian

### Deskripsi Hasil Penelitian

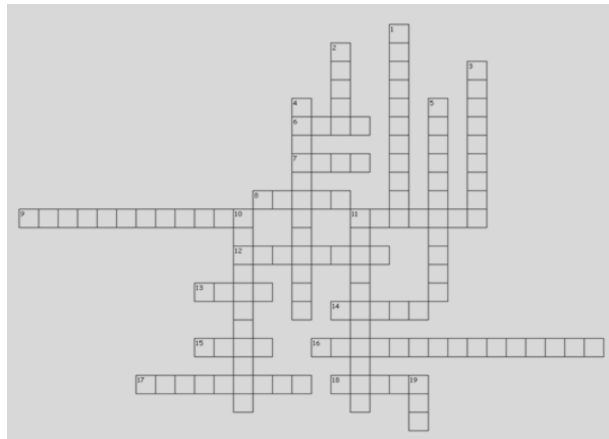
Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, observasi, tes, angket dan dokumentasi. Peneliti mengumpulkan data hasil belajar melalui *post test* dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dan mengumpulkan data hasil belajar dalam penggunaan media Teka Teki Silang (TTS) maupun pembelajaran konvensional dan motivasi belajar melalui angket dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

### Deskripsi Data Media Teka Teki Silang (TTS)

Sebelum menerapkan media Teka Teki Silang (TTS) kepada siswa, penulis membuat TTS nya terlebih dahulu. Penulis membuat media TTS tersebut dalam sebuah web yang beralamatkan [puzzlemaker.discoveryeducation.com](https://puzzlemaker.discoveryeducation.com). Langkah-langkah pembuatannya ialah:

1. Masuk kedalam situs web [puzzlemaker.discoveryeducation.com](https://puzzlemaker.discoveryeducation.com).
2. Klik *criss cross* yang muncul pada menu pilihan
3. Kemudian akan muncul langkah-langkah membuat TTS
  - a. Langkah pertama masukan judul dari TTS yang akan dibuat,
  - b. Langkah kedua di lewati,
  - c. Langkah ketiga masukan jumlah kotak yang akan dibuat,
  - d. Langkah keempat masukan pertanyaan dan jawaban.
4. Tahap selanjutnya adalah klik *create my puzzle*, maka TTS akan otomatis jadi sesuai dengan pertanyaan dan jawaban.
5. Tahap terakhir ialah *copy paste* TTS ke dalam *Microsoft Word*.

Berikut tampilan media TTS yang digunakan dalam penelitian:

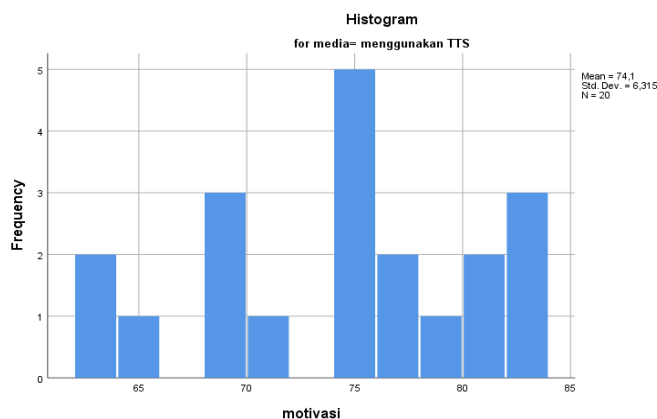


**Gambar 4.1 Media Teka Teki Silang (TTS)**

(Sumber: [puzzlemaker.discoveryeducation.com](http://puzzlemaker.discoveryeducation.com))

### Deskripsi Data Motivasi Belajar

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, tahap pertama peneliti melakukan uji coba angket kepada 26 responden. Perhitungan validasi tersebut dilakukan dengan menggunakan *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*, jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  maka soal dikatakan valid, dimana taraf signifikannya adalah 5%. Jadi dapat

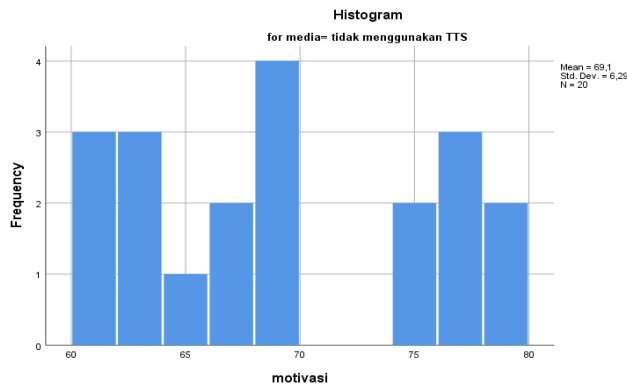


disimpulkan bahwa 18 item soal dikatakan **valid**. Dari hasil output uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* > 0,5 yaitu 0,805 > 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan angket **reliable**. Butir soal yang sudah valid digunakan pada penelitian di SDN 2 Tilango. Untuk lebih jelasnya sebaran data nilai angket kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam histogram pada gambar 4.2 dan 4.3.

**Gambar 4.2 Histogram Skor Angket Kelas Eksperimen**

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari histogram di atas dapat kita lihat bersama bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen (IVA) yang menggunakan media TTS ada 14 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi dan 6 siswa memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen motivasi belajar siswa tergolong tinggi. Sedangkan nilai angket di kelas kontrol disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 4.3 dibawah ini:



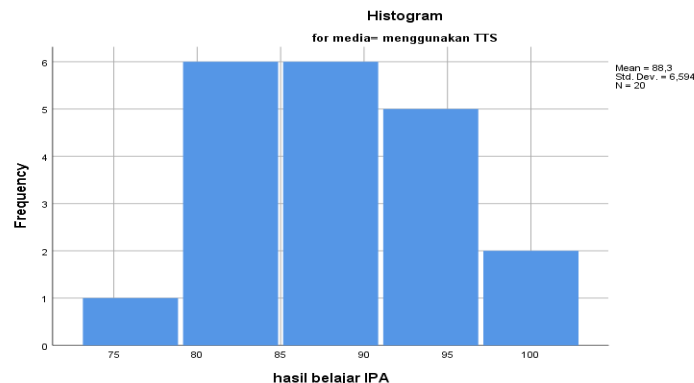
**Gambar 4.3 Histogram Skor Angket Kelas Kontrol**

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari histogram di atas dapat kita lihat bersama bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol (IV B) yang tidak menggunakan media TTS ada 7 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi dan 13 siswa memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol motivasi belajar siswa tergolong rendah.

**Deskripsi Data Hasil Belajar**

Dalam pengambilan uji validitas perhitungan yaitu diambil dengan memberikan 30 soal pilihan ganda kepada 26 responden yang sudah menerima materi siklus hidup dan

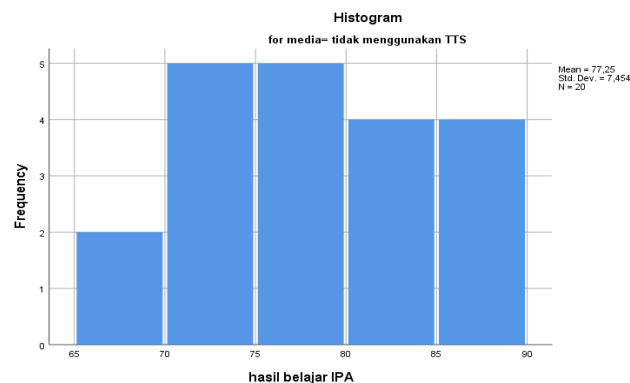


pelestariannya yaitu kelas VI SDN 9 Kabila. Perhitungan validasi tersebut dilakukan dengan menggunakan *point biserial* dengan *Microsoft Office Excel*. Jika nilai  $\text{sig} \leq \alpha$  maka soal dikatakan valid, dimana taraf signifikannya adalah 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa 17 item soal dikatakan **valid**. Untuk uji reliabilitas peneliti menghitung dengan *Microsoft Office Excel* menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan ketentuan jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,5 maka soal dikatakan reliabel. Dari tabel hasil output uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* > 0,5 yaitu 0,856 > 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal tes **reliabel**. Untuk sebaran data nilai *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 4.4 dan 4.5 dibawah ini:

#### Gambar 4.4 Histogram Skor Post Test Kelas Eksperimen

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari histogram di atas dapat kita lihat bahwa pada kelas eksperimen (IV A) yang menggunakan media TTS memiliki nilai yang bervariasi mulai dari 76 nilai yang terendah sampai nilai yang tertinggi yaitu 100. Untuk nilai *post test* kelas kontrol akan disajikan dalam bentuk histogram pada gambar 4.5 dibawah ini:



#### Gambar 4.5 Histogram Skor Post Test Kelas Kontrol

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari histogram di atas dapat kita lihat bahwa pada kelas kontrol (IV B) yang tidak menggunakan media TTS memiliki nilai yang bervariasi sama seperti kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol nilai yang paling rendah adalah 65 dan nilai yang tertinggi yaitu 88.

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang telah diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan dalam uji normalitas menggunakan *SPSS 26.0 for Windows* dengan ketentuan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak (data berdistribusi tidak normal), dan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima (data berdistribusi normal). Adapun hipotesisi uji normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_a$  = data tidak berdistribusi normal

Berikut adalah uji normalitas hasil motivasi belajar siswa dengan *SPSS 26 for Windows*:

**Tabel 4.1 Output Uji Normalitas Angket Motivasi**

Tests of Normality							
Motivasi	media teka teki silang	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	menggunakan TTS	,144	20	,200*	,938	20	,223
	tidak menggunakan TTS	,176	20	,106	,899	20	,039

\*. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: *SPSS 26.0 for Windows*)

Dari hasil output uji normalitas hasil motivasi belajar dapat dilihat pada *Tests of Normality* di hasil motivasi kelas eksperimen (menggunakan TTS) pada kolom *Kolmogorov Semirnov*, nilai sig.  $0,200 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya data berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol (tidak menggunakan TTS) nilai sig.  $0,106 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil output dari uji normalitas hasil belajar IPA siswa dengan *SPSS 26.0 for Windows*:

**Tabel 4.2 Output Uji Normalitas *Post Test***

Tests of Normality							
Hasil Belajar IPA	teka teki silang	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	menggunakan TTS	,180	20	,088	,920	20	,097
	tidak menggunakan TTS	,167	20	,147	,913	20	,072

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: *SPSS 26.0 for Windows*)

Dari hasil output uji normalitas hasil motivasi belajar dapat dilihat pada *Tests of Normality* di hasil motivasi kelas Eksperimen (menggunakan TTS) pada kolom *Komogorov semirnov*, nilai sig.  $0,088 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya data berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol (tidak menggunakan TTS) nilai sig.  $0,147 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan pada sampel yang dikehendaki oleh peneliti, sampel tersebut adalah kelas IV A dan kelas IV B. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak, apabila homogenitas ini terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan uji hipotesis menggunakan anava dua jalur (*Two Way Anova*). Data yang digunakan uji homogenitas ini adalah nilai hasil tes siswa.

Perhitungan uji homogenitas nilai *post test* ini diuji menggunakan *SPSS 26.0 for Windows*. Dengan ketentuan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (data mempunyai varian tidak sama atau tidak homogen), dan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima (data mempunyai varian yang sama atau homogen).

Adapun hipotesis uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen)

$H_a$  : Ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (tidak homogen)

Berikut adalah hasil output dari uji homogenitas dengan *SPSS 26.0 for Windows*:

**Tabel 4.3 Output Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	,675	1	38	,416
	Based on Median	,400	1	38	,531
IPA	Based on Median and with adjusted df	,400	1	37,596	,531
	Based on trimmed mean	,691	1	38	,411

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari hasil output uji homogenitas nilai *post test* dapat dilihat pada *Test of Homogeneity of Variances*, nilai sig.  $0,416 \geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan kesimpulannya tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (homogen).

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji anava dua jalur (*Two Way Anova*). Digunakan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas, maka data nilai hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat disusun tabel penyajian perhitungan anava dua jalur (*Two Way Anova*). Untuk mempermudah dalam menganalisis data melalui uji statistic anava satu jalur sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Penyajian Perhitungan Anava Dua Jalur**

Menggunakan TTS	Motivasi Belajar	
	Tinggi	Rendah
Menggunakan TTS	74, 83, 83, 83, 75, 81, 82, 75, 82, 74, 71, 76, 83, 78	69, 69, 63, 63, 69, 65
Tidak Menggunakan TTS	76, 76, 76, 79, 75, 75, 79	61, 64, 63, 69, 61, 63, 67, 69, 67, 69, 63, 69, 61

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Data diatas diolah oleh peneliti dengan perhitungan menggunakan *SPSS 26.0 for Windows*. Dengan ketentuan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika Nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Adapun hasil analisis data dengan menggunakan *SPSS 26.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai sig. media TTS dan motivasi belajar yaitu sig.  $0,040 < 0,05$  dan nilai  $F_{hitung} = 4,556 \geq F_{tabel} = 2,168$ . Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media TTS dan rata-rata tingkat motivasinya tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media TTS dan rata-rata tingkat motivasi rendah. Berikut adalah hasil output dari uji hipotesis dengan *SPSS 26.0 for Windows*:

**Tabel 4.5 Output Uji Anava Dua Jalur**

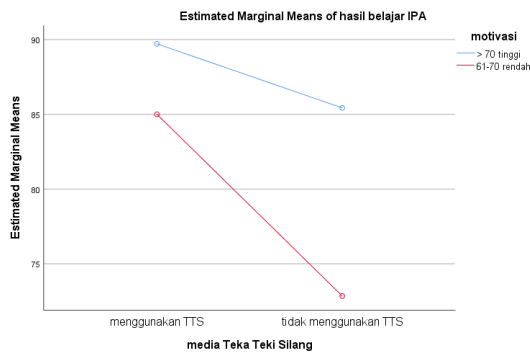
Tests of Between-Subjects Effects
-----------------------------------

Dependent Variable: hasil belajar IPA					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2034,711 <sup>a</sup>	3	678,237	22,856	,000
Intercept	242165,592	1	242165,592	8160,870	,000
media	590,246	1	590,246	19,891	,000
motivasi	653,400	1	653,400	22,019	,000
media * motivasi	135,206	1	135,206	4,556	,040
Error	1068,264	36	29,674		
Total	277171,000	40			
Corrected Total	3102,975	39			

a. R Squared = ,656 (Adjusted R Squared = ,627)

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Dari hasil output uji hipotesis dengan anava dua jalur dapat dilihat pada *Tests of Between-subjects Effects* menunjukkan nilai signifikansi motivasi adalah 0,000, maka  $0,000 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan nilai  $F_{hitung} = 22,019 \geq F_{tabel} = 2,168$  maka  **$H_0$  ditolak**. Sehingga dapat



disimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Nilai signifikansi tingkat media TTS adalah 0,000, maka  $0,000 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan nilai  $F_{hitung} = 19,891 \geq F_{tabel} = 2,168$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media TTS terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV, dan nilai signifikansi motivasi dan media TTS adalah 0,040 maka  $0,040 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan nilai  $F_{hitung} = 4,556 \geq F_{tabel} = 2,168$  maka  $H_0$  ditolak.

Gambar 4.6 Diagram Plot

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

Diagram di atas menunjukkan ada ketidak sejajaran garis, maka terdapat perbedaan antara penggunaan media TTS yang tingkat motivasinya rendah dengan penggunaan media TTS yang tingkat motivasinya tinggi, dan juga ada perbedaan yang tidak menggunakan media TTS yang tingkat motivasinya rendah dengan yang tidak menggunakan media TTS yang tingkat motivasinya tinggi. Berikut adalah rata-rata hasil belajar setiap kelas:

**Tabel 4.6 Rata-rata Hasil Belajar Setiap Kelas**

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: hasil belajar IPA				
media Teka Teki Silang	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
menggunakan TTS	> 70 tinggi	89,71	6,414	14
	61-70 rendah	85,00	6,293	6
	Total	88,30	6,594	20
tidak menggunakan TTS	> 70 tinggi	85,43	3,207	7
	61-70 rendah	72,85	4,776	13
	Total	77,25	7,454	20
Total	> 70 tinggi	88,29	5,841	21
	61-70 rendah	76,68	7,739	19
	Total	82,78	8,920	40

(Sumber: SPSS 26.0 for Windows)

### Pembahasan

Pada analisis data awal, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi yang dilakukan ialah mengamati proses kegiatan belajar mengajar Guru dan siswa serta hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango pada semester 1 khususnya pada mata pelajaran IPA untuk dijadikan dasar awal penelitian. Selama proses observasi, tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran rata-rata sama yaitu selalu merasa tidak tenang pada proses pembelajaran apabila siswa sudah merasa bosan dalam belajar. Ketidak tenangan mereka akan ditunjukkan dengan beberapa perlakuan seperti bermain di dalam kelas, mengganggu temannya, tidak aktif di dalam kelas atau sering meminta izin keluar kelas. Perlakuan yang

dilakukan ini menunjukkan bahwa kelas tersebut layak dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan secara acak atau diundi.

Selanjutnya kedua kelompok diberi pembelajaran materi siklus hidup dan pelestariannya dengan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 7 hari. Yang mana pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol membutuhkan 2 kali pertemuan sekaligus dengan pemberian *post test* dan pengisian angket yang dilakukan oleh siswa dibutuhkan 1 kali pertemuan.

Tes akhir (*post test*) yang berisi 17 item soal pilihan ganda adalah hasil analisis soal uji coba yang terlebih dahulu telah diuji cobakan pada kelas uji coba. Kelas uji coba adalah kelas VI SDN 9 Kabila yang berjumlah 26 siswa dan sudah mendapatkan materi siklus hidup dan pelestariannya. Soal yang diuji cobakan berjumlah 30 item soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Soal uji coba yang telah diujikan tersebut kemudian diuji kelayakannya yaitu, validitas dan reliabilitas. Item soal yang tidak lolos uji validitas alternatifnya adalah dibuang dan tidak diikutsertakan pada uji analisis berikutnya dengan syarat semua indikator yang telah direncanakan sudah terwakili. Untuk item soal yang lolos uji coba validitas maka dipakai untuk soal *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

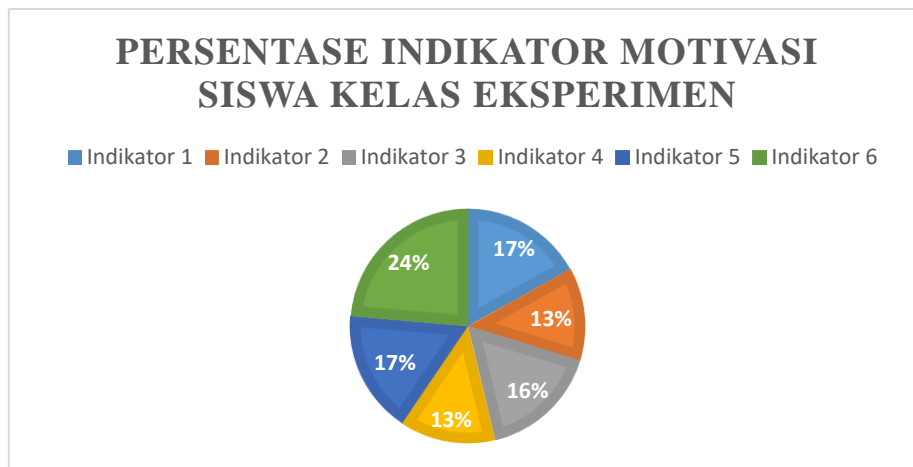
Untuk angket yang dibagikan berisi 18 item soal. Soal sudah di uji coba terlebih dahulu pada kelas uji coba. Kelas uji coba adalah kelas VI SDN 9 Kabila yang berjumlah 26 siswa dan sudah mendapatkan materi siklus hidup dan pelestariannya. Soal yang diuji cobakan berjumlah 30 item soal dengan 4 pilihan kriteria jawaban. Soal uji coba yang telah diujikan tersebut kemudian diuji kelayakannya yaitu, validitas dan reliabilitas. Item soal yang tidak lolos uji validitas alternatifnya dibuang dan tidak diikut sertakan pada uji analisis berikutnya dengan syarat semua indikator yang telah direncanakan sudah terwakili. Untuk item soal angket yang lolos uji coba validitas ada 18 butir soal yang layak digunakan untuk kelas eksperimen dan kontrol. Indikator yang digunakan dalam penelitian yaitu berjumlah 6 indikator. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7 Persentase Indikator Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

Indikator	Jumlah Nilai	Persen (%)
Ketekunan dalam belajar	183	17%
Keseringan belajar	138	13%
Komitmen dalam memenuhi tugas-tugas sekolah	178	16%
Frekuensi kehadiran di sekolah	142	13%
Presentasinya pada tujuan kegiatan	183	17%
Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan	255	24%
Jumlah	1079	100%

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Hasil dari nilai setiap indikator, dipersentasekan dalam bentuk diagram lingkaran di bawah ini:



**Gambar 4.7 Diagram Lingkaran**

(Sumber: Dokumen Pribadi,2020)

Diagram di atas menunjukkan bahwa indikator motivasi siswa yang paling menonjol pada saat penelitian yaitu indikator 6. Untuk indikator 6 atau arah sikap siswa terhadap sasaran kegiatan mendapatkan nilai paling banyak yaitu 24% hal ini dibuktikan dengan semangatnya mereka dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih bagus atau lebih unggul dari teman-temannya yang lain. Lebih jelasnya pembahasan mengenai hipotesis penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk point sebagai berikut:

**a. Perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) dan yang tidak menggunakan media Teka Teki Silang (TTS).**

Tes akhir (*post test*) diberikan setelah pemberian perlakuan dengan media TTS di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media TTS) di kelas kontrol. Berdasarkan hasil test dari soal *post test* yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (IV A) adalah 88,3 dengan standar deviasi (S) 6,594 . Sementara nilai rata-rata nilai kelas kontrol (IV B) adalah 77,25 dengan standar deviasi (S) 7,454 . Dari hasil rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen (menggunakan media TTS) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media TTS) terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir tentang media menunjukkan bahwa diperoleh  $F_{hitung} = 19,891$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,168$  . Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima. Ini berarti nilai rata-rata hasil belajar IPA khususnya materi siklus hidup dan pelestariannya pada kelas eksperimen dengan menggunakan media TTS lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media TTS).

Hal tersebut disebabkan karena siswa lebih bersemangat belajar apabila ada sesuatu yang berbeda dalam proses pembelajaran. Contohnya bermain sambil belajar, jadi dalam proses pembelajaran bisa menggunakan media permainan karena hal ini tanpa disadari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan menyebabkan hasil belajar mereka meningkat. Dari data pengujian empiris diatas bahwa kajian teori tentang penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya faktor sarana dan yang ada di sekolah turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, buku-buku pelajaran, media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan belajar siswa, apalagi jika media pembelajarannya dalam bentuk permainan maka siswa akan lebih semangat lagi dalam belajar dan hal tersebut dapat memicu hasil belajar siswa meningkat (Aunurrahman, 2014:187-195). Dari penelitian yang telah dilakukan terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini dapat

dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

**b. Untuk motivasi belajar tinggi, perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) dengan yang tidak menggunakan media Teka Teki Silang (TTS).**

Angket diberikan setelah pemberian perlakuan dengan media TTS di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media TTS) di kelas kontrol. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan diperoleh rata-rata nilai angket kelas eksperimen (IV A) adalah 74,9 dengan standar deviasi (S) 6,935037. Sementara rata-rata nilai angket untuk kelas kontrol (IV B) adalah 69,1 dengan standar deviasi (S) 6,290. Dari hasil penyajian dan analisis data penelitian, bahwa pada kelas eksperimen (menggunakan TTS) ada 14 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 89,71. Sedangkan pada kelas kontrol (tidak menggunakan TTS) ada 7 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 85,43.

Dari hasil analisa data empiris di atas, maka membuktikan dari kajian teori tentang pentingnya motivasi dalam pembelajaran. Seperti yang telah diungkapkan oleh (Iskandarwassid, 2011:136-137) siswa yang tekun dan meluangkan waktu yang lama untuk belajar menandakan bahwa ia mempunyai motivasi yang tinggi. Dengan demikian jika memiliki sikap yang tekun dalam belajar didasari dengan motivasi yang tinggi dalam belajar hal ini bukan tidak mungkin dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi atau meningkat. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPA dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa.

**c. Untuk motivasi belajar rendah, perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media Teka Teki Silang (TTS).**

Sedangkan data dari hasil penyajian dan analisis data penelitian, bahwa pada kelas eksperimen (yang menggunakan TTS) ada 6 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar siswa yang rendah dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 85. Sedangkan pada kelas kontrol (tidak menggunakan TTS) ada 13 siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,85. Dari hasil analisis data tersebut

dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah memiliki perbedaan untuk kelas eksperimen (menggunakan TTS) dan kelas kontrol (tidak menggunakan TTS). Dari hasil rata-rata nilai angket untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat perbandingannya bahwa rata-rata nilai angket untuk kelas eksperimen lebih baik dibandingkan rata-rata nilai angket untuk kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh  $F_{hitung} = 22,019$  sedangkan  $F_{tabel} = 2,168$ . Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat diterima. Ini berarti nilai rata-rata angket motivasi belajar materi siklus hidup dan pelestariannya pada kelas eksperimen dengan menggunakan media TTS lebih baik atau tidak sama dengan hasil angket di kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media TTS).

#### **d. Pengaruh interaksi media Teka Teki Silang (TTS) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango.**

Pengaruh interaksi media Teka Teki Silang (TTS) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango diperoleh rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,3 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 77,25. Untuk hasil angket motivasi pada belajar didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 74,9 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 69,1. Secara rinci didapat rata-rata hasil belajar setiap kelas yaitu: (1) Di kelas eksperimen dengan menggunakan media TTS terdapat 6 siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah, 14 siswa memiliki motivasi tinggi dan rata-rata hasil belajar siswa yang motivasinya rendah adalah 85 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang motivasinya tinggi adalah 89,71. (2) Di kelas kontrol dengan tidak menggunakan media TTS terdapat 13 siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah, 7 siswa memiliki tingkat motivasi tinggi dan rata-rata hasil belajar siswa yang motivasinya rendah adalah 72,85 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang motivasinya tinggi adalah 85,43. Sehingga siswa yang belajar dengan menggunakan media TTS hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media TTS, dan siswa yang tingkat motivasinya tinggi hasil belajar IPA nya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tingkat motivasinya rendah.

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang berfokus pada keaktifan

siswa. Pengembangan media pada dasarnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa agar siswa merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Aunurrahman, (2014:187-195) sarana dan prasarana juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, buku-buku pelajaran, media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan belajar siswa, apalagi jika media pembelajarannya dalam bentuk permainan maka siswa akan lebih semangat lagi dalam belajar dan hal tersebut dapat memicu hasil belajar siswa meningkat.

Setelah diterapkannya media Teka Teki silang (TTS) pada saat pembelajaran, siswa terlihat antusias dalam belajar serta motivasi siswa untuk mempelajari pelajaran IPA lebih meningkat. Karena dalam proses pembelajaran siswa lebih semangat dan antusias jika pembelajaran diselingi dengan penggunaan media, apalagi medianya dalam bentuk permainan. Motivasi yang muncul pada siswa pada saat pembelajaran adalah motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik menurut Sagala (2011: 101-102) yaitu dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya. Contohnya Guru menciptakan suasana belajar yang memberikan kepuasan dan kesenangan pada siswa dalam bentuk penggunaan media pembelajaran. dengan begitu siswa akan lebih aktif di dalam kelas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Teka Teki Silang dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Hidup dan Pelestariannya Di Kelas IV SDN 2 Tilango.” Adalah sebagai berikut:

- 1) Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS, yang ditunjukkan dengan nilai  $F_{hitung} = 19,891 \geq F_{tabel} = 2,168$  dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ .
- 2) Untuk motivasi belajar tinggi, ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS, yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan

media TTS yaitu 89,71, sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media TTS yaitu 85,43.

- 3) Untuk motivasi belajar rendah, ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tilango yang menggunakan media TTS dengan yang tidak menggunakan media TTS, yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media TTS yaitu 85 , sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media TTS yaitu 72,85.
- 4) Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media TTS dan tingkat motivasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Tilango, yang ditunjukkan dengan nilai  $F_{hitung} = 4,556 \geq F_{tabel} = 2,168$  dan nilai sig.  $0,040 < 0,05$ . Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu 88,3, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 77,3. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media TTS dan rata-rata tingkat motivasinya tinggi, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media TTS dan rata-rata tingkat motivasinya rendah.

### **Saran**

Dengan kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan maka penulis memberikan saran:

- 1) Media Teka Teki Silang dengan materi siklus hidup pelestariannya disarankan untuk digunakan oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran IPA pada materi lainnya, karena dari hasil penelitian, peneliti menemukan adanya pengaruh media TTS terhadap hasil belajar siswa, selain itu media TTS juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar mencoba media Teka Teki Silang pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Sejarah, PKn. Sebab dalam penelitian ini , peneliti menemukan adanya pengaruh penggunaan media TTS terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Awaludin, et.al. 2009. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Dai, Wingkawayu U. 2019. Pengaruh Media Kwartet Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Di Kelas IV SDN 16 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo.
- Dirman dan Cici Juarsih. 2014. *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdu Ghullam dan Lisa Agustina. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar: Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol.12, No.1. Online: <https://scholar.google.co.id> (accessed 04/12/2019).
- Imron, Ali. 2012. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandar, Harris. 2017. *Siklus Hidup dan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mustofa, Bisri. 2015. *Psikologi Pendidikan Pendekatan, Orintasi dan Perspektif Baru Sebagai Landasan Pengembangan Strategi dan Proses Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Panai Abdul Haris, Gamar Abdullah dan Meylan Saleh. 2018. *Panduan Pembelajaran Sains Berbasis Kerja Ilmiah Bagi Guru Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Parsa, I Made. 2017. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Kupang: Rasibook/ CV. Rasi Terbit.
- Radili, Leny. 2013. Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar

Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, Vol.1 No.1. Online: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-fech> (accessed 04/12/2019).

Rahmat, Abdul dkk. 2013. *Manajemen Pendidikan Orientasi Mutu, Teori dan Implementasi Pada Aras Lokal*. Gorontalo: Ideas publishing.

Rooijackers, AD. 2012. *Mengajar Dengan Sukses Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

———, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syofiani, M. Zaim, Syahrul R, dan Agustina. 2018. "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan". *Jurnal Ta'dib*. 21 (2):87-97.

Thobroni, M .2016. *Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2013. *Landasan Pendidikan Sebuah Pemikiran Komprehensif Landasan Pendidikan Berbasis Karakter di Indonesia*. Gorontalo: Ideas publishing.

Wardhana, Yana. 2010. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Pribumi Mekar.

Wijayanti, Elisa. 2013. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model STAD Dengan Media Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Islam Al Madina". Online: <https://lib.unes.sc.id> (accessed 04 Desember 2019).

Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Referensi

