

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP  
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS VIII DI  
SMP MUHAMMADIYAH 49 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

**Oleh**

**MAILAWATI**  
**NPM: 1402060044**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2019**

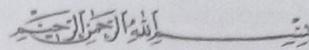


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 19 Maret 2019, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Mailawati  
NPM : 1402060044  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris

Dr. Elfrianto Sasution, S.Pd, M.Pd

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Lahmuddin, SH, M.Hum
2. Hotma Siregar, SH, MH
3. Drs. Zulkifli Amin, M.Si

3. [Signature]

2. [Signature]



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhsu.ac.id](mailto:fkip@umhsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

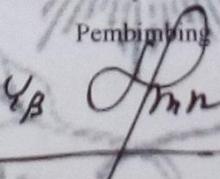
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mailawati  
NPM : 1402060044  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2019

Disetujui oleh  
Pembimbing

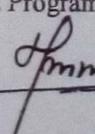
  
Dr. Zulkifli Amin, M.Si

Diketahui oleh:

Wakil Dekan I

  
Dra. H. Syamsurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

  
Lahmuddin, SH, M.Hum



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Meilawati  
NPM : 1402060044  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
09-3-2019	→ Revisi penulisan skripsi → BAB II bagian isi Jurnal web	[Signature]	
11-3-2019	→ BAB IV. hasil / uraian pembahasan	[Signature]	
12-3-2019	BAB V Kerangka teori dalam pemb.	[Signature]	
14-3-2019	BAB V. kerangka teori dan kerangka tepat	[Signature]	
15-3-2019	MEILAWATI Setelah selesai pembimbingan Mep. hijab = BERKAWAN =	[Signature]	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

[Signature]  
**Lahmuddin, SH, M.Hum**

Medan, Maret 2019  
Dosen Pembimbing

[Signature]  
**Dr. Zulkifli Amin, M.Si**

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Mailawati  
N.P.M : 1402060044  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Januari 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Mailawati

Diketahui oleh Ketua Program Studi  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum

## ABSTRAK

**MAILAWATI. NPM. 1402060044. Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Skripsi. 2019.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap minat belajar PKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala-gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan tahun pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 siswa dengan 10 item angket dengan nilai tertinggi 40 dan terendah 28. Berdasarkan data diatas mengenai Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 siswa dengan 10 item angket dengan nilai tertinggi 48 dan terendah 22. Berdasarkan hasil perhitungan yang peneliti lakukan maka terdapat pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,222 > 2,036$  dan  $r_{hitung} > r_{tabel}$   $0,415 > 0,329$  berarti ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci: Penggunaan Media Word Search Puzzle dan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan**

## KATA PENGANTAR



Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur tiada henti ditasbihkan untuk Robbi Sang Pemilik Semesta Alam yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada manusia sehingga dapat berpikir dan merasakan segalanya. Shalawat dan salan yang dihaturkan kepada nabi besar Muhammad Saw, yang telah dengan kegigihan dan kesabarannya membawa kita ke zaman yang berteknologi canggih seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mengikuti ujian akhir guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam kemampuan pengetahuan dan penggunaan bahasa. Untuk itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-basarnya kepada Ayahanda tercinta **Sahim KS** dan Ibunda tersayang **Rasiani, S.Pd** yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberi semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, memberikan do'a serta

dukungannya baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta Suami **Tarmiji Tahir** yang telah menyemangati dan memberikan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Agussani M.AP., Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd. M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., Wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Lahmuddin, SH, M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Hotma Siregar, SH, MH selaku Sekretaris Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak Drs. Zulkifli Amin, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberi masukan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan selama di bangku kuliah.
8. Teman-teman seperjuangan stambuk 2014 khususnya kelas A pagi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Terimakasih penulis ucapkan untuk kita semua atas kerja sama yang kita jalin selama ini dalam menjalani perkuliahan, baik dalam keadaan susah maupun senang.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu yang telah membantu penyelesaian skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya alumni-alumni berikutnya yang ingin meneliti berbagai masalah yang terdapat di lapangan, bermanfaat bagi khalayak ramai yang membaca skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada skripsi ini, oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi menjadi lebih baik.

Medan, Januari 2018

Penulis,

**MAILAWATI**  
**NPM. 1402060044**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. <i>Media Word Search Puzzle</i> .....	7
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	8
c. <i>Media Word Search Puzzle</i> .....	16
1) Pengertian <i>Media Puzzle</i> .....	16
2) Manfaat <i>Media Puzzle</i> .....	18
3) <i>Media Word Search Puzzle</i> .....	20
4) Kelebihan dan Kekurangan <i>Media Word Search Puzzle</i> .....	21

2. Minat Belajar .....	22
a. Pengertian Minat .....	22
b. Minat Belajar PKn .....	24
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat .....	25
3. Pendidikan Kewarganegaraan.....	26
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan .....	26
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan .....	28
B. Kerangka Berpikir .....	33
C. Hipotesis .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Desain Penelitian .....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel .....	37
D. Defenisi Operasional.....	38
E. Instrument Penelitian .....	39
F. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Gambaran Umum Sekolah.....	44
1. Profil Sekolah.....	44
2. Gambaran Umum Sekolah.....	44
3. Keadaan Lingkungan Sekolah .....	45
4. Pekarangan Sekolah .....	46
5. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 49 Medan .....	46

6. Sarana dan Prasana SMP Muhammadiyah 49 Medan .....	46
7. Data guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 49 Medan .....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	48
C. Pengujian Hipotesis .....	59
D. Uji Determinasi .....	60
E. Diskusi Hasil Penelitian .....	60
F. Keterbatasan Peneliti .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Waktu Penelitian.....	37
Tabel 3.5	Skala Penilaian.....	40
Tabel 4.1	Jumlah Siswa .....	44
Tabel 4.2	Sarana dan Prasana Sekolah.....	47
Tabel 4.3	Data Guru/Pegawai SMP Muhammadiyah 49 Medan.....	48
Tabel 4.4	Hasil Validitas Angket Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i> (X).....	49
Tabel 4.5	Hasil Validitas Angket Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y) .....	50
Tabel 4.6	Hasil Reliabilitas Angket Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i> .....	51
Tabel 4.7	Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.....	51
Tabel 4.8	Hasil Angket Penggunaan Media <i>Word Search Puzzle</i> .....	52
Tabel 4.9	Hasil Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y).....	53
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas .....	55
Tabel 4.11	Distribusi Product Moment.....	56
Tabel 4.10	Interprestasi Koefisien Kolerasi.....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir .....	34
--	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, seorang guru dituntut mempunyai kemampuan keterampilan khusus dan sikap yang profesional. Dalam mengajar guru harus mencari ide yang kreatif untuk menunjang proses belajar mengajar agar berjalan lancar dan peserta didik dapat memahami dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Minat yang dimiliki oleh seseorang tidak dibawa sejak ia lahir. Namun minat itu akan muncul seiring berjalannya waktu. Minat terhadap sesuatu akan mendorong

seseorang untuk mau belajar. Sehingga minat akan membantu seseorang untuk dapat mempelajarinya.

Minat yang rendah terhadap mata pelajaran PKN akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang tidak tertarik terhadap materi pelajaran tertentu akan cenderung untuk malas mempelajarinya. Hal ini yang kemudian berpengaruh terhadap nilai yang didapatnya ketika dilakukan tes/ujian. Begitu pula sebaliknya, jika seorang siswa menaruh minat terhadap mata pelajaran tertentu dia akan cenderung untuk ingin mengetahui apa isi materi dari pelajaran tersebut, sehingga dia pun akan berusaha untuk mempelajarinya. Oleh karena itu perlu dibuat suatu media yang menyenangkan dalam mengajarkan mata pelajaran PKN sehingga dapat menarik siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yakni menggunakan *games* dalam hal ini adalah media *puzzle*.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, metode ataupun media turut mempengaruhi minat belajar siswa. Maka sebaiknya guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan berbagai teknik mengajar agar proses pembelajaran menjadi aktif, efektif, dan efisien. Namun kenyataannya, sering dijumpai bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah saja, tanpa mengombinasikan dengan metode lain. Akibatnya, interaksi dengan siswa menjadi kurang, sehingga kelas menjadi cenderung pasif. Metode ceramah yang tidak dibarengi dengan metode pembelajaran lain cenderung membosankan, sehingga dapat menyebabkan menurunnya minat belajar siswa, terutama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang cenderung teoritis. Jika guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah saja maka siswa cenderung menjadi bosan karena hanya mendengarkan materi.

*Puzzle* merupakan permainan yang didasarkan pada sebuah teka-teki. Untuk menyelesaikan teka-teki tersebut dibutuhkan konsentrasi dan kerjasama. Memang melelahkan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, namun ketika kepingan-kepingan tersebut telah berhasil disusun maka akan ada rasa kepuasan dalam diri, seperti ”ya, aku berhasil”.

*Puzzle* adalah sebuah teka-teki untuk memecahkan masalah atau teka-teki yang menguji kecerdikan dalam pemecahan masalah. Teka-teki sering dibuat sebagai bentuk hiburan, tetapi bisa juga berasal dari matematika serius atau masalah-masalah logistik. Solusi untuk *puzzle* mungkin membutuhkan pola menciptakan urutan tertentu. Orang dengan kecerdasan penalaran induktif tinggi mungkin lebih baik memecahkan teka-teki ini daripada yang lain.

Media *Word Search Puzzle* ini merupakan media yang mudah dibuat serta biayanya murah. Karena yang diperlukan hanyalah kertas dan pena saja. Selain itu media ini mudah dibawa kemana-mana dan tidak memerlukan listrik. Sehingga media ini bisa dimanfaatkan kapan saja ketika dibutuhkan. Untuk memecahkan teka-teki *word search puzzle* ini dibutuhkan ketelitian, ketekunan, serta kerjasama dengan anggota kelompok. Sehingga dapat menimbulkan interaksi siswa dengan siswa yang lain. Adapun keterbatasan dari penggunaan media *Word Search Puzzle* ini adalah harus dapat menyesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di sekolah SMP Muhammadiyah 49 Medan guru belum mampu untuk menciptakan suasana belajar yang membuat minat belajar siswa meningkat. Selama ini, kegiatan belajar mengajar berfokus

pada guru saja dan sebagian besar waktu belajar digunakan siswa hanya untuk mendengar dan mencatat penjelasan dari guru. Sehingga siswa tidak dapat berperan aktif dalam kelas dan pada akhirnya siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pelajaran. Minat siswa dalam belajar sangat rendah, hal ini dikarenakan guru cenderung hanya menggunakan satu metode saja dalam belajar yakni metode ceramah tanpa dikombinasi dengan metode lain, yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan.

Berdasarkan hal diatas maka penulis mengambil judul "**Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018**".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi

1. Di lapangan guru cenderung hanya menggunakan satu metode saja yakni metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan metode lain.
2. Metode ceramah yang tidak dikombinasikan dengan metode lain cenderung menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan.
3. Kurangnya variasi metode mengajar turut mempengaruhi minat belajar siswa.
4. Minat siswa yang rendah akan menyebabkan hasil belajar menjadi rendah juga.

5. Metode mengajar menggunakan media masih jarang dilakukan oleh guru, terutama penggunaan media *Word Search Puzzle*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah pada penggunaan media *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar PKn Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk: untuk mengetahui pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap minat belajar PKn.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yakni media *Word Search Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru untuk memilih media pembelajaran serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta dapat meningkatkan minat belajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Word Search Puzzle**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach&Ely sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2009: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 2007) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah

*media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Azhar Arsyad, 2009: 4).

Hamalik sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2009: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Syarif Bahri & Azwan Zain, 2006: 120).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain membantu siswa, media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Sehingga dengan digunakannya media, pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan yang diberikan oleh guru kepada anak didik (Syarif Bahri & Aswan Zain, 2006: 121).

Levie&Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

*Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Nana Sudjana sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri&Aswan Zain (2006: 134) mengemukakan enam fungsi media pengajaran, yakni:

- i. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- ii. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- iii. Media pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- iv. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- v. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- vi. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Ketika fungsi-fungsi media pelajaran itu diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar, maka terlihatlah peranannya sebagai berikut:

- 1) Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.

- 2) Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Oaling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- 3) Media sebagai sumber belajar bagi siswa. media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Sudjana&Rivai sebagaimana dikutip Azhar Arsyad (2009: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2011: 21) bahwa dampak positif penggunaan media adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-

elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Nana Sudjana sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006: 137) mengemukakan nilai-nilai praktis media pengajaran adalah:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir. Karena itu, dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.

- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 10) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sementara itu. Nilai-nilai praktik media pengajaran menurut Sudirman N, dkk sebagaimana dikutip oleh Syaiful Bahri&Aswan Zain (2006: 138) adalah:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi kepahaman yang bersifat verbalisme. Misalnya, untuk menjelaskan bagaimana sistem peredaran darah pada manusia digunakan film.

- 2) Menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas; misalnya pasar, pabrik, binatang-binatang yang besar, dalat-alat perang. Objek-objek tersebut cukup ditampilkan melalui foto, film atau gambar.
- 3) Memperlambat gerakan yang terlalu cepat dan mempercepat gerakan yang lamban. Gerakan yang terlalu cepat misalnya gerakan kapal terbang, mobil, mekanisme kerja suatu mesin, dan perubahan wujud suatu zat, metamorphosis.
- 4) Karena informasi yang diperoleh siswa berasal dari satu sumber serta dalam situasi dan kondisi yang sama, maka dimungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pada siswa.
- 5) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 6) Dapat mengontrol dan mengatur waktu belajar siswa.
- 7) Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya (sumber belajar).
- 8) Bahan pelajaran dapat diulang sesuai dengan kebutuhan dan atau disimpan untuk digunakan pada saat yang lain.
- 9) Memungkinkan untuk menampilkan objek yang langka seperti peristiwa gerhana matahari total atau binatang yang hidup di kutub.
- 10) Menampilkan objek yang sulit diamati oleh mata telanjang, misalnya mempelajari tentang bakteri dengan menggunakan mikroskop.

## **2. Media Word Search Puzzle**

### **a) Pengertian Media Puzzle**

*Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah “enigma” yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika dan logistik serius. Lainnya seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan/godaan otak (Respositori UPI, 2008).

*Games puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Menurut Ferry Adenan (2012: 1) bahwa “*puzzle* dan *games*” adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan *games* merupakan media untuk memotivasi karena *puzzle* memberikan tantangan yang biasanya dapat diselesaikan dengan baik. *Puzzle* dan permainan dalam pengajaran bahasa memerlukan beberapa syarat, diantaranya:

- 1) Kosakata dan struktur kalimat harus dalam susunan yang terkontrol sehingga tantangan yang ditawarkan dapat ditemukan.

- 2) Fokusnya harus pada bahasa. Siswa harus dapat menggunakan bahasa dengan baik.
- 3) Puzzle dan permainan harus menawarkan banyak kesempatan pada siswa untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosakata (Ferry Adenan, 2012: 2)

Sedangkan menurut Hadfield (2010: 12), *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Tarigan (2006: 234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crossword puzzle*, anagram, dan palidron.

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang didasarkan pada sebuah teka-teki sehingga menguji kecerdikan dan ketelitian. Teka-teki sering dibuat sebagai bentuk media inovatif. *Puzzle* terdiri atas beberapa kategori yang meliputi: *crossword puzzle*, *word search puzzle*, *hidden puzzle*, dan *jigsaw puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan puzzle yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal dan vertikal. *Word search puzzle* adalah pencarian kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, dimana kata-kata telah dieja horizontal, vertikal atau diagonal. Para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata

yang tersembunyi di belakang kata atau huruf. *Hidden puzzle* merupakan puzzle yang berupa latar belakang foto yang berisi gambar tertentu. Pemain harus mencari bagian-bagian yang hilang pada gambar tersebut sesuai dengan perintah yang tersedia, setelah bagian gambar ditemukan cocokkan dengan gambar yang telah ada. *Hidden puzzle* mengajarkan persepsi dan ketrampilan pengamatan rinci serta kosakata. *Jigsaw puzzle* adalah teka-teki berupa potongan bentuk yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya serta memerlukan penyusunan dalam menyelesaikannya. Cara bermain *jigsaw puzzle* yaitu dengan menyusun potongan-potongan tersebut disusun sesuai dengan bentuk tiap potongan agar menjadi gambar yang utuh.

Banyak anak tergugah rasa ingin tahunya oleh *puzzle*, dari *puzzle* yang sederhana sampai *puzzle* dengan pola yang rumit. *Puzzle* baik untuk melatih koordinasi jari, kecekatan, relasi spasial, dan pemikiran logis juga belajar mengatasi masalah. Dalam memilih *puzzle* haruslah realistis supaya dapat diselesaikan sesuai kemampuan anak. Jika *puzzle* terlalu rumit anak akan menjadi frustrasi dan memiliki pandangan negatif terhadap *puzzle*. Jumlah potongan bisa ditingkatkan sesuai usia dan kemampuan

#### **b) Manfaat Media *Puzzle***

*Puzzle* bermanfaat besar bagi perkembangan motorik halus dan perkembangan kognisi anak. Dalam Pedoman Penatar Pekerti AA yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen

Pendidikan Nasional disebutkan ada delapan manfaat media, khususnya media *puzzle* dan penyelenggaraan belajar dan pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran lebih menarik
- c) Proses belajar lebih interaktif
- d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- e) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- f) Proses belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja
- g) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses bahan belajar
- h) Peran pengajar berubah kearah positif dan produktif

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:

- a) Meningkatkan ketrampilan kognitif(*cognitive skill*)

Ketrampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak, dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar atau kata.

- b) Meningkatkan ketrampilan motorik halus (*fine motor skill*)

Ketrampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.

Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

c) Meningkatkan ketrampilan sosial

Ketrampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak.

**G. Media *Word Search Puzzle***

*Word search puzzle* adalah pencarian kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, dimana kata-kata telah dieja horizontal, vertikal atau diagonal. Para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang kata atau huruf.

Beberapa keunggulan dari media *Word Search Puzzle* ini diantaranya adalah kemudahan dalam membuat. Guru dapat membuat sendiri media ini. Biaya untuk membuatnya pun murah, hanya bermodal kertas dan pena saja, namun jika ingin hasilnya lebih baik bisa dengan bantuan komputer. Selain itu dalam penggunaannya, media ini tidak memerlukan listrik, sehingga bisa dipakai kapan saja. berbeda halnya dengan media lain seperti media powerpoint misalnya, hanya bisa digunakan ketika ada aliran listrik. Ketika listrik padam media ini tidak dapat difungsikan.

Dengan media *Word Search Puzzle* ini maka akan mengajarkan pada siswa tentang ketelitian dan ketekunan dalam belajar. Dibutuhkan ketelitian dan ketekunan dalam permainan ini, karena mencari kata dalam kumpulan huruf-huruf tidak mudah. Selain itu juga mengajarkan kerjasama antar anggota kelompok. Mereka bisa saling membagi tugas untuk mencari kata-kata yang telah ditentukan.

Cara menggunakan media *Word Search Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah maksimal 4 orang siswa.
- b) Siswa-siswa duduk sesuai dengan kelompoknya.
- c) Guru membagikan kertas yang berisikan teka-teki *Word Search Puzzle*.
- d) Guru meminta siswa untuk mengerjakan teka-teki *Word Search Puzzle* secara berkelompok.
- e) Jika semua kelompok telah menyelesaikan mengerjakan guru kemudian memberikan evaluasi atas pekerjaan siswa.

## **H. Kelebihan dan Kekurangan Media *Word Search Puzzle***

### **a. Kelebihan Media *Word Search Puzzle***

Keunggulan *word search puzzle* ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak dalam pemberian kode.

## **b. Kelemahan Media *Word Search Puzzle***

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran word search puzzle ini adalah kode yang kita gunakan saat ini, membatasi kata apa yang akan kita masukan, dengan kata lain kata yang kita masukan tidak bisa terlalu banyak atau panjang. Belum bisa memanfaatkan satu huruf dengan untuk dua kata setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.

## **I. Minat Belajar**

### **a) Pengertian Minat**

Siswa yang memiliki minat (*interest*) pada topik atau aktivitas tertentu, maka mereka menganggap bahwa topik atau aktivitas tersebut menarik dan menantang. Jadi, minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami afek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan (Hidi, Renninger, & Krapp, 2004; Schiefele, 2008) sebagaimana dikutip Jeanne Ormdod, (2008: 101).

Hilgard sebagaimana dikutip oleh Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: "*interest is a persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Hal senada juga diungkapkan oleh The Liang Gie (2004: 28) bahwa minat berarti sibuk,

tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya. Karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar sebab tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto. 2010: 180).

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2011: 152). Siswa yang menyukai suatu mata pelajaran tertentu akan memberikan perhatian yang lebih pada mata pelajaran tersebut. Misalnya Ali menyukai pelajaran Bahasa Inggris, maka Ali akan memberikan perhatian yang lebih, seperti memberikan waktu lebih untuk belajar. Perlakuannya di kelas pun akan berbeda, dia akan memperhatikan

dengan sungguh-sungguh ketika guru menyampaikan materi, dan mengerjakan tugas-tugas dengan sungguh-sungguh tanpa ada rasa terpaksa.

Slameto (2010: 180) menyatakan bahwa minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Jika seorang siswa menyadari bahwa belajar merupakan sebuah alat untuk mencapai tujuan yang diharapkannya, maka ia akan berminat untuk mempelajarinya.

#### **b) Minat Belajar PKn**

Slameto (2010: 181), menyatakan bahwa jika terdapat siswa yang kurang berminat belajar maka guru dapat menggunakan insentif untuk dapat mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Dalam penelitian ini untuk dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar PKn, peneliti menggunakan media pembelajaran.

PKn selama ini dikenal sebagai pelajaran yang teoritis dan membosankan. Karena dalam proses belajar mengajar, guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa pun merasa bosan mendengarkan penjelasan guru. Untuk menghilangkan rasa bosan maka siswa perlu diberikan suatu kegiatan sehingga dia aktif belajar. Salah satunya dengan menggunakan media. Dengan

media, maka siswa akan dibagi dalam kelompok kecil dan mereka akan menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Dengan media pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat terangsang untuk belajar. Rangsangan tersebut akan membangkitkan kesenangan siswa untuk belajar sehingga ia akan semangat untuk belajar.

### **c) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat**

Menurut Reber sebagaimana dikutip oleh Muhibbin Syah (2011: 152) menyatakan bahwa minat tidak termasuk istilah yang populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan .

Dalam proses belajar, seorang siswa harus mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang akan diajarkan. Dengan rasa ingin tahunya yang besar ini maka siswa akan memberikan perhatian terhadap pelajaran tersebut. Selain rasa ingin tahu yang besar, siswa juga harus menyenangi pelajaran tersebut. Sehingga dengan rasa ingin tahu dan rasa senang terhadap pelajaran tertentu maka ia akan memberikan perhatian terhadap pelajaran tersebut, siswa juga akan termotivasi untuk belajar.

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut. Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar (Muhibbin Syah, 2011: 152).

Perasaan senang terhadap materi pelajaran itu sudah menunjukkan bahwa siswa menaruh minat pada pelajaran tersebut. Perasaan senang tersebut akan sangat mempengaruhi perilaku siswa. Siswa yang senang terhadap pelajaran tertentu akan memberikan perhatian yang lebih. Dia dengan sendirinya akan belajar meskipun tidak diminta oleh guru ataupun orang tuanya.

Para ahli psikologi membedakan minat menjadi dua, yakni minat situasional dan minat pribadi (Ormrod, 2008: 102). Minat situasional dipicu oleh sesuatu di lingkungan sekitar. Hal-hal yang baru, berbeda, tak terduga, atau secara khusus hidup sering menghasilkan minat situasional, demikian pula hal-hal yang melibatkan tingkat aktivitas yang tinggi atau emosi yang kuat. Sementara itu minat pribadi merupakan minat yang terletak di dalam. Siswa cenderung memiliki preferensi pribadi tentang topik-topik yang mereka kejar dan aktivitas yang mereka ikuti. Minat pribadi ini relatif stabil sepanjang waktu dan menghasilkan pula konsisten dalam pilihan yang dibuat siswa

## **J. Pendidikan Kewarganegaraan**

### **a) Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut *National Council of Social Studies* (NCSS) Amerika Serikat, PKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksud untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Hasil Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan Civics di Tawangmangu juga menyatakan hal senada, bahwa PKn sebagai suatu program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat,

kriteria, dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945 (Cholisin, 2010: 1.7).

Sementara itu Nu'man Soemantri memberikan pengetian bahwa PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, *positive influence* pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berpikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 (Cholisin, 2010:1.7).

Sunarso, dkk (2008: 1), menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor "*value-based education*". Konfigurasi atau sistemik PKn dibangun atas paradigma sebagai berikut: pertama, PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggungjawab. Kedua, PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluen* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara. Ketiga, PKn secara pragmatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam

bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tutunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran kehidupan bermasyarakat, lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk membentuk warga negara yang baik, berakhlak mulia, mampu menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mampu berperan dalam masyarakat.

#### **b) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Pusat Kurikulum sebagaimana dikutip oleh Sunarso, dkk (2008: 11), PKn bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Ahmad Sanusi sebagaimana dikutip oleh Cholisin (2010: 1.17) mengatakan bahwa konsep-konsep pokok yang lazimnya merupakan tujuan *civic education* pada umumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Kehidupan kita di dalam jaminan-jaminan konstitusi
- 2) Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi
- 3) Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik
- 4) Pendidikan untuk ( kearah) warga negara yang bertanggung jawab
- 5) Latihan-latihan berdemokrasi
- 6) Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik
- 7) Sekolah sebagai laboratorium demokrasi
- 8) Prosedur dalam pengambilan keputusan
- 9) Latihan-latihan kepemimpinan
- 10) Pengawasan demokrasi terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif
- 11) Menumbuhkan pengertian dan kerjasama internasional
- 12) Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Kewarganegaraan

Kata *pembelajaran* merupakan terjemahan dari *instruction*. Istilah ini banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah pembelajaran banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber kegiatan (Mukhamad Murdiono, 2012: 20).

Illeris (2009: 7) mengemukakan bahwa “ *learning can broadly be defined as any process that in living organisms leads to permanent capacity change and which is not solely due to biological maturation or ageing*”, jika diterjemahkan secara maka artinya dalah sebagai berikut; pembelajaran secara luas dapat

didefinisikan sebagai proses dalam kehidupan manusia yang menyebabkan perubahan dengan kapasitas permanen dan tidak semata-mata karena kematangan biologis atau penuaan. Pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, namun dalam kehidupan sehari-hari manusia tak lepas dari proses ini.

Pembelajaran menurut Sudjana sebagaimana dikutip oleh Sugihartono (2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran ini guru sebaiknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan. Greatorax and Malacoa sebagaimana dikutip oleh Marsh, (2009: 62) menyatakan bahwa guru seringkali dituntut untuk dapat menggunakan berbagai macam model/strategi pembelajaran untuk memastikan bahwa minat dan kemampuan siswa yang beragam dapat disesuaikan. Namun ada beberapa keterbatasan guru dalam penggunaan model/strategi, yakni:

- a. Keterbatasan kemampuan dan minat siswa.
- b. Banyaknya siswa di kelas.
- c. Keterbatasan ruang.
- d. Keterbatasan pengetahuan guru mengenai model instruksional yang tepat.
- e. Ketersediaan teknologi.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut menyebabkan guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Padahal kurikulum baru menuntut keaktifan siswa di kelas. Hamzah Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 10) menyatakan bahwa konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan

pembelajaran tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak terpusat pada guru melainkan pada siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator.

Setiap proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas, untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa (Slameto, 2010: 97).

Mukhamad Murdiono (2012: 21) menyatakan bahwa guru harus mampu merencanakan atau merancang proses pembelajaran dengan baik untuk mengorganisasikan pembelajaran. Guru tidak boleh mengabaikan beberapa komponen penting dalam pembelajaran. Pemilihan metode, materi, media, dan penilaian dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang cenderung teoritik, sehingga guru dalam pembelajaran cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni dengan ceramah. Sehingga seringkali siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran PKn dan menyebabkan hasil belajar cenderung rendah. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menciptakan suatu metode serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan/minat siswa.

Selain penggunaan media, seorang guru juga harus mampu untuk mengelola kelas dengan baik. Syaiful Bahri (2010: 172) menyatakan bahwa pengelolaan kelas diperlukan karena dari hari ke hari dan bahkan dari waktu ke waktu tingkah laku dan perbuatan anak didik selalu berubah. Hari ini anak didik dapat belajar dengan baik dan tenang, tapi esok belum tentu. Kemarin terjadi persaingan yang sehat dalam kelompok. Sebaliknya, di masa mendatang persaingan itu jadi persaingan kurang sehat. Karena itu, kelas selalu dinamis dalam bentuk perilaku, perbuatan, sikap mental, dan emosional anak didik. Jadi, pengelolaan kelas adalah suatu upaya memberdayakan potensi kelas yang ada seoptimal mungkin untuk mendukung proses interaksi edukatif mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Illeris (2009: 10), bahwa pembelajaran terdiri dari tiga dimensi, yakni isi/materi (*content*), dorongan/pengaruh (*incentive*), dan lingkungan (*environment*). Dimensi isi mengenai apa yang dipelajari. Dimensi isi menjelaskan pengetahuan dan kemampuan, tetapi juga bisa berupa hal lain seperti pendapat, wawasan, pengertian, sikap, nilai-nilai, kebiasaan, metode, strategi, dan lain-lain. Siswa berusaha untuk dapat menumbuhkan pemahaman dan kemampuan untuk dapat menghadapi kehidupan sehingga semua kemampuan individu dapat berkembang. Pada dimensi dorongan/pengaruh memberikan dan menunjukkan kekuatan mental yang dibutuhkan ketika pembelajaran berlangsung. Ini terdiri dari elemen-elemen seperti perasaan, emosi, motivasi, dan minat. Fungsi utamanya adalah untuk menjamin ketenangan jiwa siswa secara terus-menerus dengan demikian kepekaan siswa dapat berkembang bersamaan.

Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan ketertarikan/minat siswa sehingga kelas menjadi aktif. Pembelajaran tidak terpusat pada guru melainkan pada siswa, selain itu ada interaksi antara siswa dengan guru sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Tugas guru dalam penelitian ini adalah memberikan pengantar kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Selain itu, guru juga bertugas untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Selanjutnya siswa bertugas aktif di kelas dengan belajar secara berkelompok dan berdiskusi dengan teman sekelompok mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah selesai berdiskusi, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses belajar. Kemampuan tersebut mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat.

Minat merupakan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu maka ia akan memberikan perhatian yang lebih besar. Seorang siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang lebih terhadap

pelajaran tersebut. Tanpa dimintapun ia akan cenderung mau belajar sendiri. dan dengan senang hati ia akan mempelajarinya.

Berbeda halnya dengan anak yang tidak menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, ia akan merasa malas belajar dan merasa terpaksa mempelajarinya. Hal ini yang kemudian mempengaruhi nilai/hasil belajar siswa tersebut. Siswa yang mempunyai minat rendah pada mata pelajaran tertentu maka hasil belajarnya pun menjadi rendah.

Oleh karena itu perlu dibuat suatu media untuk dapat membangkitkan dan meningkatkan minat siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Word Search Puzzle*. Dengan dimanfaatkannya media *Word Search Puzzle* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar. Dengan meningkatnya minat belajar maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Skema kerangka berpikir adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka peneliti dapat mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada perbedaan minat siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *Word Search Puzzle*.

2. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *Word Search Puzzle*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena gejala-gejala hasil pengamatan dikonversikan ke dalam angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Menurut Creswell (2012: 13), penelitian kuantitatif mengharuskan peneliti untuk menjelaskan bagaimana variabel mempengaruhi variabel yang lain. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2011:7), penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Hal senada juga diungkapkan oleh Creswell (2012:295), bahwa desain eksperimen digunakan ketika ingin menentukan menentukan kemungkinan penyebab dan pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Yang berarti berusaha untuk mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil kecuali variabel bebas. Kemudian ketika variabel bebas mempengaruhi variabel terikat maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas menyebabkan atau mempengaruhi variabel terikat.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Adapun tempat dilakukannya penelitian adalah di SMP Muhammadiyah 49 Medan yang beralamat di Jl. Mesjid Taufik Gg. Madrasah No. 5, Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan Prov. Sumatera Utara.

## 2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2018 sampai dengan bulan Maret 2019.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Waktu Penelitian**

No	Jenis kegiatan	Bulan /Minggu															
		Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul	■															
2.	Acc Judul		■	■													
3.	Penulisan Proposal				■	■	■										
4.	Bimbingan Proposal						■	■	■								
5.	Seminar Proposal								■								
6.	Perbaikan Proposal								■	■							
7.	Riset								■	■							
8.	Pengumpulan Data								■	■	■						
9.	Penulisan Skripsi								■	■	■	■	■				
10.	Bimbingan Skripsi								■	■	■	■	■	■	■		
11.	Sidang Meja Hijau								■	■	■	■	■	■	■	■	■

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Arikunto (2013: 130) menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018, yang terdiri atas 1 kelas dengan jumlah siswa 30 orang.

#### 2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan dalam peneliti ini adalah teknik sampel jenuh. Menurut Arikunto (2013:183) bahwa sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai

sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Maka sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 orang siswa.

#### **D. Defenisi Operasional**

##### **1. Media *Word Search Puzzle* Variabel (X)**

*Word search puzzle* adalah pencarian kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, dimana kata-kata telah dieja horizontal, vertikal atau diagonal. Siswa harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Dalam penelitian ini media *Word Search Puzzle* dibuat oleh peneliti dengan pokok bahasan menguraikan hakikat hukum dan kelembagaan HAM. Pada pokok bahasan ini diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian HAM, sejarah perjuangan HAM, menjelaskan dasar hukum penegakan HAM di Indonesia, menunjukkan lembaga perlindungan HAM, menjelaskan latar belakang lahirnya perundang-undangan HAM nasional, menunjukkan pasal-pasal dalam UUD 1945 yang mengatur tentang HAM, dan menjelaskan berbagai instrumen HAM.

##### **2. Minat sebagai Variabel (Y)**

Minat adalah rasa ketertarikan terhadap sesuatu. Minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu dapat dilihat dari sikap serta perilakunya. Indikator minat dalam penelitian adalah:

- a. Kemauan untuk belajar.
- b. Ketertarikan dalam mengikuti pelajaran.

- c. Aktivitas siswa di kelas.
- d. Kemandirian dalam belajar
- e. Kerjasama kelompok

## **E. Instrument Penelitian**

Untuk memperoleh data yang pasti dan relatif cepat dalam menghimpun data atau informasi yang dibutuhkan maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan alat atau instrumentasi berupa observasi dan angket.

### **1. Observasi**

Menurut Sugiono (2008:166) mengemukakan bahwa “Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lainnya, yaitu wawancara dan jumlah pertanyaan khusus secara tertulis”.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi siswa untuk melihat permasalahan yang ada pada siswa di sekolah. Pada kegiatan penelitian mengobservasi kegiatan siswa yang direkomendasikan menjadi sampel peneliti guna mengetahui keaktifan siswa ketika belajar dan bergaul di lingkungan sekolah.

### **2. Angket**

Menurut Sugiono (2009:199) “angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Pernyataan akan diberikan pada setiap responden dan memungkinkan responden menjawab dengan jawaban yang

sama, sehingga memudahkan peneliti untuk mengolah data dan menganalisis data yang telah dikumpulkan.

Angket tersebut berisi tentang bimbingan kelompok terhadap tanggung jawab belajar siswa yang akan diberikan kepada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 49 Medan.

Untuk mempermudah pengukuran, semua item yang akan dihitung jawabannya diberi bobot antara 1 sampai 5. Dalam pengumpulan data dari kedua variabel yang ada, instrument yang digunakan adalah angket dengan model “skala likert”. Menurut Sugiono (2009:135) ada lima jawaban alternatif, yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 3.5**  
**Skala Penilaian**

No	Pertanyaan Positif	Bobot
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sebelum melakukan penelitian, angket terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui hasil pengaruh antara variabel melalui uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut:

### **1. Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2013:211) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument”. Suatu

instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Untuk menerapkan instrument yang digunakan dicari validitas tes dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah total hasil perkalian antara variabel X dan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah total skor variabel bebas

$\sum y$  = Jumlah total skor variabel terikat

$\sum x^2$  = Jumlah skor X yang dikuadratkan

$\sum y^2$  = Jumlah skor Y yang dikuadratkan

$N$  = Jumlah sampel yang diteliti

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2012: 364) “reliabilitas berkenaan dengan derajat konsentrasi dan stabilitas data atau temuan”. Sedangkan menurut Arikunto (2013:221) “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu”. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila beberapa kali pelaksanaan alat ukur diujikan tetap sama hasilnya untuk menguji reabilitas (keterandalan) instrument

dapat dihitung dengan rumus Alpha seperti dikemukakan oleh Arikunto (2013:223), yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrument

$k$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma t^2$  = Varians total

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam rangka memperoleh temuan-temuan. Hasil penemuan ini akan menentukan penelitian kearah temuan. Apabila dianalisis dengan teknik yang tepat. Hasil pengolahan data dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi produk moment.

### 1. Uji kolerasi produk moment

$$R_{xy} = \frac{n \sum x y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  = koefesien kolerasi

$X$  = skor total butir variabel layanan bimbingan karir

$Y$  = skor total butir minat siswa memilih jurusan

$N$  = banyaknya sampel

$\sum x$  = jumlah skor variabel bebas

$\sum y$  = skor variabel terkait

$\sum xy$  = jumlah perkalian skor x dan y

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat skor distribusi bebas

$\sum y^2$  = jumlah kuadrat skor distribusi terikat

## 2. Uji hipotesis

Untuk menguji kebenaran pengujian, hipotesis penelitian, dilakukan kebermaknaan koefisien korelasi maka digunakan rumus uji t dengan rumus :

$$t = \frac{r - \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

R = nilai korelasi

N = jumlah sampel

T = angka konstanta

Harga t dihitung disebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel.

Untuk kepercayaan 5 % ujian dua pihak dan  $dk = n-2 \geq t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan variabel dengan korelasi determinasi yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$D = r^2 \times 100\%$$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Sekolah

##### 1. Profil Sekolah

Dibawah ini adalah data tentang sekolah latihan, diantaranya adalah :

Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah 49 Medan

Alamat : Jl. Mesjid Taufik Gg. Madrasah No.5 Tegal Rejo Kec.  
Medan Perjuangan. Kota Medan Prov. Sumatera Utara

Beroperasi Tahun: 3 September 1983 – Sekarang

Jenjang Akreditasi : A

Luas Tanah : 200 M<sup>2</sup>

##### 2. Gambaran Umum Sekolah

SMP Muhammadiyah 49 Medan didirikan pada Tanggal 3 September 1983. Untuk tahun pembelajaran 2017/ 2018 SMP Muhammadiyah 49 Medan memiliki jumlah siswa sebanyak 99 Orang. Adapun jumlah siswa di SMP Muhammadiyah 49 Medan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Jumlah Siswa**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII	34
2.	VIII	34
3.	IX	31
<b>Jumlah</b>		<b>99 siswa</b>

Proses KBM disekolah dimulai dari pagi hari pada pukul 07.15 WIB dan berakhir pada pukul 12.40 WIB. Khusus untuk hari jum'at proses KBM berakhir pada pukul 11.05 WIB. Dan khusus untuk hari sabtu proses KBM berakhir pada pukul 11.00 WIB.

Kedisiplinan, kerapian dan kebersihan adalah moto sekolah dan sebagai tata tertib sekolah. Apabila ada siswa – siswa yang melanggar tata tertib sekolah, misalnya ada siswa yang membuang sampah sembarangan dan tidak memakai atribut lengkap sekolah, maka siswa tersebut akan dikenakan hukuman yang bentuknya bersipat mendidik, seperti menyuruh siswa untuk mengutip sampah yang dibuang sembarangan dan menjahit atribut yang tidak lengkap langsung disekolah. Hal ini dilakukan untuk memberikan teguran langsung kepada siswa atas pelanggaran yang dilakukan, dengan harapan hal tersebut dapat memberikan efek jera bagi siswa tersebut.

### **3. Keadaan Lingkungan Sekolah**

SMP Muhammadiyah 49 Medan terletak disekitar pemukiman masyarakat, sehingga lingkungan sekolah dikelilingi dengan rumah – rumah masyarat yang dimana hampir semua anak – anak mereka bersekolah di SMP Muhammadiyah 49 Medan. Namun hal ini tidak berpengaruh atau mengganggu proses KBM disekolah, hal ini dikarenakan sikap saling memahami dan kerjasama antar masyarakat setempat dengan kondisi aktifitas sekolah.

#### **4. Pekarangan Sekolah**

SMP Muhammadiyah 49 Medan memiliki sebuah pekarangan yaitu berada dibagian depan sekolah yang dapat dipergunakan untuk melakukan kegiatan upacara bendera setiap hari senin dan juga tempat siswa melakukan kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan – kegiatan tahunan seperti Maulid Nabi Mhuhammad dan kegiatan Perpisahan sekolah dan kegiatan – kegiatan lainnya.

#### **5. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 49 Medan**

##### **a. Visi**

Berilmu, Beramal, dan Berakhlaq

##### **b. Misi**

Disiplin dalam belajar, menumbuh kembangkan pengalaman agama islam dan mewujudkan rasa kekeluargaan dengan silaturahmi.

#### **6. Sarana dan Prasana SMP Muhammadiyah 49 Medan**

Salah satu faktor pendukung keberhasilan sebuah lembaga pendidikan/sekolah adalah fasilitas yang memadai dan terawat sehingga apa yang menjadi tujuan pendidikan dapat berjalan dengan efektif sehingga hasil dari belajar siswa memperoleh hasil yang memuaskan.

**Tabel 4.2**  
**Sarana dan Prasana Sekolah**

<b>No.</b>	<b>Jenis Sarana dan Prasana Sekolah</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1.</b>	Ruang Kepala Sekolah	1
<b>2.</b>	Ruang Guru	1
<b>3.</b>	Ruang Kelas	3
<b>4.</b>	Ruang Administrasi	1
<b>5.</b>	Ruang Laboratorium Komputer	1
<b>6.</b>	Ruang Perpustakaan	1
<b>7.</b>	Ruang BK	1
<b>8.</b>	Ruang UKS	1
<b>9.</b>	Toilet Guru	2
<b>10.</b>	Toilet Siswa/i	2
<b>11.</b>	Rumah Penjaga Sekolah	1
<b>12.</b>	Ruang Peralatan Olahraga	1
<b>13.</b>	Kantin	1

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan sarana dan prasana yang dimiliki sekolah SMP Muhammadiyah 49 Medan cukup memadai dan memenuhi standar. Dari keseluruhan sarana dan prasana tersebut diharapkan dapat mendukung dalam proses pendidikan yang berlangsung di sekolah tersebut dan dapat meningkatkan prestasi siswa di SMP Muhammadiyah 49 Medan.

#### **7. Data guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 49 Medan**

Guru memiliki peran penting dalam tercapainya cita-cita siswa, guru merupakan salah satu unsur pendidikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan, memiliki tanggung jawab yang besar sejak dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 49 Medan.

**Tabel 4.3**  
**Data Guru/Pegawai SMP Muhammadiyah 49 Medan**

No	Nama Guru/Pegawai	Jabatan
1	Rosna Juwita	Kepala Sekolah
2	Romila AR	Wa. Kepsek/ Guru Bk
3	Zoharni ZA	Guru Bidang Studi
4	M. Nasir	Guru Bidang Studi
5	Megawaty Samin	Guru Bidang Studi
6.	Susanti	Guru Bidang Studi
7	Amri Susanto	Guru Bidang Studi
8	Mashul	Guru Bidang Studi
9	Sudarningsih	Guru Bidang Studi
10	Nurhamidah	Guru Bidang Studi
11	Zanuardi	Guru Bidang Studi
12	Siti Rahma	Guru Bidang Studi
13	Nur Ainun	Guru Bidang Studi
14	Mulia Ritonga	Guru Bidang Studi
15	Yeni Hartini	Ka. Lab/Guru Bidang Studi
16	Nursyam	Guru Bidang Studi
17	Yuniar	Tata Usaha
18	Taufik	Penjaga Sekolah

Dari tabel diatas tersebut, diketahui bahwa jumlah guru yang mengajar disekolah SMP Muhammadiyah 49 Medan semuanya telah menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1).

### **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 34 orang siswa. Sebelum melakukan penyebaran angket kepada siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi disekolah. Penyebaran angket dengan pilihan alternatif yang dimaksud untuk memudahkan para siswa dalam

memberikan pilihan sesuai dengan keadaan mereka. Penyebaran angket dilakukan peneliti dengan membuat jawaban alternatif yang berupa SS (Sangat Setuju), S (setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Data yang diuraikan pada sub ini adalah hasil jawaban 34 orang responden atau siswa dalam 10 item angket mengenai Penggunaan Media *Word Search Puzzle* dan 10 item angket mengenai Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Berikut ini akan diberikan jawaban dan skor dari angket yang diedarkan kepada siswa adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Uji coba dilakukan di sekolah tempat penelitian namun diluar sampel yang akan diteliti yaitu 34 siswa yang dianggap memiliki kriteria yang sama dengan yang akan diteliti, data uji instrumen diolah dengan menggunakan bantuan software Ms Excel dan SPSS v16. Rangkuman uji validitas angket Penggunaan Media *Word Search Puzzle* akan disajikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validitas Angket Penggunaan Media *Word Search Puzzle* (X)**

No. Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ ( $\alpha = 5\%$ , $N=34$ )	Keterangan
1	0,663	0,329	Valid
2	0,519	0,329	Valid
3	0,669	0,329	Valid
4	0,663	0,329	Valid
5	0,668	0,329	Valid
6	0,502	0,329	Valid
7	0,668	0,329	Valid
8	0,519	0,329	Valid
9	0,566	0,329	Valid
10	0,668	0,329	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa validitas data pada taraf  $\alpha = 5\%$  dengan jumlah responden sebanyak 34 orang, dari tabel harga kritik r Product Moment diperoleh  $r_{tabel} = 0,329$ . Hasil uji validitas diatas untuk variabel X, menunjukkan bahwa dari 10 butir angket atau pernyataan sebanyak 10 butir dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  .

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validitas Angket Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y)**

No. Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ ( $\alpha = 5\%$ , N=34)	Keterangan
1	0,802	0,329	Valid
2	0,591	0,329	Valid
3	0,872	0,329	Valid
4	0,489	0,329	Valid
5	0,774	0,329	Valid
6	0,620	0,329	Valid
7	0,801	0,329	Valid
8	0,674	0,329	Valid
9	0,796	0,329	Valid
10	0,6396	0,329	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa validitas data pada taraf  $\alpha = 5\%$  dengan jumlah responden sebanyak 34 orang, dari tabel harga kritik r Product Moment diperoleh  $r_{tabel} = 0,329$ . Hasil uji validitas diatas untuk variabel X, menunjukkan bahwa dari 10 butir angket atau pernyataan sebanyak 10 butir dinyatakan valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  .

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data sehingga

mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya. Reliabilitas tes adalah ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya.

Untuk menafsirkan realibitas angket Penggunaan Media Word Search Puzzle menggunakan bantuan program SPSS v16, dilihat pada tabel titik product momen pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $n = 34$  dengan kriteria nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$  , maka instrumen tersebut reliabel. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Reliabilitas Angket Penggunaan Media *Word Search Puzzle***  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,718	11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa angket Penggunaan Media *Word Search Puzzle* dikatakan reliabel atau handal karena Cronbach's Alpha  $> 0,06$  ( $0,718 > 0,60$ ) yang tergolong kriteria reliabilitas tinggi.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,766	11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa angket Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dikatakan reliabel atau handal karena Cronbach's Alpha  $> 0,06$  ( $0,766 > 0,60$ ) yang tergolong kriteria reliabilitas tinggi.

### 3. Data Variabel Penggunaan Media *Word Search Puzzle* (X)

Perolehan hasil angket yang terdiri dari 10 butir item pertanyaan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Angket Penggunaan Media *Word Search Puzzle***

No	Pernyataan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	2	3	5	5	5	5	4	5	40
2	2	3	1	2	5	5	5	5	4	5	37
3	3	2	1	3	5	5	5	5	4	5	38
4	2	2	2	2	5	4	5	5	5	5	37
5	3	3	2	3	5	4	5	4	5	5	39
6	3	1	2	3	5	4	5	4	4	5	36
7	3	1	1	3	4	4	4	4	4	4	32
8	3	2	1	3	4	4	4	4	4	4	33
9	2	3	2	2	5	4	5	5	5	5	38
10	1	2	2	1	5	5	5	5	5	5	36
11	1	2	3	1	4	4	4	4	4	4	31
12	2	2	3	2	4	4	4	5	5	4	35
13	3	1	3	3	4	4	4	5	4	4	35
14	2	1	2	2	4	5	4	4	5	4	33
15	3	1	1	3	5	4	5	5	4	5	36
16	3	3	1	3	5	5	5	4	4	5	38
17	2	3	1	2	5	4	5	5	4	5	36
18	3	3	2	3	4	4	4	4	5	4	36
19	2	1	3	2	5	3	5	5	5	5	36
20	3	3	2	3	5	4	5	4	5	5	39
21	2	3	3	2	4	5	4	5	5	4	37
22	3	2	2	3	5	5	5	5	4	5	39
23	2	3	1	2	4	5	4	5	4	4	34
24	1	3	1	1	5	4	5	4	5	5	34
25	1	2	3	1	4	4	4	4	4	4	31
26	2	1	2	2	4	4	4	5	5	4	33
27	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	28
28	2	3	2	2	4	4	4	4	5	4	34
29	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	28
30	2	1	3	2	5	4	5	5	5	5	37

31	3	2	3	3	5	4	5	5	4	5	39
32	1	3	2	1	5	4	5	5	4	5	35
33	1	1	1	1	5	4	5	4	4	5	31
34	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	28
Total											1189

Berdasarkan data di atas mengenai Penggunaan Media *Word Search Puzzle* kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 orang siswa dengan 10 butir pernyataan angket memperoleh nilai tertinggi 40 dan nilai terendah 28. Dengan rata-rata ( $M$ ) = 34,97 dan *standard deviasi* ( $SD$ ) = 3,28.

#### 4. Data Variabel Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y)

**Tabel 4.9**  
**Hasil Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y)**

No	Pernyataan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	40
2	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	43
3	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	38
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37
6	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
7	4	4	4	4	4	4	4	2	3	5	38
8	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	42
9	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	39
10	4	5	5	4	4	4	4	3	4	5	42
11	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	47
12	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	43
13	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	43
14	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	46
15	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	40
16	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48
17	5	4	4	4	4	3	5	3	4	5	41

18	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	44
19	4	4	5	5	5	3	3	4	5	3	41
20	5	4	4	4	5	5	4	2	3	4	40
21	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	39
22	4	4	4	4	4	4	4	2	3	5	38
23	4	4	4	4	4	4	4	2	3	5	38
24	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
25	4	4	3	4	4	5	3	3	4	5	39
26	3	4	3	4	3	5	3	3	3	3	34
27	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	35
28	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47
29	3	4	3	2	3	4	2	2	3	3	29
30	3	2	3	1	3	5	5	3	3	4	32
31	3	5	5	4	3	4	5	5	3	5	42
32	3	4	2	1	3	4	2	2	3	5	29
33	3	2	1	4	3	1	2	2	3	1	22
34	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	22
Total											1312

Berdasarkan data diatas mengenai Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan tahun pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 orang siswa dengan 10 butir pernyataan angket memperoleh nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 22, dengan rata-rata ( $M$ ) = 38,58 dan *standard deviasi* ( $SD$ ) = 6, 31.

## 5. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov*, kriteria pengujian satu sampel menggunakan pengujian satu sisi yaitu dengan membandingkan probabilitas dengan tingkat signifikan tertentu. Hasil dari uji normalitas dengan menggunakan SPSS v16 *Kolmogrov-smirnov*, untuk data variable X menunjukkan angka 0,889 sedangkan variabel Y menunjukkan angka 1,321 dengan taraf

signifikansi yang berarti berada diatas 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi secara normal dapat lihat pada tabel 4.5 berikut :

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Penggunaan Media <i>Word</i> <i>Search Puzzle</i>	Minat Belajar Pendidikan Kewarganega raan
N		34	34
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	34.9706	38.5882
	Std. Deviation	3.28896	6.13543
Most Extreme Differences	Absolute	.152	.227
	Positive	.081	.089
	Negative	-.152	-.227
Kolmogorov-Smirnov Z		.888	1.321
Asymp. Sig. (2-tailed)		.410	.061

a. Test distribution is Normal.

#### **6. Hasil Analisa Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018**

Setelah mengetahui skor masing-masing variabel, maka selanjutnya mencari berapa besar pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Maka untuk mempermudah dalam mencari pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, diperlukan tabel distribusi atau tabel kerja product moment seperti yang tertera pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Distribusi Product Moment**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	40	40	1600	1600	1600
2	37	43	1369	1849	1591
3	38	38	1444	1444	1444
4	37	38	1369	1444	1406
5	39	37	1521	1369	1443
6	36	38	1296	1444	1368
7	32	38	1024	1444	1216
8	33	42	1089	1764	1386
9	38	39	1444	1521	1482
10	36	42	1296	1764	1512
11	31	47	961	2209	1457
12	35	43	1225	1849	1505
13	35	43	1225	1849	1505
14	33	46	1089	2116	1518
15	36	40	1296	1600	1440
16	38	48	1444	2304	1824
17	36	41	1296	1681	1476
18	36	44	1296	1936	1584
19	36	41	1296	1681	1476
20	39	40	1521	1600	1560
21	37	39	1369	1521	1443
22	39	38	1521	1444	1482
23	34	38	1156	1444	1292
24	34	38	1156	1444	1292
25	31	39	961	1521	1209
26	33	34	1089	1156	1122
27	28	35	784	1225	980
28	34	47	1156	2209	1598
29	28	29	784	841	812
30	37	32	1369	1024	1184
31	39	42	1521	1764	1638
32	35	29	1225	841	1015
33	31	22	961	484	682
34	28	22	784	484	616
<b>Σ</b>	<b>1189</b>	<b>1312</b>	<b>41937</b>	<b>51870</b>	<b>46158</b>

Berdasarkan tabel X dan Y diatas, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\sum N &= 34 \\ \sum X &= 1189 \\ \sum Y &= 1312 \\ \sum X^2 &= 41937 \\ \sum Y^2 &= 51870 \\ \sum XY &= 46158\end{aligned}$$

Kemudian dimasukkan ke rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(34)(46158) - (1189)(1312)}{\sqrt{[34(41937) - (1189)^2][34(51870) - (1312)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1569372 - 1559968}{\sqrt{(1425858 - 1413721)(1763580 - 1721344)}}$$

$$r_{xy} = \frac{9404}{\sqrt{(12137)(42236)}}$$

$$r_{xy} = \frac{9404}{\sqrt{512618332}}$$

$$r_{xy} = \frac{9404}{22641.08}$$

$$r_{xy} = 0,415$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif sebesar 0,415 antara pengaruh Penggunaan Media *Word*

*Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya hubungan itu, maka digunakan interpretasi koefisien seperti yang ada pada tabel dibawah ini Arikunto (2010:319).

**Tabel 4.10**  
**Interprestasi Koefisien Kolerasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Pengaruh</b>
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan pendapat diatas, maka koefisien kolerasi yang dikemukakan sebesar 0,415 dan termasuk pada kategori sedang. Jadi terdapat pengaruh sedang antara pengaruh pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas juga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif besar 0,415 antara pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Jadi  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,415 > 0,329$  untuk dapat memberi interpretasi terhadap pengaruh tersebut, dapat dilihat dari tabel interpretasi koefisien kolerasi *product moment*.

### C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan analisis data selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Untuk mengetahui apakah hipotesis yang diterangkan di BAB II ditolak atau diterima, setelah mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Maka digunakan signifikan koefisien kolerasi diuji t dengan menggunakan rumus yaitu:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi t yang digunakan memiliki dk (n-2) dk (34-2) =32, berdasarkan sampel ukuran 32 dengan  $t_{tabel} = 2,036$  dirumuskan uji ‘t’ yaitu :

$$\begin{aligned} t &= \frac{0,415\sqrt{34-2}}{\sqrt{1-0,415^2}} \\ &= \frac{0,415\sqrt{32}}{\sqrt{1-0,289}} \\ &= \frac{5.656}{0.909} \\ &= 6,222 \end{aligned}$$

Untuk taraf kepercayaan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan dk = 34, berdasarkan perhitungan diatas diperoleh  $t_{hitung} = 6,222$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,036$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,222 > 2,036$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian semakin baik pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* maka akan semakin baik Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

#### D. Uji Determinasi

Dan untuk mengetahui seberapa besar persentasi yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai  $r_{hitung}$  di uji dengan menggunakan rumus D sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

$$D = 0,415^2 \times 100\%$$

$$D = 0,172 \times 100\%$$

$$D = 17,2\%$$

Maka dari perhitungan diatas didapat di simpulkan bahwa pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebesar 17,2%. Selebihnya 82,8 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti.

#### E. Diskusi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018. Dari hasil analisis data dengan menggunakan SPSS, peneliti dapat mendiskusikan hasil penelitian yaitu diperoleh nilai korelasi sebesar 0,415. Apabila angka korelasi ini dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  0,329, maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yakni  $0,415 > 0,329$ . Maka telah terbukti bahwa terdapat Pengaruh yang signifikan pada kategori “Sedang” anantara pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap

Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk melihat besarnya pengaruh dilakukan dengan menggunakan Uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,222. Apabila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  2,036 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $6,222 > 2,036$  karena harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Dengan demikian, berdasarkan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII. Sehingga dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dan uji D diperoleh sebesar 28,9% selebihnya 71,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

#### **F. Keterbatasan Peneliti**

Pelaksanaan penelitian sudah dilakukan secermat mungkin yaitu dengan mengupayakan kondisi-kondisi yang mendukung dalam proses penelitian, namun dengan demikian peneliti tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena hal yang tidak dapat dihindari sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Adapun kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan relatif singkat, hal ini mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti sehingga mungkin terdapat kesalahan dalam menafsirkan data yang didapat dari lapangan penelitian.
2. Penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan penulis dalam membuat angket yang baik, ditambah dengan kekurangan buku pedoman tentang penyusunan teori-teori yang sesuai dengan pokok bahasan, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari.

Dengan demikian peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa hasil penelitian masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti akan mendiskusikan lebih lanjut dengan rekan-rekan dan dosen pembimbing guna penelitian lebih lanjut dalam upaya penyempurnaan dan pengembangan penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan mengenai Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Maka penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut yakni:

1. Berdasarkan data diatas mengenai Penggunaan Media *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan tahun pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 siswa dengan 10 item angket dengan nilai tertinggi 40 dan terendah 28.
2. Berdasarkan data diatas mengenai Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Muhammadiyah 49 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 sebanyak 34 siswa dengan 10 item angket dengan nilai tertinggi 48 dan terendah 22.
3. Berdasarkan hasil perhitungan yang peneliti lakukan maka terdapat pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,222 > 2,036$  dan  $r_{hitung} > r_{tabel}$   $0,415 > 0,329$  berarti ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah ditemukan maka penulis memberi beberapa saran:

### 1. Bagi guru PKN

Media *Word Search Puzzle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru dapat mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi karena guru memanfaatkan media. Dengan media siswa tidak akan cepat bosan selama proses belajar mengajar.

### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat serta hasil belajar siswa. Ada kemungkinan variabel asing yang turut mempengaruhi hasil penelitian, misalnya kematangan (*maturity*), kemunduran (*regression*), pemilihan (*selection*), mortalitas (*mortality*), dan lain-lain. Selain variabel asing juga ada faktor asing. Faktor asing adalah faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan subjek, prosedur, statistik, atau desain yang kemungkinan mempengaruhi hasil dan menghasilkan penjelasan lain untuk hasil yang telah diharapkan.

### 3. Bagi siswa

Bagi siswa disarankan agar lebih menghargai konselor. Karena tujuan kami sebenarnya adalah membantu siswa dalam mengentaskan masalah Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan sehingga siswa mampu menjadi manusia yang berguna bagi keluarga, nusa, bangsa, negara, dan pastinya bagi agama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi&Widodo Supriyono. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bambang P & Lina Miftahul Jannah. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cholisin. (2000). *IKN-PKN*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Creswell, John. (2012). *Education Research*. Boston: Pearson Education
- Dimiyati&Mudjiono. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwi Siswoyo. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Ferry Adenan. (2012). *Puzzles and Games For Student of English*. Yogyakarta
- Hamzah&Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Illeris, Knud. (2009). *Contemporary Theories of Learning: Learning Theories in Their Own Words*: Taylor&Francis Routledge
- Jeanne Ormrod. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Liche Seniati, Aries yulianto,& Bernadette Setiadi. (2008). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks
- Marsh, Colin. (2009). *Key Concept for Understanding Curriculum Teacher's Library*. England: Taylor&Francis Routledge
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mukhamad Murdiono. (2012). *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak
- Oemar Hamalik. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya

- Sugihartono, et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sunarso, et al. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press
- Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syaiful Bahri. (2010). *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- The Liang Gie. (2004). *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty
- Tukiran Taniredja, et al. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta

### **Skripsi**

- Eka Sri Isnawati. 2010. Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SMP N 2 Depok Sleman. Skripsi. Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY
- Gisha Hapsari. 2010. Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Media Puzzle pada Siswa RSBI Kelas VIII di SMP N 2 Sindang Inderamayu. Skripsi. Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FIS UNY
- Lilik Rosali Rahman. 2010. Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII SMP N 4 Depok. Skripsi. Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum. FIS UNY 104