

**PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS**

**IV MIN 2 SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**NURIS SAMI'UL CHOIRUL ULA**

**06040720087**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA**

**2024**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuris Sami'ul Choirul Ula

NIM : 06040720087

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini hasil dari karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 29 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Nuris Sami'ul Choirul Ula

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Nuris Sami'ul Choirul Ula

NIM : 06040720087

Judul : **PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PKN DI  
KELAS IV MIN 2 SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 29 Mei 2024

Pembimbing I



**M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**

NIP. 197307222005011005

Pembimbing II



**Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I**

NIP. 198305282018011002

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nuris Sami'ul Choirul Ula ini telah di depan Tim Penguji Skripsi.

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP. 198308212011011009

Penguji II

Raden Syaifudin, M.Pd.

NIP. 197504072014111003

Penguji III

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

Penguji IV

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002

## LEMBAR PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nuris Sami'ul Choirul Ula  
NIM : 06040720087  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
E-mail address : [06040720087@student.uinsby.ac.id](mailto:06040720087@student.uinsby.ac.id)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKN

di Kelas IV MIN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juni 2024

Penulis

(Nuris Sami'ul Choirul Ula)

## ABSTRAK

**Nuris Sami'ul Choirul Ula, 2024.** Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV MIN 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Pembimbing I **M. Bahri Musthofa, M.Pd. I, M.Pd.** dan Pembimbing II **Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I.**

**Kata Kunci:** Media Crossword Puzzle, Hasil Belajar PKn.

Pembelajaran PKn diajarkan kepada peserta didik untuk menjadikan pribadi yang mandiri dan berpikiran terbuka sejalan dengan Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan observasi awal peneliti di kelas IV MIN 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa peserta didik kurang semangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKn, hal ini dapat dilihat pada saat observasi peserta didik terlihat jenuh dan bosan sehingga banyak yang mengobrol dengan temannya. Berdasarkan hal tersebut, guru mencoba menerapkan media Crossword Puzzle dalam pembelajaran PKn dan peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di kelas IV MIN 2 Sidoarjo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn di kelas IV MIN 2 Sidoarjo. penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental dengan menggunakan desain Quasi Eksperimental dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini menggunakan media Crossword Puzzle yang merupakan variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di kelas IV MIN 2 Sidoarjo. Instrumen yang diterapkan pada proses pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui penggunaan uji Independent Sample t-Test. Selain itu, uji normalitas dan homogenitas juga diterapkan untuk memastikan kualitas data yang digunakan dalam analisis penelitian.

Menurut hasil uji hipotesis yang menggunakan Uji-t (t-Test), menyatakan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,927 > t_{tabel}$  sebesar  $2,007$  dan nilai signifikasinya  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, menandakan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn. Hal ini juga diperkuat oleh peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 11% sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Crossword Puzzle, persentase hasil belajar peserta didik meningkat dari 74% sebelum perlakuan menjadi 85% sesudah perlakuan diberikan.

Saran untuk penelitian selanjutnya ialah soal pretest dan posttest sebaiknya dibedakan dalam penggunaan bahasa atau kalimat dan lebih baik menggunakan kalimat yang sejenis atau mempunyai makna yang sama.

## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	v
<b>LEMBAR PUBLIKASI</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
A. Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	9
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	11
B. Crossword Puzzle .....	12
1. Pengertian Crossword Puzzle .....	12
2. Langkah-langkah Pembelajaran Media Crossword Puzzle .....	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Crossword Puzzle .....	15
C. Belajar dan Pembelajaran .....	17
1. Pengertian Belajar .....	17
2. Hasil Belajar .....	18
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	19
4. Indikator Hasil Belajar .....	24

5. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan .....	26
D. Penelitian Terdahulu.....	29
E. Kerangka pikir.....	33
F. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Rancangan Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel .....	37
D. Variabel Penelitian .....	38
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	39
1. Observasi .....	39
2. Tes.....	42
3. Dokumentasi .....	43
F. Validitas dan Reliabilitas.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Data Sekolah.....	49
2. Hasil Tes Belajar.....	51
3. Analisis Data.....	56
B. Pembahasan .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. SIMPULAN.....	69
B. SARAN .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>



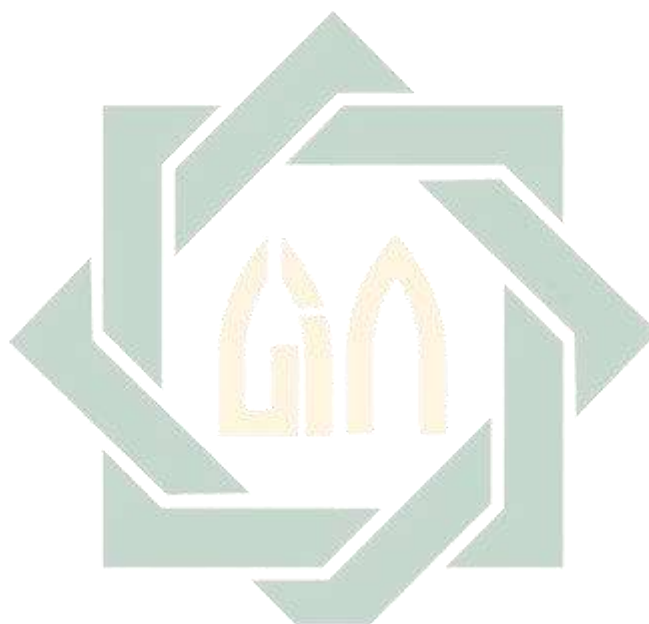
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kognitif (Pengetahuan) .....	25
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	37
Tabel 3.3 Sampel Penelitian .....	38
Tabel 3.4 Lembar Observasi Peserta Didik.....	40
Tabel 3.5 Pedoman Skor Lembar Observasi .....	42
Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Instrumen.....	43
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol .....	53
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas .....	60
Tabel 4.10 Group Statistic Independent Sample Test.....	61

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rumus Uji Validitas.....	44
Rumus 3. 2 Rumus Uji Reliabilitas .....	45
Rumus 3. 3 Rumus Uji Homogenitas .....	46
Rumus 3. 4 Rumus Uji T.....	47



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	34
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum Penggunaan Media Crossword Puzzle.....	52
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Kelas Kontrol Tanpa Perlakuan Menggunakan Media Crossword Puzzle.....	54
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Penggunaan Media Crossword Puzzle.....	55
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Kelas Eksperimen Perlakuan Menggunakan Media Crossword Puzzle.....	56
Gambar 4.5 Diagram Nilai Rata-Rata Posttest .....	63



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	74
Lampiran 2 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian.....	75
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Tes.....	76
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media .....	78
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Observasi .....	79
Lampiran 6 Hasil Observasi Peserta Didik .....	81
Lampiran 7 Hasil Tes Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	84
Lampiran 8 Hasil Tes Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 9 Instrumen Kisi-Kisi Tes .....	86
Lampiran 10 Lembar Soal Pretest.....	92
Lampiran 11 Lembar Soal Posttest .....	97
Lampiran 12 Output Hasil Uji Validitas Instrumen .....	102
Lampiran 13 Output Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	103
Lampiran 14 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol .....	103
Lampiran 15 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen .....	103
Lampiran 16 Output Hasil Uji Normalitas .....	104
Lampiran 17 Output Hasil Uji Homogenitas .....	104
Lampiran 18 Output Hasil Uji-t .....	104
Lampiran 19 Media Crossword Puzzle .....	105
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian .....	106

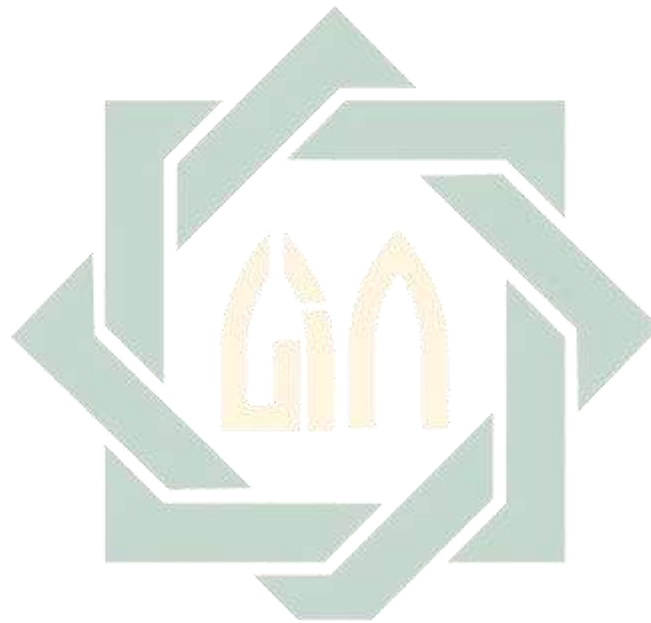
## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, Heny Putri. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi". Jambi: Universitas Jambi.
- Askari, M. Zakariah. 2021. "Analisis Statistik dengan SPSS untuk Penelitian Kuantitatif". Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.
- B. Maryam Gainau. 2021. PENGANTAR METODE PENELITIAN. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Dzul, Muhammad Adli S. 2022. "Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Mind Mapping dan Crossword Puzzle di Kleas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru". Makassar: Universitas Alauddin Makassar.
- Fauhah, Homroul dan Brilian Rosy. 2021. "Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 9. No. 2.
- Fauziyah, Lina, dkk. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". Joupri: Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol. 1. No. 3.
- Herdiwati. 2021. "Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi". Yogyakarta: Jurnal Karya Ilmiah Guru. Vol. 6. No. 1.
- Japar, Muhammad, Dini Nur Fadhillah, Ganang Lakshita. 2019. Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Kartina, Siti. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Media Crossword Puzzle". Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Kholiq, Abdul. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Patuh Kepada Orang Tua dengan Metode Crossword Puzzle". Blora: Jurnal Pengembangan Belajar dan Pembelajaran Agama Islam. Vol. 3. No. 1.
- Lilis, N. Suryani. 2022. Peningkatan Komitmen Profesi Melalui Iklim Organisasi, Kepribadian dan Kepuasan Kerja Dosen. Surabaya: Cipta Media Nusantara. Cet. 1.

- Mulyatingsing, Endang. 2011. Riset Terapan. Yogyakarta: UNY PRESS. Cet. 1.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak. Cet. 1.
- Nyoman, Ni Parwati, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Apsari. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT RajaGrafindo Persada. Cet. 2.
- Parnawi, Afi. 2019. PSIKOLOGI BELAJAR. Yogyakarta: CV. Budi Utama. Cet. 1.
- Putri, Eka Samarinda, Tutut Handayani, dan Fuaddilah Ali Sofyan. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. Palembang: UIN Raden Fatah, Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Vol. 1. No. 4.
- Putu, I Ade Andre Payadnya, I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: CV. Budi Utama. Cet. 1.
- Riyana, Cepy. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rosyidah, Masayu dan Rafiq Fijra. 2021. METODE PENELITIAN. Yogyakarta: CV. Budi Utama. Cet. 1.
- Salam, Abdul. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Virtual. Pangkep: Jurnal Pemikiran Pendidikan, Keagamaan, dan Transformasi Sosial". Vol. 7. No. 2.
- Sugiyono. 2017. METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: (PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D). Bandung: Alfabeta. Cet. 25.
- Susilowati, Fajar. 2022. Pengujian Statistik Dengan SPSS. Magelang: Pustaka Rumah C1nta.
- Veronica, Aries, Ermawati, dkk. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Padang: PT. Global Esekutif Teknologi. Cet. 1.
- Wilson, Joni Sitopu, Akhmad Faisal Malik, dkk. 2023. Aplikasi SPSS Untuk Analisis Data Penelitian Kesehatan. Padang: Get Press Indonesia. Cet.1.
- Yaumi, Muhammad. 2021. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Yaumi, Muhammad. 2017. "MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial". Makassar: UIN Alauddin Makassar.

Zamzani, Nur B. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar".



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A