

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
MAKER BERTEMA NILAI-NILAI PANCASILA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 2 JEJAWI**

SKRIPSI

Oleh

Adinda Labibah Assyaidah

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126054

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
MAKER BERTEMA NILAI-NILAI PANCASILA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 2 JEJAWI**

SKRIPSI

Oleh

Adinda Labibah Assyaidah

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126054

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



**Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012**

Pembimbing Skripsi



**Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198904202020122011**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
MAKER BERTEMA NILAI-NILAI PANCASILA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMPN 2 JEJAWI**

SKRIPSI

Oleh

Adinda Labibah Assyaidah

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126054

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Jumat/07 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904202020122011



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adinda Labibah As Sa'idah

NIM : 06051282126054

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Maker* Bertema Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Jejawi” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Adinda Labibah As Sa'idah

NIM. 06051282126054

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengorbankan waktu, serta memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini, serta kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri dan Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si, Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H, Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si, Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyo Wati, S.Pd., M.Pd, Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd, Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd, Ibu Rizki Maharani, S.IP., M.I.Pol, Ibu Nila Sari, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Muhammad Alipraja, S.H., M.H atas ilmu yang telah diberikan, serta kepada Bapak Syarifullah sebagai admin prodi PPKn atas bantuannya dalam penyelesaian administrasi skripsi ini.

Indralaya, 02 Februari 2025

Penulis



Adinda Labibah As Sa'idah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'Aalamiin, sebagai rasa syukur pada-MU Ya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana. Skripsi ini di persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Ibrahim, A.Md dan Ibu Widiawati, S.Pd yang tak henti-hentinya mendoakan, memberikan cinta dan dukungan, serta mengusahakan semua yang terbaik bagi anaknya ini. Alhamdulillah kini saya bisa berada ditahap ini, terima kasih telah menjadi penyemangat dan membuat saya bangkit dari rasa menyerah.
2. Saudara perempuan saya Dika Tri Citra yang senantiasa memberikan semangat, doa dan menjadi pendengar terbaik bagi penulis saat menyelesaikan skripsi.
3. Dosen pembimbing saya Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd. terima kasih atas masukan, kritik dan saran dari awal sampai penelitian skripsi ini terselesaikan dengan baik, serta selalu meluangkan waktunya di sela kesibukan.
4. Ucapan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D, Bapak Drs. Alfiandra, M.Si, Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H, Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si, Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd, Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd, Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd, Ibu Rini Setiyo Wati, S.Pd., M.Pd, Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd, dan Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd atas ilmu yang telah diberikan.
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Jejawi Ibu Hj. Trsitia Ningsih, S.Pd., M.Pd dan kepada guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Ibu Shinta, S.Pd terima kasih telah memberikan bantuan dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Orang-orang terbaik di sekitar saya Rahma Putri Rismadani, Putri Sekar Wangi, Neha Fitria, Alfina Fitriani, Salsanila, Marlianti Rostianti Elnar, Siti Amanah dan Dian Eka Savitri. Terima kasih telah menjadi motivasi sehingga penulis

merasa bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada Bharada Muhammad Ilham Bintang terima kasih atas cinta, dukungan, dan kebersamaan nya sampai detik ini. Semoga kita selalu tumbuh bersama, melewati setiap tantangan dan merayakan setiap kebahagiaan.
8. Teman-teman seperjuanganku PPKn Universitas Sriwijaya Angkatan 2021 yang menemani selama masa perkuliahan, *see you on top*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Secara Teoritis	7
1.4.2 Secara Praktis.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran <i>Crossword Maker</i>	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran	11
2.1.4 Pengertian Media <i>Crossword Maker</i>	12
2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan <i>Crossword Maker</i>	14
2.1.6 Langkah-langkah Membuat <i>Crossword Maker</i>	15
2.2 Motivasi Belajar.....	19
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	19
2.2.2 Faktor-Faktor Motivasi Belajar	20
2.2.3 Fungsi Motivasi Belajar.....	21
2.2.4 Indikator Motivasi Belajar	22
2.3 Pendidikan Pancasila	23
2.3.1 Pengertian Pendidikan Pancasila	23
2.3.2 Manfaat Pendidikan Pancasila	24
2.3.3 Materi Nilai-nilai Pancasila	25
2.4 Kerangka Berfikir	28
2.5 Alur Penelitian	30

2.6 Anggapan Dasar	31
2.7 Hipotesis	31
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Variabel Penelitian.....	33
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	34
3.3.1 Definisi Operasional Variabel Media <i>Crossword Maker</i>	34
3.3.2 Definisi Operasional Variabel Motivasi.....	37
3.4 Populasi dan Sampel.....	40
3.4.1 Populasi.....	40
3.4.2 Sampel	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.5.1 Teknik Angket	42
3.5.2 Teknik Observasi	43
3.5.3 Teknik Dokumentasi.....	44
3.6 Teknik Instrumen Penelitian.....	45
3.6.1 Uji Validitas.....	45
3.6.2 Uji Reliabilitas	46
3.7 Teknik Analisis Data.....	46
3.7.1 Uji Normalitas	46
3.7.2 Uji Hipotesis	47
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	48
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
4.2.1 Analisis Pengukuran Instrumen	53
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	55
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Observasi	57
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Kuisisioner	61
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	68
4.3.1 Uji Normalitas.....	68
4.3.2 Uji Hipotesis	69
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	71

BAB V	77
PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78
5. 2.1 Bagi Pendidik.....	78
5.2.2 Bagi Peserta didik	78
5.2.3 Bagi Sekolah	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk nonequivalent control group design.....	33
Tabel 3.2 Indikator dan Definisi Operasional Variabel Crossword Maker	35
Tabel 3.3 Indikator dan Definisi Operasional Variabel Motivasi.....	38
Tabel 3.4 Populasi Penelitian	41
Tabel 3.5 Tabel Presentase	43
Tabel 3.6 Persentase Keterlaksanaan Media Pembelajaran Crossword Maker	44
Tabel 3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	45
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	49
Tabel 4.2 Rincian Kegiatan Penelitian	51
Tabel 4.3 Uji Validitas Instrumen	53
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Instrumen	54
Tabel 4.5 Data Peserta Didik Kelas VII B dan VII D	57
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi.....	60
Tabel 4.7 Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	61
Tabel 4.8 Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar	62
Tabel 4.9 Adanya Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	63
Tabel 4.10 Adanya Penghargaan Dalam Belajar.....	64
Tabel 4.11 Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar.....	65
Tabel 4.12 Adanya Situasi Belajar yang Kondusif.....	66
Tabel 4.13 Rekapitulasi Keseluruhan Kuisisioner Motivasi Belajar	67
Tabel 4.14 Uji Normalitas	68
Tabel 4.15 Uji Hipotesis.....	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 2.3 Alur Penelitian	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Usul Judul Skripsi	84
Lampiran 2 : Lembar Validasi Judul Skripsi.....	85
Lampiran 3 : Surat Keputusan Penunjukkan Pembimbing Skripsi	86
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya.....	88
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir	89
Lampiran 6 : Surat Persetujuan Izin Penelitian dari Sekolah	90
Lampiran 7 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah.....	91
Lampiran 8 : Modul Ajar.....	92
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	102
Lampiran 10 : Instrumen Angket	105
Lampiran 11 : Kisi-Kisi Lembar Observasi	109
Lampiran 12 : Instrumen Lembar Observasi.....	111
Lampiran 13 : Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	114
Lampiran 14 : Dokumentasi	117
Lampiran 15 : Kartu Bimbingan	121
Lampiran 16 : Hasil Turnitin.....	122

Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Maker* Bertema Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Jejawi

Oleh

Adinda Labibah As Sa'idah

Nomor Induk Mahasiswa : 06051282126054

Pembimbing : Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* bertema nilai-nilai Pancasila terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Jejawi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VII yang berjumlah 105 peserta didik, sampel penelitian menggunakan teknik *Non Probability Sampling* jenis *Purposive Sampling* dengan jumlah total sampel sebanyak 53 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *Independent Samples t-Test* dengan bantuan SPSS versi 27 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* bertema nilai-nilai Pancasila terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Jejawi

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Crossword Maker, Motivasi Belajar*

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198904202020122011

The Influence of Crossword Maker Learning Media with the Theme of Pancasila Values on Students' Learning Motivation at State Junior High School 2 Jejawi

By

Adinda Labibah As Sa'idah

Student Identification Number : 06051282126054

Supervisor : Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd

Study Program : Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Crossword Maker learning media with the theme of Pancasila values on students' learning motivation at SMP Negeri 2 Jejawi, this study uses a quantitative approach with a nonequivalent control group design. The population in this study were all 105 students in class VII, the research sample used the Non Probability Sampling technique, Purposive Sampling type with a total sample of 53 students as the experimental class and control class. The data collection technique in this study used documentation, observation, and questionnaire techniques. The results of the study showed that the hypothesis test conducted using the Independent Samples t-Test with the help of SPSS version 27 obtained a significance value of $0.003 < 0.05$, so the decision taken was H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus it can be concluded that there is an effect of using Crossword Maker learning media with the theme of Pancasila values on students' learning motivation at State Junior High School 2 Jejawi.

Keywords: *Crossword Maker Learning Media, Learning Motivation*

Approve off,
Coordinator of PPKn Study Program

Supervisor



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198904202020122011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah cara yang paling penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tanpa pendidikan, akan sulit untuk mencapai kualitas sumber daya manusia yang optimal. Di era modern ini, pendidikan sangat penting terutama bagi Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasionalnya, yaitu memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu bersaing secara global. Pendidikan mencakup banyak hal, termasuk guru, siswa, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, pengguna lulusan, dan lingkungan fisik. Oleh karena itu, pendidikan memerlukan evaluasi menyeluruh untuk memberikan informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan. Pendidikan adalah proses yang direncanakan secara sadar untuk membantu dalam pengembangan potensi peserta didik menjadi individu dari tidak tahu menjadi tahu (Ayu Mawardhani et al., 2022). Hal tersebut sejalan dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan disekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah motivasi belajar peserta didik. Karena motivasi merupakan dorongan yang diberikan kepada individu dalam hal ini adalah peserta didik, untuk melaksanakan pembelajaran (Harahap et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, peserta didik sering mengalami motivasi yang rendah untuk belajar. Ini disebabkan oleh banyak faktor, termasuk metode mengajar guru yang dapat menimbulkan kesulitan belajar seperti guru yang menuntut standar pelajaran yang

lebih tinggi daripada kemampuan siswa, guru yang tidak memiliki kemampuan untuk mendeteksi kesulitan belajar (Rafika, 2021).

Di dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek kegiatan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Dalam situasi ini, pendidikan dan pembelajaran berhubungan erat, pembelajaran merupakan setiap proses atau upaya mengajar yang digunakan untuk membuat proses belajar yang efektif dan efisien (Rafika, 2021). Sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat demi menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif didefinisikan sebagai pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan gagasan serta bagaimana berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang positif (Nisa & Susanto, 2022).

Pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik akan tetapi suatu proses kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik tersebut. Hubungan ini dapat mendorong peserta didik untuk belajar (Suwandi et al., 2022). Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu, dan dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu akan selalu tumbuh di dalam diri seseorang (Rahim et al., 2023:38).

Siswa sering mengalami kejenuhan selama kegiatan belajar karena mereka menjadi pasif dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Mereka juga merasa bahwa pendekatan yang digunakan guru tidak efektif dan tidak menarik perhatian siswa (Haji et al., 2024). Untuk mengatasi kejenuhan siswa dan membuat mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru harus merencanakan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Fitri et al., 2023). Guru harus mengasah kemampuannya secara bijak dalam menggunakan media yang sudah ada saat ini, dengan memanfaatkan media siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ghifari, 2022). Hal ini mengingatkan bahwa pemanfaatan media harus mempertimbangkan banyak hal diantaranya kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Media dalam pembelajaran harus dipilih dan digunakan sesuai

dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Bagan peta, cerita, LKPD, miniatur-miniatur, media elektronik, media cetak/buku, dan permainan atau game adalah beberapa contoh media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru.

Game edukatif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain dan bekerja sama (Hapsari & Putri, 2023). Seperti keinginan untuk tahu, fantasi, dan tantangan, media game mendorong siswa untuk belajar. Salah satu media berbasis game yang dapat digunakan oleh guru untuk mendorong siswa untuk belajar tentang pendidikan Pancasila adalah *crossword maker*, yang sama dengan *crossword puzzle*, dan terdiri dari dua jalur: mendatar, yang terdiri dari kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom, dan menurun, yang terdiri dari kumpulan kotak yang membentuk satu kolom (Febrianti, 2024). Untuk menyelesaikan permainan, siswa harus menjawab pertanyaan yang ada dan mengisi jawaban mereka di kotak yang tersedia. Oleh karena itu, huruf-huruf dalam media pembelajaran teka-teki dapat saling berhubungan satu sama lain untuk menemukan jawaban.

Berikut penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini memperkuat uraian di atas, pada penelitian pertama yaitu dilakukan oleh Belgis Aulia Az Zahra (2023) yang berjudul "Implementasi Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMPN 1 Ambulu". Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran menggunakan metode *crossword puzzle*. Pada pra-siklus, hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan dalam materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal, sementara 19 siswa lainnya belum tuntas, dengan persentase ketuntasan sebesar 41%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat pencapaian belajar siswa masih rendah dan belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 27 siswa tuntas dan hanya 5 siswa yang belum tuntas, dengan persentase ketuntasan mencapai 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*

berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga lebih banyak siswa yang berhasil mencapai atau melebihi nilai KKM.

Peneliti kedua dilakukan oleh Hainatul Inayah (2023) yang berjudul "Implementasi Metode *Crossword Puzzle* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas VIII E Di SMPN 11 Jember". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket kejenuhan belajar siswa pada tahap I mencapai 60%, yang menunjukkan bahwa siswa masih jenuh saat belajar. Hasil angket kejenuhan belajar siswa pada tahap II mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa nilai ini telah meningkat dan memenuhi kriteria. Perubahan yang dialami siswa selama proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Mereka tidak lagi mengantuk saat belajar karena mereka sangat senang, antusias, dan suka bermain.

Peneliti ketiga oleh Hanifa Ar Roazah (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap *Psychological Well-being* Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Tumpang". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan metode *crossword maker* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tumpang memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan psikologis siswa. Kesejahteraan psikologis ini terlihat dalam berbagai aspek, seperti peningkatan rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode *crossword puzzle* juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Tumpang.

Pada peneliti terdahulu ini tentunya memiliki perbedaan, diantaranya yaitu variabel penelitian terdahulu lebih menggunakan media *crossword puzzle* untuk mengetahui hasil belajar, kejenuhan belajar dan kesejahteraan psikologis yang memfokuskan pada aspek ketuntasan dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan peneliti saat ini lebih menekankan pengaruh media *crossword maker* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terkait dengan nilai-nilai Pancasila, serta mata pelajaran yang diteliti menjadi pembeda diantara penelitian yang akan diteliti dari penelitian sebelumnya.

Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan ketiga sekolah, terdapat masalah yang berbeda-beda diantara tiga sekolah tersebut, yang pertama di SMPN 2 Jejawi dengan masalah motivasi belajar peserta didik yang menurun saat pembelajaran berlangsung, lalu yang kedua di MTs Babul Ulum Mariana dengan masalah kurangnya interaksi sosial di sekolah tersebut karena peserta didik yang jumlahnya sedikit, lalu yang ketiga di SMPN 1 Banyuasin 1 dengan masalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang masih sangat tradisional sehingga hasil belajarnya rendah. Dari masing-masing masalah yang ada pada sekolah tersebut peneliti memilih SMPN 2 Jejawi untuk dilakukan penelitian.

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara mendalam bersama guru mata pelajaran pendidikan Pancasila di SMP Negeri 2 Jejawi pada tanggal 14 Agustus 2024, didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sebagian peserta didik juga lebih banyak mendengarkan materi dari guru yang ada di dalam kelas, guru menjelaskan berdasarkan materi yang ada dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik belum termotivasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila salah satunya materi tentang nilai-nilai Pancasila yang pada dasarnya materi nilai-nilai pancasila sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa (Rahim et al., 2023). Tentunya studi ini sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral bangsa Indonesia. Selain itu, nilai-nilai Pancasila harus dilihat sebagai gambaran dari sikap dan tindakan orang dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu guru disana juga menjelaskan mengenai pembelajaran pendidikan Pancasila dikelas beliau sudah semaksimal mungkin dalam mengajar, beliau telah berusaha sebaik mungkin untuk menyampaikan pelajaran dengan memberikan latihan secara teratur dan mengadakan sesi tanya jawab kepada peserta didik selama pelajaran berlangsung, meskipun demikian masih terdapat peserta didik yang terlihat pasif. Ketika guru sedang menjelaskan materi di depan dalam proses pembelajaran masih terdapat peserta didik tidak fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru serta terkadang peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran dikelas. Disampaikan juga bahwa dalam proses pembelajaran

ternyata media yang digunakan masih media konvensional berupa buku cetak pendidikan Pancasila, terkadang juga menggunakan *Powerpoint*, media audio dan internet. Selama proses pembelajaran dikelas juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game, hal ini yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian serta penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan media pembelajaran *Crossword Maker* bertema nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai tugas akhir dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Maker* Bertema Nilai-nilai Pancasila Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Jejawi”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword maker* bertema nilai-nilai Pancasila terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Jejawi?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan penjabaran latar belakang serta rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword maker* bertema nilai-nilai Pancasila terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Jejawi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori tentang penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan pondasi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran dan menjadi bahan kajian yang lebih lanjut.

1.4.2 Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian ini secara praktis yaitu:

1.4.2.1 Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi guru SMP untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara nyata dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* dan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *Crossword Maker* serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Menjadi bahan acuan dan kajian dalam mempertimbangkan program dalam pembelajaran serta menjadi acuan dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai media pembelajaran *crossword maker* bertema nilai-nilai Pancasila terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayu Mawardhani, M., Lita Sandra Dewi, A., Wahyu Andjariani, E., Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Sidoarjo, S. (2022). *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME) Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*. x(x), 1–10. <https://doi.org/10.36312/jime.vxix.xxxx>
- Azhar Arsyad. (2023). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Febrianti, S. D. (2024). Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di MTs *Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir Tulungagung*. 2(3).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana.yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Ghifari, M. A. Al. (2022). *Strengthening Digital Literacy for Citizenship Education Students Through Articulate Storyline-Based Interactive Media*. 2, 310–318. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Hanafi, P., & Muh., Z. (2022). *Jurnal Ilmiah Nizama*, 03(4), 599–608.
- Hapsari, S. T., & Putri, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Tts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 35 Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 587. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.14932>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan pancasila sebagai pembentuk karakter disiplin siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–7500. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2187/1914>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.

<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

Prananta, Y. R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Media Penanaman Karakter Bertema Nilai-Nilai Pancasila dan Sadar Konstitusi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 375–398.

<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.213>

Rafika. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. In *Etheses UIN Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/27956/1/17130125.pdf>

Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23.

<https://www.google.co.id/books/edition/hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover>

Raichanah, N., & Najicha, F. U. (2023). Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 122–128. <https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9940>

Roazah, H. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Crossword puzzle Terhadap Psychological well-being Siswa dan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Tumpang.

Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2023). *Pengembangan media pembelajaran pada materi pengamalan nilai nilai pancasila berbentuk kincir pancasila untuk kelas v sdn alur linci*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Suwandi, Syafrina, I., Jati, W., & Turini. (2022). Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui 'Games Edukasi' di Rumah Belajar YKBS Cirebon. *Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia, Vol. 1*(1), 1–8.

Syachtayani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Syafmen, W., & Indri, S. (2023). Development of M-Learning Media Illustrated Crossword Puzzles to Increase Learning Motivation for Middle School Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.26858/est.v9i2.44064>

Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian*. 2(3), 211–213. Bantul: jogjakarta : KBM Indonesia

Trisiana, A., & Pancasila, P. (2020). *Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*. 10(November), 31–41.

Umami Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Zukri, A., Dwi Yulianto, S., Makrifah, N., & Astuti, A. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(3), 578–584.