

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Strategi pembelajaran merupakan cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seseorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan pembelajaran.¹

Strategi pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang selanjutnya akan menentukan kualitas hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam hal ini mampu menjadikan siswa berani, oleh karena itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan menentukan hasil belajar.

Salah satu upaya untuk memperbaiki cara mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan cara belajar aktif (*active learning*) yang dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa aktif terlibat dalam kegiatan

¹Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan*, (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), hlm. 37-38.

pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.²

Dalam beberapa penelitian terdapat solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, yaitu salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain dari harus belajar memecahkan masalah yang dia peroleh. Kemudian solusi selanjutnya adalah dengan permainan karena permainan adalah sesuatu yang membuat siswa terlibat serta menguatkan minat dan motivasi, salah satunya adalah permainan *Puzzle*.³

Selain itu guru juga memiliki tugas untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disampaikan, agar proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk saling tukar pendapat sesama siswa lainnya sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan atau kesuksesan guru mengajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar, demikian juga keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan pula oleh peran guru dalam mengajar.

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diniterprestasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

²Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 77.

³Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran.....*, hlm. 76.

Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.⁴

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap program pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik untuk bertindak atau melakukan sesuatu.⁵

Dorongan itu hanya mungkin muncul dalam diri peserta didik manakala mereka merasa membutuhkan. Oleh sebab itu, dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian peserta didik akan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

Menurut Mujiono, menjelaskan mengenai dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu, faktor internal adalah faktor yang dialami dan dihayati siswa seperti sikap belajar, motivasi, konsentrasi, rasa

⁴Faisal Abdullah, *Motivasi Anak dalam Belajar*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2013), hlm. 2-4.

⁵Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 7.

percaya diri, intelegensi, cita-cita belajar dan kebiasaan belajar dan faktor eksternal yaitu dari luar yang berpengaruh pada aktivitas belajar seperti guru, sarana dan prasarana, lingkungan, dan kurikulum sekolah.⁶

Dari pendapat Mujiono di atas dapat dilihat bahwa untuk salah satu faktor untuk mencapai prestasi belajar yang baik adalah adanya motivasi belajar yang timbul dari dalam diri siswa. Motivasi adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar.

Persoalan mengenai motivasi belajar adalah bagaimana mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan karena dalam kegiatan belajar setiap siswa memiliki motivasi belajar dengan tingkatan yang berbeda. Perbedaan motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat berdasarkan tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa perlu dilakukan dorongan dari luar yaitu dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi seperti pemberian beasiswa, piagam, hadiah atau diadakan pemilihan siswa teladan dan berprestasi, dengan adanya hal-hal seperti ini maka siswa dapat terdorong untuk belajar lebih aktif sehingga memiliki prestasi yang baik. Bagi siswa

⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 236.

yang belum mendapatkan hadiah, mereka akan berkompetisi atau bersaing dalam belajar untuk mendapatkan penghargaan dari pihak sekolah. Salah satu hal yang mendasari motivasi siswa adalah dapat dilihat dari tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tanggung jawabnya sebagai pelajar.

Tetapi kenyataannya di lapangan, masih terdapat kelemahan pada proses pembelajaran yaitu pada mata pelajaran IPS. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang sesuai, sehingga menyebabkan siswa merasa pembelajaran kurang menarik, tidak memahami pembelajaran dan cepat merasa bosan. Selain itu, pada pembelajaran IPS lebih menekankan pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di SD/MI.

Jika pembelajaran IPS yang dijelaskan di atas tetap diteruskan, terutama hanya menekankan pada informasi, fakta dan hafalan, kemudian lebih mementingkan isi daripada proses, serta kurangnya arahan pada proses berfikir, maka pembelajaran IPS tidak akan mampu membantu peserta didiknya untuk dapat hidup secara efektif dan produktif dalam kehidupan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, sudah semestinya pembelajaran IPS masa kini dan kedepan mengikuti berbagai perkembangan yang terjadi di dunia secara global.

Ternyata permasalahan tersebut terjadi pada salah satu sekolah di Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin, yaitu SD Negeri 04 Talang Kelapa

Banyuasin. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin pada tanggal 12 Maret 2020, masih terdapat permasalahan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas seperti, dalam kegiatan awal kurangnya pemberian motivasi kepada siswa, kemudian guru langsung saja membuka pelajaran dan menyampaikan judul materi yang akan dipelajari. Guru menjelaskan berdasarkan materi dan sumber belajar yang ada lalu menuliskannya di papan tulis. Siswa hanya duduk, mencatat materi yang guru tuliskan di papan tulis dan mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Tentu hal ini membuat siswa bosan dan malas karena hanya mendengarkan guru yang berbicara di depan. Akhirnya, siswa hanya mementingkan hafalan. Ketika siswa bosan, maka mereka akan lebih memilih untuk mengobrol dengan temannya atau asik dengan imajinasinya sendiri. Dan pada akhirnya, materi yang disampaikan oleh guru sama sekali tidak bisa diterima oleh siswa dengan baik. Hal ini kemudian menjadi momok tersendiri ketika siswa memasuki tingkat sekolah yang lebih tinggi. Siswa merasa bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan dan tidak menarik.

Maka peneliti menyimpulkan masalah terkait pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi yang kurang menarik mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah.

2. Sebagian siswa yang tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung karna pembelajaran bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya berpusat pada buku (*textbook centered*).
4. Sebagian siswa kurang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin perlu adanya evaluasi guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu adanya inovasi strategi pembelajaran yang menjadi solusi untuk pemasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Penggunaan strategi pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu guru juga menjadi figur kedua setelah orang tua bagi peserta didik untuk menjadi pribadi teladan dalam proses pembelajaran yaitu membentuk akhlak atau karakter pada peserta didik.

Salah satu upaya untuk memperbaiki cara mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan cara belajar aktif (*active learning*) yang dimana guru maupun siswa sama-sama senang dalam proses belajar mengajar. Strategi ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung pada mata pelajaran untuk membangun motivasi, memunculkan keingintahuan serta merangsang berpikir siswa. Salah satu pembelajaran aktif yaitu Strategi *crossword puzzle*. Strategi *crossword puzzle* merupakan suatu strategi yang berbentuk permainan teka-teki silang. Strategi ini dapat

mengurangi tekanan dan rasa bosan murid dalam belajar serta dapat menjadikan murid lebih memperhatikan pelajaran karena strategi ini melibatkan seluruh murid dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti tertarik untuk memilih strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, karena selain untuk mencapai hasil belajar yang optimal, strategi pembelajaran juga berguna untuk membangkitkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dengan pembelajaran menggunakan strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul: “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Penulis menyimpulkan bahwa, permasalahan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan strategi yang kurang menarik mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah.
- b. Sebagian siswa tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*).

- c. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya berpusat pada buku (*textbook centered*).
- d. Sebagian siswa kurang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran

2. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dan agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksud maka masalah-masalah yang diteliti perlu dibatasi ruang lingkupnya. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahannya dalam pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin khususnya pada materi “Mengetahui Letak Geografis Indonesia” di Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V SD/MI Tema 5 Subtema 1 , pembelajaran 3.
- b. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa, motivasi yang dimaksud adalah motivasi belajar yang dilihat dari hasil angket.
- c. Dalam penelitian ini, subyek penelitiannya adalah siswa kelas V SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa sebelum penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin ?
- b. Bagaimana pengaruh motivasi belajar siswa sesudah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin ?
- c. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.
- b. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sesudah penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.
- c. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.

2. Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* bagi para guru yang ingin menambah cara menyampaikan materi pembelajarannya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kerjasama siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pelajaran IPS.

2) Bagi Guru

Menjadi bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, serta meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

3) Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.

4) Bagi Peneliti

Menjadi bahan masukan bagi pengembangan wawasan dalam ilmu pengetahuan serta dapat menyikapi secara profesional kondisi nyata di SD Negeri 04 Talang Kelapa Banyuasin.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan, ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penerapan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Untuk menghindari pengulangan dalam penelitian, maka penulis mengadakan kajian pustaka sebelumnya. Dalam kajian pustaka ini penulis menemukan beberapa judul skripsi yang relevan diantaranya :

1. Meila Emanita (2013) dengan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MIN Tempel”**. Penelitian ini menjelaskan bahwa metode *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA kelas IV MIN Tempel. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol $27,00 > 15,76$, artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*.⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode *Crossword Puzzle*, perbedaannya dari penelitian menerapkan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada mata pelajaran IPS kemudian pada penelitian ini melihat hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan melihat motivasi belajar siswa.

⁷Meila Emanita, Penerapan Metode Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MIN Tempel (Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, Skripsi, 2013).

2. Siti Asiyah (2014), dengan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014”**. Yang menyatakan bahwa, penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi dengan pencapaian hasil belajar siswa 81,48 % siswa atau sebanyak 22 siswa dari 27 siswa yang mencapai KKM pada siklus kedua.⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan diterapkan di kelas V sedangkan perbedaannya penelitian ini melihat hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat motivasi belajar siswa, selain itu penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran PKn sedangkan penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada mata pelajaran IPS.

3. Komariah (2014), dengan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Fikih Materi Ibadah Muamalah di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Kelasan”**. Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan metode *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan. Hal ini di buktikan dengan sebelum menggunakan metode pembelajaran *crossword Puzzle* nilai rata-rata hasil belajar siswa 50,67 dengan

⁸Siti Asiyah, Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014 (Tulungagung: IAIN Tulungagung, Skripsi, 2014), diakses : <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/709/> (Sabtu, 27 Juni 2020, 9:53:17 WIB).

presentasi ketuntasan 30,00 % kemudian meningkat menjadi 75,33 dengan presentasi 68,67 % pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 89,6 dengan presentase ketuntasan 100 % pada siklus ke II.⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama melihat pengaruh metode pembelajara *Crossword Puzzle*, perbedaannya penelitian ini melihat hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat motivasi belajar siswa, kemudian penelitian ini menerapkan pada mata pelajaran fiqh sedangkan penelitian yang akan dilakukan menerapkan pada mata pelajaran IPS.

4. Fidiana Astutik (2014), dengan Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014**”. Penelitian ini menyatakan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014, dengan kesimpulan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketertarikan siswa. Sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.¹⁰

⁹Komariah, Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Fikih Materi Ibadah Muamalah di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Kelas (Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Fatah Palembang”, 2011).

¹⁰Fidiana Astutik, Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, Skripsi, 2014), diakses : <http://eprints.ums.ac.id/29535/> (Sabtu, 27 Juni 2020, 9:52:36 WIB).

Persamaan dari penelitian ini, yaitu terletak pada strategi yang diambil yaitu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada kelas V serta dalam pembelajaran IPS. Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan di SD 3 Temulus Mejobo Kudus, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di SD Negeri 04 Talang Kelapa.

5. Dewi Iriyani (2015), dengan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di MI Ma’had Islamy Palembang”**. Penelitian ini menjelaskan, bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menarik perhatian dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang lebih bervariasi.¹¹

Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama melihat pengaruh metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dan diterapkan di kelas V. Perbedaan dalam penelitian ini adalah, dalam penelitian ini melihat hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk melihat motivasi belajar siswa. Selain itu penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada mata pelajaran IPS.

¹¹Dewi Iryani, Penerapan Metode Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas di V MI MA’HAD Islamy Palembang (Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Fatah Palembang, Skripsi, 2015).