

TANGGAPAN SISWA TERHADAP STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *CROSSWORD PUZZLE* HUBUNGANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KONSEP PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

¹Rossi Iskandar, ²Dini Rahmi Rachmawati

PGMI UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Jalan A.H. Nasution No. 105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

Rossiiskandar92@gmail.com

Abstract: This research intent to know student comment reality to *active learning's strategy* type *crossword puzzle*, students learned motivation and relationship among student comment to *active learning's strategy* type *crossword puzzle*. Method that is utilized in this research is descriptive method. Its data collecting tech utilizes questionnaire, observation and interview with respondent as much 31 students. analisis's result data points out that student comment reality to *active learning's strategy* type *crossword puzzle* including very tall category. It bases acquired average value 4,31 one lie on interval 4,20 – 5,00. Meanwhile motivation reality studies student on social science subject comprises very tall category too. Base acquired average value 4,57 one lie on interval 4,20 – 5,00. There is relationship even among variable x to variable y. which comes under adequately with gotten by correlation coefficient price as big as 0,53 one lie on interval 0,40 - 0,59. Hereafter usufructs hypothesis quiz gotten by price $t_{\text{computing}}(3,15) > t_{\text{table}}(1,699)$. Zero hypothesis thus (Ho) refused and alternative hypothesis (Ha) accepted, There is rate even variable influence x to variable y. as big as 15%. So still available 85% again factor ektern and intern any other that gets to regard student studying motivation on social science subject .

Keyword: Strategi *active learning* tipe *crossword puzzle*, motivation, social science, communications technology developing

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap *strategi active learning* tipe *crossword puzzle*, motivasi belajar siswa dan hubungan antara tanggapan siswa terhadap *strategi active learning* tipe *crossword puzzle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket, observasi dan wawancara dengan responden sebanyak 31 orang siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa realitas tanggapan siswa terhadap *strategi active learning* tipe *crossword puzzle* termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata diperoleh 4,31 yang berada pada interval 4,20 – 5,00. Sedangkan realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial termasuk kategori sangat tinggi pula. Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh 4,57 yang berada pada interval 4,20 – 5,00. Adapun hubungan antara variabel X terhadap variabel Y yang tergolong cukup dengan diperoleh harga koefisien korelasi sebesar 0,53 yang berada pada interval 0,40-0,59. Selanjutnya hasil uji hipotesis diperoleh harga $t_{\text{hitung}}(3,15) > t_{\text{tabel}}(1,699)$. Dengan demikian hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, Adapun kadar pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 15%. Jadi masih terdapat 85% lagi faktor ektern dan intern lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Kata kunci : Strategi *active learning* tipe *crossword puzzle*, motivasi, ilmu pengetahuan sosial, perkembangan teknologi komunikasi

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi di dalam satu situasi. Situasi belajar ini ditandai dengan motif-motif yang ditetapkan dan diterima oleh siswa, yang terjadi karena adanya pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sedangkan belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks, karena dalam proses tersebut siswa tidak hanya sekedar menerima dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa dapat melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran dan tindakan paedagogis yang harus dilakukan, agar hasil belajarnya lebih baik dan sempurna (Syaiful Bahri Djamaran dan Aswah Zain, 2010: 10-11).

Menurut Idad Suhada (2010: 16), belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, sikap, keterampilan, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Sehingga belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian

tujuan pendidikan itu bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat besar peranannya. Motivasi ini berkaitan dengan persoalan minat, dimana minat akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan atau keinginan. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar yang penting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar serta melakukan aktivitas belajar. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula (Sardiman, 2011: 76-77).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah. Dalam pembelajaran IPS antara konsep satu dengan konsep lainnya sangat luas dan saling berhubungan sehingga dalam mempelajari konsep-konsep IPS diperlukan kemampuan untuk menguatkan konsep dan penalaran yang cukup tinggi (Idad Suhada, 2010: 3).

Salah satu konsep yang diterangkan dalam pembelajaran IPS yaitu tentang perkembangan teknologi dalam

komunikasi, yang merupakan salah satu kebutuhan dan kegiatan dasar manusia. Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Pada konsep perkembangan teknologi ini, guru dituntut untuk menyampaikan beberapa definisi tentang berbagai alat atau teknologi yang berkembang di dunia ini khususnya dalam komunikasi. Sehingga siswa dituntut untuk dapat berinteraksi agar pembelajaran tidak membosankan dan para siswa tetap aktif ketika pembelajaran berlangsung (Idad Suhada, 2010: 9).

Mengingat begitu penting motivasi bagi siswa dalam pembelajaran IPS, maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya. Dalam usaha ini banyak cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Slameto, 2003: 174).

Salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS konsep Perkembangan Teknologi Komunikasi adalah penggunaan strategi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Oleh

karena itu, seorang guru tidak hanya bertugas menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa saja, tetapi guru harus memahami dan mengembangkan strategi pembelajaran yang arahnya kepada peningkatan belajar siswa dalam sebuah proses belajar mengajar. Hamdani (2011: 19), mengemukakan bahwa strategi adalah cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, guna mencapai proses pembelajaran yang baik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam sebuah pembelajaran seorang guru dituntut untuk kreatif memadukan suatu permainan di dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan menerapkan sebuah strategi, yaitu strategi *Active Learning* tipe *Crossword Puzzle*.

Mel Silberman (2009: 246), mengemukakan bahwa pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan pembelajaran aktif yang mengundang keterlibatan dan partisipasi siswa secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mencurahkan gagasan tentang beberapa istilah atau kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut. Dengan menerapkan strategi *Active Learning* tipe *Crossword Puzzle* pada pembelajaran IPS

Tanggapan Siswa Terhadap Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Hubungannya Dengan Motivasi Belajar
Rossi Iskandar

diharapkan kualitas pembelajaran akan lebih baik dan partisipasi atau motivasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat, sebab pada strategi pembelajaran ini keaktifan siswa lebih diutamakan, dan pembelajaranpun terkesan seperti melakukan sebuah permainan (belajar sambil bermain). Dengan melibatkan mereka secara aktif, maka siswa akan mengalami dan menemukan ilmu pengetahuan secara mandiri pada proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan di MIN 1 Kota Bandung, diperoleh bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *Active Learning* tipe *Crossword Puzzle* sangat antusias, yang digambarkan dengan keceriaan dan rasa senang siswa ketika mengikuti pembelajaran. Siswa dituntut untuk berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga motivasi siswa akan tumbuh ketika siswa senang mencari dan menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dan mengisinya di dalam kotak-kotak yang telah disediakan oleh guru.

Namun kenyataannya, tanggapan yang baik itu tidak serta merta meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena masih terdapat siswa yang kurang atau tidak termotivasi yang diperlihatkan dengan sikap malas-malasan dan acuh tak

acuh ketika mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model tersebut sebanyak 12 orang siswa dari 31 siswa yang ada.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan, disatu sisi tanggapan siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Crossword Puzzle* sangat baik, tetapi disisi lain masih terdapat siswa yang kurang atau tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS tersebut. Maka, untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara tanggapan siswa terhadap strategi tersebut dengan motivasi belajar siswa, yang mengacu pada teori bahwa motivasi akan timbul setelah ada tanggapan, maka perlu diadakannya suatu penelitian.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif (Arikunto. 2010:96). Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket, observasi dan wawancara dengan responden sebanyak 31 orang siswa. Data yang diperoleh berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif, sedangkan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif perindikator dan analisis korelasi.

HASIL

Realitas Tanggapan Siswa terhadap Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle*

Mengetahui realitas tanggapan siswa kelas IV B MIN 1 kota Bandung terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS, diajukan 16 item pertanyaan yang diberikan kepada sejumlah responden yang telah ditentukan yaitu 31 orang siswa.

Adapun hasil penelitiannya secara rinci dapat diketahui sebagai berikut:

1. Analisis Parsial Item perindikator Variabel X

a. Pengalaman.

Pada indikator ini diajukan lima buah pertanyaan, yaitu nomor 1, 5, 11, 13 dan 15. Hasil diperoleh secara keseluruhan adalah rata-ratanya 4,27. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator pengalaman berkategori sangat tinggi.

b. Interaksi

Pada indikator ini diajukan empat buah pertanyaan, yaitu nomor 3, 4, 7 dan 8 berdasarkan indikator yang diajukan di atas dapat diketahui, rata-ratanya 4,33. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa

terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator interaksi berkategori sangat tinggi.

c. Komunikasi

Pada indikator ini diajukan empat buah pertanyaan, yaitu nomor 2, 6, 10, dan 12. Berdasarkan indikator pertanyaan tersebut dapat diketahui, rata-ratanya 4,38. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator komunikasi berkategori sangat tinggi.

d. Refleksi

Pada indikator ini diajukan tiga buah pertanyaan, yaitu nomor 9, 14 dan 16. Berdasarkan data di atas dapat diketahui, rata-ratanya 4,27. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 - 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator refleksi berkategori sangat tinggi.

2. Analisis Seluruh Data Variabel X

a. Tendensi Sentral

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui skor rata-rata (mean), skor tengah (median) dan skor yang paling sering muncul (modus). Dari jawaban ke-31 siswa kelas IV MIN 1 kota Bandung sebagai responden terhadap 16 item pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe

crossword puzzle. Dari perhitungan tendensi sentral, diketahui nilai mean = 69,95, median = 70,1 dan modus = 72,4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $Me < Md < Mo$ yaitu $69,95 < 70,1 < 72,4$ yang artinya kurva variabel Y memiliki kemiringan kearah negatif.

b. Uji Normalitas

Analisis yang digunakan untuk uji normalitas ini dengan perhitungan chi kuadrat. Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui nilai chi kuadrat hitung (χ^2_{hitung}) = 1,2 dan nilai chi kuadrat tabel (χ^2_{tabel}) pada taraf signifikan 5% dengan dk = 3 diperoleh 7,815. Dengan demikian data variabel X berdistribusi normal, karena nilai χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} atau $1,2 < 7,815$.

c. Interpretasi variabel X

Dari indikator variabel X yang meliputi pengalaman, interaksi, komunikasi dan refleksi, rata ratanya 4,31. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada pada daerah interval 4,20 - 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* berkategori sangat tinggi.

Realitas Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV MIN 1 kota Bandung pada

mata pelajaran IPS, diajukan 15 item pertanyaan yang diberikan kepada sejumlah responden yang telah ditentukan yaitu 31 orang siswa.

Adapun hasil penelitiannya secara rinci dapat diketahui sebagai berikut:

1. Analisis Parsial Item Perindikator Variabel X

a. Tekun menghadapi tugas

Pada indikator ini diajukan dua buah pertanyaan, yaitu nomor 2 dan 5. Untuk pertanyaan nomor 7. Berdasarkan indikator di atas teridentifikasi, rata-ratanya 4,01. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 3,40 – 4,19. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator tekun menghadapi tugas berkategori tinggi.

b. Ulet menghadapi kesulitan.

Pada indikator ini diajukan satu buah pertanyaan, yaitu nomor 6. Dengan rata rata 4,8. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 3,40 - 4,19. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator ulet menghadapi kesulitan berkategori tinggi.

c. Menunjukkan minat yang tinggi

Pada indikator ini diajukan tiga buah pertanyaan, yaitu nomor 1, 7 dan 9. rata-ratanya secara keseluruhan adalah 4,62. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator menunjukkan minat yang tinggi berkategori sangat tinggi.

d. Lebih senang bekerja sendiri

Pada indikator ini diajukan dua buah pertanyaan, yaitu nomor 4, 8 dan 12. Berdasarkan indikator di atas dapat diketahui, rata-ratanya 4,71. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator lebih senang bekerja sendiri berkategori sangat tinggi.

e. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Pada indikator ini diajukan satu buah pertanyaan, yaitu nomor 14. Pada pertanyaan nomor 14 rata-rata yang di peroleh adalah 4,58. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin berkategori sangat tinggi.

f. Dapat mempertahankan pendapatnya

Pada indikator ini diajukan satu buah pertanyaan, yaitu nomor 15. Pada pertanyaan nomor 15 rata-rata yang di peroleh adalah 4,48. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator dapat mempertahankan pendapatnya berkategori sangat tinggi.

g. Tidak mudah lepas hal yang diyakini

Pada indikator ini diajukan satu buah pertanyaan, yaitu nomor 13. Pada pertanyaan nomor 18 rata-rata yang di peroleh adalah 4,77. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dari indikator tidak mudah lepas hal yang diyakini berkategori sangat tinggi.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah

Pada indikator ini diajukan tiga buah pertanyaan, yaitu nomor 3, 10 dan 11. Berdasarkan indikator di atas dapat diketahui, rata-ratanya 4,64. Angka tersebut jika diinterpretasikan berada dalam interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap strategi

active learning tipe *crossword puzzle* dari indikator senang mencari dan memecahkan masalah berkategori sangat tinggi.

2. Analisis Seluruh Data Variabel Y

a. Tendensi Sentral

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui skor rata-rata (mean), skor tengah (median) dan skor yang paling sering muncul (modus). Dari jawaban ke-31 siswa kelas IV MIN 1 kota Bandung sebagai responden terhadap 15 item pertanyaan mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dari perhitungan tendensi sentral, diketahui nilai mean = 69,69, median = 70,78 dan modus = 72,96. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $Me < Md < Mo$ yaitu $69,69 < 70,78 < 72,96$ yang artinya kurva variabel Y memiliki kemiringan kearah negatif.

b. Uji Normalitas

Analisis yang digunakan untuk uji normalitas ini dengan perhitungan chi kuadrat. Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui nilai chi kuadrat hitung (χ^2_{hitung}) = 16,06 dan nilai chi kuadrat tabel (χ^2_{tabel}) pada taraf signifikan 5% dengan dk = 3 diperoleh 7,815. Dengan demikian data variabel X berdistribusi tidak normal, karena nilai χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} atau $16,06 > 7,815$.

c. Interpretasi variabel Y

Dari indikator variabel Y yang meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat yang tinggi, lebih senang bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapat-dapatnya, tidak mudah lepas hal yang di yakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah, maka dapat di rata-ratakan sebagai berikut: $(4,01 + 4,8 + 4,62 + 4,71 + 4,58 + 4,48 + 4,77 + 4,64) : 8 = 4,57$. Angka tersebut jika diterprestasikan berada pada daerah interval 4,20 – 5,00. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS berkategori sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Realitas Tanggapan Siswa Terhadap Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Konsep Perkembangan Teknologi Komunikasi

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi, dilakukan analisis korelasi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Persamaan Regresi linier

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa persamaan linier antara variabel X dengan variabel Y adalah $\hat{Y} = -43,35 + 0,81X$.

2. Hasil Uji Linieritas Regresi

Dari hasil perhitungan didapat nilai $F_{hitung} = -0,70$, sedangkan $F_{tabel} = 2,60$. Dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $-0,70 < 2,60$ sehingga regresi diasumsikan linier.

3. Menghitung koefisien korelasi

Untuk mencari harga korelasi, penulis menggunakan rumus korelasi *Rank*, karena data yang diperoleh sebelumnya menyatakan salah satu variabel berdistribusi tidak normal. Perhitungan ini dimaksudkan untuk mencari besarnya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Dari hasil perhitungan, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,53. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara variabel X (tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle*) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS) tergolong pada katagori cukup. Karena koefisien korelasi tersebut berada pada rentang 0,40 – 0,59.

4. Menguji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini penulis menggunakan uji t, yang dimaksudkan untuk menentukan apakah terdapat

korelasi yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y atau sebaliknya. Dari hasil perhitungan menunjukkan harga $t_{hitung} (3,15) > t_{tabel} (1,699)$. Dalam keadaan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima, sedangkan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan kata lain, terdapat hubungan positif yang signifikan antara tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* (variabel X) dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi (variabel Y).

5. Besarnya Pengaruh

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh pengaruh variabel X (tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle*) terhadap variabel Y (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS) sebesar 15%. Artinya, tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi sebesar 15%. Dengan demikian masih terdapat 85% faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* hubungannya dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi di kelas IV MIN 1 kota Bandung, dapat diambil simpulan sebagai berikut :

Realitas tanggapan siswa kelas IV MIN 1 kota Bandung terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS, termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata jawaban 31 siswa terhadap 16 item angket yang diajukan mencapai 4,31. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, karena berada pada daerah interval 4,20 – 5,00.

Realitas motivasi belajar siswa kelas IV MIN 1 kota Bandung pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi komunikasi, termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata jawaban 31 siswa terhadap 15 item angket yang diajukan mencapai 4,57. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori sangat tinggi, karena berada pada daerah interval 4,20 – 5,00.

Realitas tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle* hubungannya dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi, diperoleh harga koefisien korelasi 0,53. Harga koefisien korelasi ini termasuk kategori cukup, karena harga tersebut berada pada interval 0,40 - 0,59. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $3,15 > 1,699$. Sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya, terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel X (tanggapan siswa terhadap strategi *active learning* tipe *crossword puzzle*) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi). Adapun kadar pengaruhnya sebesar 15%, yang artinya masih terdapat 85% faktor intern dan ekstern lainnya yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep perkembangan teknologi komunikasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Statistik*, yogyakarta: Andi Offset.
Djamarah, Syaiful Bahri. dkk. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sardiman, AM. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Silberman, Mel. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Pendidikan dan Evaluasi belajar*, Jakarta: Gramedia

Suhada, Idad . 2010. *Pendidikan IPS di SD/MI*, Bandung: Solo Press.

_____ 2010. *Konsep Dasar IPS*, Bandung: Solo Press