

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Jekulo yang berlokasi di Jalan Raya Pati-Kudus Km. 10 No. 34, Desa Klaling, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. SMA N 1 Jekulo berdiri pada tahun 1991 diatas tanah seluas 23,213 m². SMAN 1 Jekulo saat ini dipimpin oleh Bapak Lasmin, S.Pd., M.Pd.

Proses pembelajaran efektif, efisien dan mampu memberikan hasil maksimal dipengaruhi oleh sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah itu sendiri. Sarana prasara yang dimiliki oleh SMA N 1 Jekulo secara menyeluruh dalam kondisi baik dan memadai, seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang kelas yang dilengkapi papan tulis, spidol, LCD proyektor, TV LED, dan Wi-Fi yang menunjang proses pembelajaran dengan baik.

SMA N 1 Jekulo adalah sekolah negeri yang menerapkan kurikulum merdeka pada kelas X dan kelas XI, sedangkan kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya. Program pendidikan yang ditetapkan di SMA N 1 Jekulo yaitu X E01 sampai X E10, XI F01 sampai XI F10, kelas XII MIPA 1 sampai dengan MIPA 5, XII IPS 2 sampai IPS 4, dan XII BB.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas yang mendapat mata pelajaran biologi pada kurikulum merdeka, seperti kelas XI F04 yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI F05 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas XI F04 dan Kelas XI F05 merupakan kelas yang mendapat mata pelajaran biologi pada kurikulum merdeka.

2. Hasil Analisis Data

a. Analisis Data Minat Belajar Siswa

1) Persentase Angket Minat Belajar Siswa

Peneliti menggunakan angket minat belajar siswa yang berisi 24 pernyataan kepada 36 siswa di kelas eksperimen dan 31 siswa di kelas kontrol. Data angket minat belajar siswa didapatkan dengan menjumlahkan skor jawaban angket minat belajar dari responden. Hasil

persentase angket minat belajar siswa pada setiap indikator dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4. 1 Persentase Angket Minat Belajar Siswa

Indikator		Kontrol		Eksperimen		Selisih
		%	Kriteria	%	Kriteria	
I	Rasa senang	66%	Tinggi	84%	Sangat Tinggi	18%
II	Perhatian	66%	Tinggi	73%	Tinggi	7%
III	Rasa ingin tahu	63%	Tinggi	67%	Tinggi	4%
IV	Partisipasi	65%	Tinggi	71%	Tinggi	6%
Rata-rata (%)		65%	Tinggi	74%	Tinggi	9%

Data lebih lengkap dapat dilihat di lampiran 7 dan 8

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh rata-rata persentase angket minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 65% dikriteria tinggi dan kelas eksperimen sebesar 74% dikriteria tinggi. Perbedaan rata-rata persentase angket minat belajar antara kelas kontrol dan eksperimen sebesar 9%. Perbedaan persentase dengan rentang selisih terbanyak pada angket minat belajar pada indikator I dengan selisih persentase sebesar 18%. Indikator I minat belajar memuat angket mengenai perasaan senang, suka dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaan persentase dengan rentang selisih terkecil pada angket minat belajar terlihat pada indikator III dengan selisih 4%. Persentase angket minat belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dalam tabel 4.1. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional.

2) Kriteria Minat Belajar

Pada Tabel 4.2 menunjukkan hasil jumlah minat belajar siswa pada tiap kriteria, sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Kriteria Minat Belajar

Kriteria	Jumlah Siswa			
	Kontrol	%	Eksperimen	%
Sangat Tinggi	0	0%	1	3%
Tinggi	23	74%	34	94%
Cukup	8	26%	1	3%
Rendah	0	0%	0	0%
Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah	31 siswa	100%	36 siswa	100%

Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 5 dan 6

Berdasarkan tabel 4.2, tidak ada siswa di kelas kontrol yang memiliki minat belajar sangat tinggi, rendah, atau sangat rendah. Dengan demikian, dari 31 siswa di kelas kontrol, 23 siswa memiliki minat belajar tinggi dan 8 siswa memiliki minat belajar cukup. Pada kelas eksperimen diketahui bahwa, dari 36 siswa terdapat 34 siswa dengan kriteria minat belajar tinggi, 1 siswa dengan kriteria sangat tinggi, dan 1 siswa dengan kriteria cukup. Sehingga tidak ada siswa di kelas eksperimen yang memiliki minat belajar rendah dan sangat rendah.

b. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*

Peneliti menggunakan kuesioner respon siswa yang berisi 24 pertanyaan kepada 36 siswa yang terdapat pada kelas eksperimen. Data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*

Interval (%)	Kriteria	Frekuensi	%
81-100	Sangat Baik	16	44%
61-80	Baik	20	56%
41-60	Cukup	0	0%
21-40	Kurang Baik	0	0%

≤ 20	Sangat Kurang Baik	0	0%
Jumlah		36	100%

Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 9

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa persentase hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dengan kriteria sangat baik sebesar 44% dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa dan kriteria baik sebesar 56% dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Oleh karena itu, tidak ada siswa yang memberikan respon pada kriteria cukup, kurang, atau sangat kurang.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-Test* karena data bersifat homogen dan terdistribusi normal. Proses perhitungan *Independent Sampel T-Test* menggunakan bantuan *Program IBM SPSS Statistics 26*. Keputusan penerimaan hipotesis diambil berdasarkan nilai signifikansi. Apabila *sig (2-tailed) > 0,05* maka H_o diterima dan H_a ditolak. Apabila *sig (2-tailed) < 0,05* maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Hasil Angket Minat Belajar	t	df	Sig (2-tailed)
Equal variances assumed	-5,427	65	0,000

Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 4

Berdasarkan hasil perhitungan, tabel 4.4 menunjukkan signifikansi pada nilai *Sig (2-tailed)* diperoleh hasil sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sampel T-Test* yaitu apabila *sig (2-tailed) > 0,05* maka H_o diterima dan H_a ditolak. Apabila *sig (2-tailed) < 0,05* maka H_o ditolak dan H_a diterima. Setelah pengambilan keputusan, H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil uji *Independent Sampel T-Test* menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI SMA N 1 Jekulo pada materi sistem ekskresi dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Wordwall*.

B. Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran TTS Berbasis Wordwall Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA N 1 Jekulo

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Jekulo pada bulan Oktober tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem ekskresi di kelas XI SMA N 1 Jekulo. Pembelajaran di kelas eksperimen menerapkan media *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*., sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran dilaksanakan tanpa menerapkan media pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan materi sistem ekskresi. Sistem ekskresi merupakan bagian materi kelas XI pada fase F yang masuk ke dalam bab transpor dan pertukaran zat pada manusia di kurikulum merdeka. Pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi 3 kali pertemuan dengan jumlah 5 jam pelajaran. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi untuk merangsang minat siswa terhadap topik yang akan dipelajari. Guru menyampaikan materi ini sebagai pengantar agar siswa lebih memahami topik pembelajaran yang akan dipelajari.

Pada kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam menunjang proses pembelajaran yang berlangsung. Artinya, guru berperan sebagai pengajar atau pelatih dengan tujuan untuk mengurangi adanya dominasi peran di dalam kelas. Peran guru sebagai fasilitator memegang peranan sebagai pengajar yang mengusahakan sumber belajar pada kegiatan pembelajaran untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai mediator adalah dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran.⁵⁴ Pada pembelajaran sistem ekskresi yang dilakukan di kelas XI guru menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* yang terdiri atas 10 soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada tiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok menyiapkan 1 *smartphone* untuk bermain *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Guru memberikan pengarahan kepada siswa

⁵⁴ Kompri, *Manajemen Pendidikan 1* (Bandung: Alfabeta, 2015).

mengenai aturan dalam memainkan *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Pada pertemuan pertama guru mengalami kesulitan dalam mengendalikan proses pembelajaran karena siswa kurang kondusif dan terlalu antusias mengerjakan kuis di depan kelas. Meskipun pada pertemuan pertama kondisi pembelajaran kurang kondusif, namun siswa tetap menyelesaikan kuis dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua terlaksana dengan kondusif dibandingkan dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua memiliki aturan dan konsep yang sama pada pertemuan pertama. Hanya saja guru membagi kelas menjadi 9 kelompok. Penentuan pemenang ditentukan oleh perolehan nilai terbanyak dengan waktu tercepat. Pada pertemuan kedua, siswa mampu berdiskusi dan bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompoknya.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga berlangsung sangat menyenangkan karena dilaksanakan secara individu dan maju ke depan kelas. Siswa memberikan respon dan antusias yang baik dalam proses pembelajaran. Aturan permainan dilakukan dengan cara memutarakan spidol sambil bernyanyi. Ketika lagu berhenti, siswa yang memegang spidol terakhir yang akan maju ke depan untuk mengambil undian nomor soal *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Pembelajaran begitu menyenangkan karena siswa merasa tertantang dan antusias dalam mengerjakan kuis di depan kelas. Penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* menjadikan siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat menciptakan pengalaman baru mengenai media pembelajaran modern. *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat diaplikasikan oleh siswa baik secara individu maupun dalam kelompok. Ini memungkinkan siswa bekerja sama dengan teman dan mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan.

Pembagian lembar angket minat belajar dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dibagikan setelah proses pembelajaran yang ketiga. Hasil penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat dilihat dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* didapatkan bahwa respon siswa berada pada

kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 46% dan kriteria baik sebesar 54%. Sementara tidak ada siswa yang memberikan tanggapan pada kriteria cukup, kurang baik, atau sangat kurang baik, rata-rata persentase respon siswa sebesar 79% dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Penelitian ini sejalan dengan M. A Mawardhani, A. L Sandra Dewi, dan E. W Andjariani menjelaskan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sudah sangat baik dengan rata-rata skor 18,8 dengan proporsi 94% karena media mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik.⁵⁵ Hilmi F. A dan M. Sofian Hadi menyatakan bahwa keberhasilan *Wordwall* disebabkan karena tampilan media yang beraneka ragam sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.⁵⁶

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa. Siswa mendapat pengalaman belajar baru melalui penggunaan media pembelajaran yang mudah dipahami, menyenangkan dan menarik minat belajar siswa.

2. Minat Belajar Siswa Terhadap Materi Sistem Ekskresi

Minat belajar siswa terhadap sistem ekskresi dapat diketahui dari tabel 4.2 hasil angket minat belajar pada kelas kontrol dan eksperimen. Minat siswa terhadap belajar yang diteliti menggunakan 4 indikator yang digunakan untuk mengukur ketercapaian minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada indikator I mengenai rasa senang yang meliputi perasaan senang, suka dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata persentase minat belajar sebesar 84% pada indikator I, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata persentase sebesar 66%. Kelas eksperimen unggul pada indikator I dengan selisih 18% dari kelas kontrol.

⁵⁵ Mawardhani, Dewi, and Andjariani, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD."

⁵⁶ Akbar and Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa."

Pada indikator II mengenai pemusatan perhatian, perasaan dan kecenderungan untuk memperhatikan pembelajaran kelas eksperimen mendapatkan nilai persentase sebesar 75% sedangkan kelas kontrol sebesar 66%. Pada indikator II, kelas eksperimen lebih unggul 9% dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada indikator III kelas eksperimen mengenai rasa ingin tahu yang meliputi keberanian bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada indikator III mendapatkan nilai persentase sebesar 67% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 63%. Perbedaan persentase dengan rentang selisih terkecil pada angket minat belajar terlihat pada indikator III dengan selisih sebesar 4%.

Pada indikator minat belajar yang ke-IV berisi mengenai partisipasi yang meliputi adanya kemauan dan kecenderungan siswa untuk terlihat aktif dan mendapat hasil yang terbaik. Pada indikator ini, kelas kontrol mendapatkan persentase sebesar 65% sedangkan kelas eksperimen sebesar 71%.

Secara keseluruhan, perbedaan persentase yang dihasilkan dari setiap komponen minat belajar tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* mendukung aspek-aspek minat belajar yang digunakan. Di kelas eksperimen, rata-rata persentase minat belajar sebesar 74%, sedangkan di kelas kontrol sebesar 65%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase setiap indikator minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

Minat belajar siswa terhadap suatu pembelajaran perlu dikembangkan dengan baik dalam upaya untuk meningkatkan gairah, keinginan dan perasaan suka terhadap proses pembelajaran. Adanya minat terhadap sesuatu yang dipelajari cenderung mampu memberikan pengaruh pada penerimaan minat-minat yang baru. Menurut Slameto, minimnya animo pada suatu objek atau bidang secara spesifik bisa disebabkan oleh kurangnya minat belajar suatu individu, bahkan hal ini dapat

menciptakan sikap penolakan kepada guru.⁵⁷ Minat belajar yang baik dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, ditunjukkan dengan adanya antusias dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Minat yang kuat bakal menghasilkan daya upaya yang teguh, tekun, dan tidak gampang menyerah. Apabila seorang siswa mempunyai keinginan untuk menimba ilmu, maka ia akan sigap memahami dan menghafalnya. Oleh karena itu, minat belajar tinggi memberikan manfaat pada ketercapaian prestasi belajar yang baik.⁵⁸ Sejalan dengan Zaki A. F dan Zuaini yang menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang diaplikasikan dalam proses belajar di sekolah.⁵⁹ Media pembelajaran seperti *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan minat belajar siswa diperlukan dalam proses pembelajaran. Karena apabila pembelajaran yang dibangun tidak sinkron dengan minat belajar siswa dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi, kehilangan fokus, dan tidak memiliki keinginan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sekar Tri Hapsari dan Eka Putri menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar, sehingga memudahkan untuk memperkaya pengetahuan. Adanya media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat memberikan suasana belajar tanpa tekanan dan menjemukan, selain itu menciptakan pembelajaran yang menantang dan lebih fokus menanggapi kuis pada media *Crossword Puzzle*. Hal ini mempengaruhi menciptakan dorongan siswa untuk merasa senang, ceria, semangat, dan antusias dalam belajar.⁶⁰

⁵⁷ Slameto, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya" (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

⁵⁸ Kompri, "Manajemen Pendidikan 1".

⁵⁹ Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang."

⁶⁰ Hapsari and Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi"

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Jekulo

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.4 dengan perhitungan *Independent Sampel T-Test* mengenai data minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga keputusan H_o ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengaruh terjadi karena adanya penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkan media pembelajaran pada proses belajar. Adanya media pembelajaran ini, dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa mengenai media pembelajaran yang modern. Pengalaman menggunakan media pembelajaran baru dapat menambah rasa penasarannya terhadap suatu pembelajaran. Penerapan *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Siswa dapat membangun kerjasama antar teman serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irmayanti dan Reski Amalia mengenai pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar kognitif yang menyatakan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* dapat memberikan pengaruh pada minat dan hasil belajar kognitif siswa.⁶¹ Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati mengenai pengaruh media teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan angket minat siswa.⁶² Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah dan Anandita Eka Setiadi mengenai pengaruh *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas XI SMA Taman Mulia menyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berhasil dalam meningkatkan minat

⁶¹ Irmayanti and Amalia, "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar."

⁶² Ernawati, "Penggunaan Media TeKa-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V MIS SP. Lanting Sinabang"

belajar siswa berdasarkan data hasil perhitungan angket minat yang menunjukkan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.⁶³

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi sistem ekskresi kelas XI di SMA N 1 Jekulo.



⁶³ Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar.”