

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta

Linda Duwi Zuliyani<sup>1</sup>, Yuli Marlina<sup>2</sup>

Program Study Pendidikan Agama Islam  
Universitas Islam Jakarta, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted : 22 July 2023

Publish : 01 Agustus 2023

---

### Keywords:

Instructional media

Crossword puzzle

learning motivation

---

### Article Info

#### Article history:

Diterima : 22 Juli 2023

Terbit : 01 Agustus 2023

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menentukan seberapa besar pengaruh dari penggunaan media pembelajaran crossword Puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan menjadikan inovasi baru untuk guru agar dapat menggunakannya secara optimal dalam pembelajaran serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan keunikan yang ada pada media crossword puzzle. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan metode pendekatan *Deskriptif Analisis Korelasional* yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih. Teknik Sampling pada penelitian ini yaitu *Purposive Sampling* dikarenakan peneliti melakukan penelitian hanya di satu kelas yaitu kelas XII Animasi 3 yang berjumlah 35 siswa. Serta penelitian ini dalam menganalisis data menggunakan Product Moment. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar tergolong tinggi/kuat yaitu sebesar 0,732 atau 73,2%. Hal ini dapat dilihat dari besarnya "r" observasi (ro) dengan "r" product moment (rt). Seperti yang diketahui "r" observasi (ro) yang diperoleh adalah 0,732 sedangkan rt masing-masing 0,344 dan 0,442. Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $ro > rt$  baik pada taraf signifikansi 5% atau 1%. Maka dari hasil tersebut hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMKN 71 Jakarta.

---

### Abstract

*This study aims to measure and determine how much influence the use of crossword puzzle learning media has in learning Islamic Religious Education and make new innovations for teachers so that they can use them optimally in learning and are expected to be able to increase student learning motivation due to the uniqueness of the crossword puzzle media. The method used in this study is quantitative using a descriptive correlation analysis approach which aims to analyze the relationship between two or more variables. The sampling technique in this study is Purposive Sampling because researchers conducted research only in one class, namely class XII Animation 3, totaling 35 students. As well as this research in analyzing data using Product Moment. The results of this study can be seen based on the results of the analysis of the effect of learning media on learning motivation which is high/strong, namely 0.732 or 73.2%. This can be seen from the magnitude of the "r" observation (ro) with the "r" product moment (rt). As is known the observation "r" (ro) obtained is 0.732 while rt is 0.344 and 0.442 respectively. Thus it can be seen that  $ro > rt$  is good at a significant level of 5% or 1%. So from these results the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, while the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. This means that it can be concluded that there is a significant influence between learning media on student motivation at SMKN 71 Jakarta.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Linda Duwi Zuliyani

Universitas Islam Jakarta

Email : [lindaduwi7@gmail.com](mailto:lindaduwi7@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan pemahaman serta seseorang dapat membentuk tingkah laku dengan metode-motode yang sesuai dengan dirinya agar nantinya dapat bertahan ditengah-tengah perkembangan kajian ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, ini berarti perubahan dalam diri seseorang tersebut memungkinkan terjadinya perubahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Di dalam pengajaran harus memberikan suatu arahan pada diri seseorang yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan apa yang sudah diketahui bisa menjadikan motivasi diri. Pengajaran atau pembelajaran tersebut terdapat peran pendidik atau guru yang dapat diklasifikasikan menjadi dua macam secara umum yaitu pertama, guru sebagai organisator yang merupakan peran untuk menciptakan proses edukatif yang dapat dipertanggungjawabkan, baik secara formal (kepada pihak yang mengangkat dan menugaskannya) maupun secara moral (kepada sasaran didik, serta Tuhan yang menciptakannya).

Selanjutnya yang kedua yaitu, guru sebagai demonstrator yang merupakan peran guru untuk menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan serta senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan dua klasifikasi peranan pendidik atau guru tersebut maka salah satu tugas pokok pendidik atau guru tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, masih banyak nya guru atau pendidik yang hanya menggunakan media buku paket saat mengajar menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti menyampaikan atau menyajikan, sedangkan kata belajar diartikan sebagai keadaan yang dapat menjadikan seseorang untuk tahu dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Nurdyansyah 2019)

Menurut Hamalik dalam Hairuddin dan Kholil (2020:51) Mengatakan Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Sedangkan Menurut Latuheru dalam Nur Mazidah Nafala (2022:117) Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, dan edukasi antara guru dan siswa dapat berangsung secara tepat guna dan berdaya.

Adapun Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
2. Meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan kegairahan belajar, dan meningkatkan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan mereka dan dunia nyata.
3. Membangun dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, sehingga pelajaran menjadi lebih kuat.
4. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan dalam berusaha dengan sendiri yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, terutama dalam gambar hidup.
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (Kristanto 2016)

Terdapat banyak media pembelajaran yang dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan seperti power point, youtube, instagram, dan media yang berkaitan dengan teknologi lainnya. Tetapi terdapat pula media pembelajaran berupa permainan edukatif, salah satunya yaitu media permainan crossword puzzle.

Crossword puzzle atau teka-teki silang merupakan pendekatan permainan yang dirancang untuk merangsang keterampilan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Crossword puzzle atau teka-teki silang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain dalam memecahkan teka-teki yang diberikan. Pada dasarnya peserta didik senang belajar dengan cara bermain dan membuat peserta didik merasa senang. Melalui crossword puzzle atau teka-teki silang mempelajari sesuatu yang rumit dan memikirkan cara memecahkan teka-teki silang ini dengan benar. (Nurkusuma, Achmadi, dan Utomo 2020)

Menurut Ardyarini dalam (Harahap dan Nasution 2022) mengatakan bahwa Crossword Puzzle merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok, selanjutnya kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan penghargaan yang berupa nilai atau bingkisan. Dengan adanya suatu penghargaan dari guru, akan memacu siswa menjadi lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar

Menurut Silberman dalam Amin, Yurike, dan Sumendap (2022:138) mengatakan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu dalam membuat crossword puzzle, yaitu menggunakan manual seperti, kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur/langkah-langkah permainan yaitu:

- 1) Menulis kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- 4) Membagikan teka teki ini kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok
- 5) Memberikan batas waktu untuk menyelesaikannya.
- 6) Setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian setelah waktu habis.
- 7) Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan tugas yang paling cepat dan benar.

Menurut Ghanoc dalam Amin, Yurike, dan Sumendap (2022:138) Menjelaskan Manfaat dari model pembelajaran atau media pembelajaran crossword puzzle ini yaitu :

1. Dapat mengasah daya ingat

Peserta didik diberikan pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang akan mengingat materi yang telah mereka pelajari dan kemudian memilih jawaban yang tepat untuk menjawab teka-teki ini sehingga dapat meningkatkan daya ingat mereka.

2. Mengembangkan kemampuan

Dalam permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika diberikan pertanyaan peserta didik akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.

3. Menghibur

Dalam Strategi pembelajaran Crossword Puzzle ini sifatnya menghibur, karena peserta didik diwajibkan untuk aktif sehingga suasana kelas tidak monoton dan tidak membosankan.

4. Merangsang kreativitas

Dalam media teka-teki silang ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kreatifitas mereka. Misalnya peserta didik sedang berdebat kepada kelompok lain, peserta didik akan mencari cara alternatif untuk menjawab dan memilih jawaban yang mudah untuk dipahami kepada orang lain.

Motivasi berasal dari Bahasa Latin disebut *motivum* sedangkan dalam Bahasa Inggris disebut *motivation* yang artinya sesuatu yang terjadi atau suatu hal yang bergerak atau berpindah dengan kata lain Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang peran menjadi aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Motivasi yang kuat akan menumbuhkan gairah, semangat, dan perasaan senang untuk belajar. Seseorang akan menampilkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan apabila ia mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Purwanto dalam Lestari (2020:4) Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. (Rahman 2021)

Motivasi belajar adalah dorongan kuat untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat berasal dari dalam seseorang maupun dari luar seseorang. (Hasanah dan Faturrohman 2023)

Di dalam motivasi belajar terdapat macam-macam motivasi seperti motivasi intrinsik (motivasi dari dalam diri pribadi) dan motivasi ekstrinsik (motivasi dari luar diri pribadi).

#### 1. Motivasi Intrinsik

Menurut Santrock dalam Herliani, Boleng, dan Maasawet (2022:12-13) Menjelaskan bahwa Motivasi intrinsik adalah melakukan segala sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Sedangkan Menurut Sardinian, dalam Aryani dan Wahyuni (2021) Mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif, atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

#### 2. Motivasi ekstrinsik

Menurut (Inah dan Khairunnisa 2019) Mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Gunarsa dalam Lestari (2020:7) motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain.

Adapun indikator-indikator motivasi Menurut Uno dalam Lestari (2020) yaitu:

1. Adanya keinginan hasrat untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi dalam proses pembelajaran terdapat 2 fungsi yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam sEmda (2018) yaitu:

#### 1. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Dalam Perilaku setiap orang didasarkan pada dalam diri seseorang karena mengingat dengan semangat kerja seseorang sangat ditentukan oleh tingkat motivasinya. Maka dari itu, semangat yang diberikan kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ditetapkan oleh guru tepat waktu dan keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik karena motivasi peserta didik yang tinggi

#### 2. Sebagai spengarah

Motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang melakukan skegiatan itu akan dapat menciptakan prestasi yang baik dan tujuan akan tercapai.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Deskriptif Analisis Korelasional* yang merupakan suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini yang diambil dari populasi data yaitu seluruh peserta didik di kelas XII ANM 3 SMK Negeri 71 Jakarta dengan jumlah 35 peserta didik. kemudian teknik sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling*. Dalam proses pengumpulan data dalam Teknik penelitian ini dilakukan dengan cara:

### a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian di SMK Negeri 71 Jakarta Menurut hadi dalam Sugiyono menjelaskan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yang dimana dua diantara itu adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik

pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. (Sugiyono, 2016:145)

**b) Angket atau Kuesioner**

Peneliti menyebarkan angket/kuesioner dalam bentuk pernyataan untuk diisi oleh peserta didik sebagai bahan data atau informasi mengenai proses kegiatan belajar di kelas. Angket ini disebarkan melalui google form kepada peserta didik kelas XII ANM 3 yang dijadikan sebagai responden. Kuesioner yang dibuat dengan tertutup, terdiri dari 20 item pernyataan variabel X (Media Pembelajaran) dan Variabel Y (Motivasi Belajar) dan pemberian bobot nilai terhadap item-item pada angket, penulis menggunakan pengukuran skala likert.

**c) Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk melakukan pendalaman terhadap permasalahan yang ingin diteliti. Wawancara ini dilakukan peneliti kepada guru bidang Pendidikan Agama Islam

**d) Dokumentasi**

Dalam teknik ini peneliti dapat mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang SMK Negeri 71 Jakarta yang meliputi : Sejarah berdirinya secara singkat, visi dan misi sekolah, keadaan guru dan staff, keadaan peserta didik, serta keadaan sarana dan prasarana yang tersedia. Dan juga data-data mengenai guru-guru dan pegawai di SMK Negeri 71 Jakarta beserta program-program yang ada.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik pada Microsoft excel dan di konfirmasi menggunakan SPSS versi 25 dengan Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi “r” Product Moment yaitu:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

rx<sub>y</sub> : Angka indeks korelasi “r” product moment

N : Banyaknya data (Number of case)

∑X : Jumlah seluruh skor X

∑Y : Jumlah seluruh skor Y

∑XY : Jumlah hasil dikali skor X dengan skor Y

(∑X)<sup>2</sup> : Jumlah hasil skor yang dikuadratkan dari X

(∑Y)<sup>2</sup> : Jumlah hasil skor yang dikuadratkan dari Y (Siyoto dan Sodik 2015:89)

**3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**1.1 Hasil penelitian**

Dalam menganalisis data dan mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta, peneliti mengajukan pernyataan atau angket kepada 35 peserta didik XII ANM 3 sebanyak 20 item untuk variabel X (Media Pembelajaran ) dan 20 item untuk variabel Y ( Motivasi belajar). Dalam pemberian bobot nilai, peneliti menggunakan pengukuran skala likert yang diberikan untuk pernyataan positif yaitu : sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif yang diberikan sangat setuju = 1, setuju = 2, kurang setuju = 3, tidak setuju 4, sangat tidak setuju = 5 (Sugiyono, 2016:93-94)

Data-data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik yang diambil dari hasil jawaban angket yang diberikan kepada peserta didik kelas XII ANM 3 di SMK Negeri 71 Jakarta sebagai sampel berjumlah 35 peserta didik. Masing-masing telah diberikan skor dan menjumlahkan setiap bobot penelitian yang tercantum diatas dalam satu angket yang disebarkan pada hari Rabu, 22 Februari 2023. Berikut ini skor total dari jumlah angket yang

telah diisi oleh peserta didik SMK Negeri 71 Jakarta yang hasilnya dapat dilihat pada table berikut:

**Hasil Skor Angket  
Variabel X dan Y**

Responden	ΣX	ΣY	21	76	82
1	89	84	22	78	84
2	75	78	23	79	70
3	64	68	24	94	95
4	78	74	25	89	90
5	71	81	26	83	68
6	85	95	27	78	72
7	95	92	28	84	92
8	86	82	29	69	74
9	78	86	30	72	69
10	68	73	31	76	77
11	78	73	32	60	67
12	78	88	33	65	70
13	75	77	34	88	80
14	78	69	35	87	86
15	72	71			
16	83	87			
17	66	70			
18	72	88			
19	87	95			
20	95	96			

(Sumber : Hasil skor angket variabel X dan Y)

Dalam menganalisis data pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta, peneliti menggunakan data yang terdapat dalam table diatas. Kemudian untuk membuat table distribusi frekuensi peneliti menggunakan langkah-langkat sebagai berikut:

**Langkah 1: Mencari skor terbesar (H) dan terkecil (L) dari variabel X dan Y**

- Skor terbesar Variabel X : 95
- Skor terkecil Variabel X : 60
- Skor terbesar Variabel Y : 96
- Skor terkecil Variabel Y : 67

**Langkah 2: Mencari Nilai Rentang (R)**

- Rumus:  $R = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$
- Variabel X :  $R = 95 - 60 = 35$
- Variabel Y :  $R = 96 - 67 = 29$

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui nilai rentang variabel X (Media Pembelajaran) adalah 35, sdan nilai rentang variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 29.

**Langkah 3 : Mencari Banyak Kelas Variabel X dan Y (BK)**

$$\begin{aligned}
 BK &= 1 + (3,3) \log n \\
 &= 1 + (3,3) \log 35 \\
 &= 1 + (3,3) (1.544068) \\
 &= 6.095425 \\
 &= 6,095 = 6
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak kelas (BK) variabel X (Media Pembelajaran) dan variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 6,095 atau 6.

**Langkah 4: Mencari Panjang Kelas Interval (P)**

$$\text{Rumus} \rightarrow P = \frac{R}{BK}$$

$$\text{Variabel X} = \frac{35}{6} = 5,833 \rightarrow 6$$

$$\text{Variabel Y} = \frac{29}{6} = 4,833 \rightarrow 5$$

Dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa panjang kelas interval variabel X (Media Pembelajaran) adalah 6, dan panjang kelas interval variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 5.

**Langkah 5: Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X dan Variabel Y**

1. Distribusi Frekuensi Variabel X

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Variabel X (Media Pembelajaran)**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Nilai Tengah	Nilai Nyata	
1	60 - 65	3	62.5	59.5	65.5
2	66 - 71	4	68.5	65.5	71.5
3	72 - 77	7	74.5	71.5	77.5
4	78 - 83	10	80.5	77.5	83.5
5	84 - 89	8	86.5	83.5	89.5
6	90 - 95	3	92.5	89.5	95.5
<b>JUMLAH</b>		<b>35</b>			

Berdasarkan tabel di atas maka peneliti membuat grafik histogram frekuensi interval dari setiap kelas interval diatas sebagai berikut :

**Grafik 4.1**  
**Diagram Frekuensi Variabel X (Media Pembelajaran)**



(Sumber: Hasil Angket Variabel X (Media Pembelajaran))

Berdasarkan grafik di atas, menggambarkan bahwa dalam pengisian angket pada variabel X (Media Pembelajaran) terlihat skor yang mempunyai frekuensi tertinggi berada pada kisaran angka 78- 83 sebanyak 10 peserta didik dan frekuensi terendah ada 2 yaitu berada pada kisaran angka 60-65 dan 90-95 sebanyak 3 peserta didik

2. Frekuensi Variabel Y

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi Variabel Y (Meotivasi Belajar)**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Nilai Tengah	Nilai Nyata	
1	67 - 71	9	69	66.5	71.5
2	72 - 76	5	74	71.5	76.5
3	77 - 81	5	79	76.5	81.5
4	82 - 86	6	84	81.5	86.5
5	87 - 91	4	89	86.5	91.5
6	92 - 96	6	94	91.5	96.5
JUMLAH		35			

(Sumber: Hasil Angket)

Berdasarkan stabel di atas maka peneliti membuat grafik histogram frekuensi interval dari setiap kelas interval di atas sebagai berikut:

**Grafik 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Variabel Y (Motivasi Belajar)**



Sumber : Hasil Angket Variabel Y (Motivasi Belajar)

Berdasarkan grafik di atas, menggambarkan bahwa dalam pengisian angket pada variabel Y (Motivasi belajar) terlihat skor yang mempunyai frekuensi tertinggi berada pada kisaran angka 67-71 sebanyak 9 peserta didik dan untuk frekuensi terendah berada pada kisaran angka 87-91 sebanyak 4 peserta didik.

**Langkah 6 : Mencari Rata-rata (Mean)**

**Tabel 4.4**  
**Jumlah Variabel X dan Variabel Y**

N	=	35
$\sum X$	=	2751
$\sum Y$	=	2803
$\sum X^2$	=	218951
$\sum Y^2$	=	227425
$\sum XY$	=	222389

(Sumber : Jumlah Angket Variabel X dan Variabel Y)

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui nilai rata-rata dari dua variabel di atas dengan rumus:

1. Rata-rata Variabel X (Media Pembelajaran)

$$M_x = \frac{\sum X}{N} = \frac{2751}{35} = 78.60$$

2. Rata-rata Variabel Y (Motivasi Belajar)

$$My = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{2803}{35} = 80.09$$

Dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata variabel X (Media Pembelajaran) adalah 78,60 dan nilai rata-rata variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 80,09.

**Langkah 7: Mencari Angka Indeks Korelasi antara Variabel X dan Variabel Y (r<sub>xy</sub>)**

Untuk mencari angka indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{[n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] [n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{35 \cdot 222389 - (2751 \cdot 2803)}{\sqrt{[35 \cdot 218951 - (2751)^2] [35 \cdot 227425 - (2803)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7783615 - 7711053}{\sqrt{[7663285 - 7568001] [7959875 - 7856809]}}$$

$$r_{xy} = \frac{72562}{\sqrt{[95284] [103066]}}$$

$$r_{xy} = \frac{72562}{\sqrt{9820540744}}$$

$$r_{xy} = \frac{72562}{9909864148}$$

$$r_{xy} = 0,732222 \rightarrow 0,732$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa angka indeks korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 0,732. Artinya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 0,732 atau 73,2%.

Perhitungan data di atas merupakan analisis menggunakan rumus Pearson Product moment yakni untuk jenis statistika parametrik. Kemudian peneliti akan membandingkan hasil perhitungan tersebut dengan menggunakan hasil perhitungan non parametrik dengan menggunakan SPSS versi 25, hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Deskriptif Statistik Variabel X terhadap Variabel Y**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Pembelajaran	35	60.00	95.00	78.6000	8.94822
Motivasi Belajar	35	67.00	96.00	80.0857	9.30645
Valid N (listwise)	35				

(sumber: Hasil Pengolahan data dari SPSS versi 25)

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 25, dapat diketahui nilai rata-rata (mean) sdari dua variabel di atas yaitu variabel X dengan nilai rata-rata sebesar 78,60 variabel Y dengan nilai rata-rata sebesar 80,09. Sedangkan dalam menggunakan perhitungan statistik parametrik, maka dapat dilihat hasilnya sama persis pada langkah ke enam.

**Tabel 4.6**  
**Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.732 <sup>a</sup>	.536	.522	6.43365	.536	38.143	1	33	0.000

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

(Sumber : Hasil Pengelolaan Data dari SPSS versi 25)

Tabel di atas merupakan hasil analisis korelasi variabel X dan variabel Y, table tersebut menjelaskan sebagai berikut:

1. R Disebut Juga dengan Koefisien Korelasi

Nilai R menunjukkan tingkat pengaruh variabel independent X terhadap variabel dependent Y. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai koefisien korelasi variabel X terhadap variabel Y adalah 0,732. Hasil ini sesuai dengan perhitungan statistik parametrik sebelumnya pada langkah 7. Maka dapat disimpulkan, pengaruh variabel X (Media Pembelajaran) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) adalah 0,732 atau sebesar 73,2%.

2. R sSquare Disebut Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi menerangkan seberapa variasi variabel Y yang disebabkan oleh variabel X. Pada tabel di atas, nilai square (R<sup>2</sup>) sebesar 0,536. Nilai koefisien determinasi tersebut merupakan hasil dari mengkuadratkan nilai korelasi, ssebagaimana dapat diketahui sebelumnya nilai korelasi variabel X terhadap variabel Y adalah 0,732, maka 0,732<sup>2</sup> adalah 0,536 atau 53,6%.

Dengan demikian, pada hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa variasi yang terjadi dalam mempengaruhi motivasi belajar peserta didik sebesar 53,6% yang disebabkan oleh svariasi media pembelajaran dan 46,4% sisanya (100% - 53,6%) dapat dipengaruhi oleh variasi lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Dengan kata lain besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta adalah sebesar 53,6% lainnya merupakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan perhitungan-perhitungan diatas, hasil analisis korelasi variabel X terhadap variabel Y dapat disimpulkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y**

**Correlations**

		Media Pembelajaran	Motivasi Belajar
Media Pembelajaran	Pearson Correlation	1	.732**
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	35	35
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	35	35

(Sumber: Hasil Pengolahan data SPSS versi 25)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS versi 25 pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,732 atau 73,2%. sDengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta. Hal ini diperkuat oleh nilai koefisien korelasi yang disesuaikan R adjusted yaitu sebesar 73,2%. Artinya semakin media pembelajaran digunakan, maka semakin berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui korelasi antara pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 sJakarta sebesar 0,732. Untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang sedang diteliti terdapat cara menginterpretasikannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi *Product Moment*. Untuk memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” Product Moment maka perlu melihat tabel nilai “r” product moment, yaitu:

**Table 4.8**  
**Interpretasi data**

Besarnya “r” Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel x dan y memang korelasi terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel x dan variabel y).
0,20 – 0,40	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang lemah / sangat rendah.
0, 40 – 0,70	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sedang / cukupan.
<b>0,70 – 0,90</b>	<b>Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat / tinggi.</b>
0,90 – 1,00	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat / sangat tinggi.

(Sumber : Sugiyono 2016:184)

Dari sperhitungan di atas, dapat diketahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y (rxy) sebesar 0,732. Jika diperhatikan, maka angka indeks korelasi yang telah diperoleh bertanda positif. Ini berarti korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran) dengan variabel Y (Motivasi Belajar) terdapat pengaruh yang searah dalam penelitian ini.

Jika sdilihat pada tabel di atas, nilai korelasi variabel X terhadap variabel Y (rxy) sebesar s0,732 terletak antara 0,70 – 0,90. Sehingga dapat dinyatakan bahwa korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran) dengan variabel Y (Motivasi Belajar) terdapat korelasi yang kuat/tinggi.

- 2) Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” product moment, dengan sjalan melihat pada tabel nilai “r” product moment.

Untuk melihat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka peneliti merumuskan shipotesis salternative (Ha) dan hipotesis nihil (Ho). Hipotesis tersebut sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )  
Tidak ada pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).
- b. Hipotesis Alternative ( $H_a$ )  
Terdapat pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).

Untuk menguji hipotesis diatas dibuktikan dengan cara membandingkan “r” yang diperoleh melalui perhitungan atau “r” observasi ( $r_o$ ) dengan besarnya “r” product moment ( $r_t$ ). Hal syang perlu dilakukan terlebih dahulu yaitu mencari derajat bebas (db) atau degress of freedom dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Df = N - nr$$

**Keterangan :**

Df : *Degress of freedom*

N : *Number of cases*

Nr : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Jumlah keseluruhan sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 siswa dengan demikian  $N = 35$ . Variabel yang dicari korelasinya adalah variabel X dan Y, jadi  $Nr = 2$ . Dengan demikian derajat bebas (db) atau degress of freedom adalah:

$$Df = N - Nr$$

$$Df = 35 - 2$$

$$Df = 33$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui nilai derajat bebas (Df) atau degress of freedom adalah 33, dan apabila melihat tabel “r” product moment, maka diperoleh nilai “r” product moment pada taraf signifikan 5% adalah 0.344 dan taraf signifikan 1 % adalah 0.442.

Selanjutnya membandingkan besar “r” observasi ( $r_o$ ) dengan “r” product moment ( $r_t$ ). Seperti yang diketahui “r” observasi ( $r_o$ ) yang diperoleh adalah 0,732 sedangkan  $r_t$  masing-masing 0,344 dan 0,442. Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $r_o > r_t$  baik pada taraf signifikan 5% atau 1%. Maka dari hasil tersebut hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran yang **tinggi/kuat** terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta.

## 2.2 Pembahasan

Berdasarkan interpretasi data di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta sebesar **0,732**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki korelasi yang kuat atau tinggi yaitu **0,70 – 0,90**. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh sebesar **73,2%** terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan ini, terbukti bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta berpengaruh tinggi.

Penelitian ini sdiperkuat dari hasil wawancara dengan narasumber yaitu Guru PAI di SMK Negeri 71 Jakarta sebagai berikut:

Menurut guru PAI bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan untuk menyampaikan smateri pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat cepat memahami dan lebih efektif serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran . namun dalam hal ini masih ada beberapa peserta didik yang motivasi belajarnya lemah salah satunya didalam pelajaran PAI oleh karena itu saya mengganti media pembelajaran yang sebelumnya menggunakan media

pembelajaran yang konvensional yang dapat membosankan dengan mengganti media pembelajaran permainan yang salah satunya adalah media crossword puzzle atau teka teka silang. dengan menggunakan media teka teka silang peserta didik mampu mengasah daya ingat materi pembelajaran yang lalu yang sangat antusias dan aktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya jenuh dan bosan menjadi merasa senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut.(M.Usman,20 Februari 2023).

Berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara di atas bahwa penggunaan media pembelajaran crossword puzzle sangat cocok digunakan. Karena dapat membantu peserta didik mampu mengasah daya ingat materi pembelajaran yang lalu serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Jadi, jika dilihat dari hasil angket dan wawancara tersebut maka ada kesamaan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SMK Negeri 71 Jakarta secara singkat dapat peneliti simpulkan bahwa sebagai berikut:

- a) Adanya Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik terdapat pengaruh yang **kuat/tinggi**.
- b) Dari hasil wawancara dan analisis data bahwasannya terdapat pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- c) Apabila dilihat dari hasil perhitungan terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar **0,732**. Hal ini dapat dilihat dari besarnya “ro” dengan “rt” seperti yang diketahui ro yang peneliti peroleh adalah **0,732**, sedangkan rt masing-masing **0,344** dan **0,442**. Dengan demikian ternyata bahwa  $ro > rt$  baik pada taraf signifikan 5% atau 1% maka **Hipotesis Nihil ditolak**, sedangkan **Hipotesis Alternatif diterima**, artinya terdapat Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Linda Yurike, dan Susan Sumendap. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. 2022 ed. Bekasi: LPPM.  
[https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ&pg=PA136&dq=media+pembelajaran+crossword+puzzle&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwi64sSwteX8AhUKzjgGHaxBCwcQ6AF6BAgLEAM#v=onepage&q=media+pembelajaran+crossword+p](https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ&pg=PA136&dq=media+pembelajaran+crossword+puzzle&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwi64sSwteX8AhUKzjgGHaxBCwcQ6AF6BAgLEAM#v=onepage&q=media+pembelajaran+crossword+p)
- Aryani, Nini, dan Molli Wahyuni. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*. 2021 ed. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Emda, Amna. 2018. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5(2): 172.
- Hairuddin, dan Kholil. 2020. *Fungsi Media Dalam Pembelajaran Berbasis Santifik*. 2020 ed. ed. muklas irwanto Subaktiar. Gresik: CV. Jendela Sastra Indonesia Press.
- Harahap, M Roni Ito, dan Mawaddah Nasution. 2022. “Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMA Al-Bukhari Muslim.” 01: 297–302.
- Hasanah, Nur, dan Ning Ira Faturrohman. 2023. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Word Search Pada Siswa Kelas III SDIT Al-Iman.”
- Herliani, didimus tanah Boleng, dan elyse theodora Maasawet. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. 2022 ed. Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha.  
[https://books.google.co.id/books/about/TEORI\\_BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN.html](https://books.google.co.id/books/about/TEORI_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN.html)

- ?id=xGxUEAAQBAJ&printsec=frontcover&source=hp\_read\_button&hl=id&newbks=1&newbks\_redir=0&gboemv=1&ovdme=1&redir\_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Inah, Ety Nur, dan Aeni Khairunnisa. 2019. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Bidikmisi." *Al-TA'DIB* 12(1): 36.
- Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*: 10–14.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. 2020 ed. Yogyakarta: CV Budi Utama.  
[https://books.google.co.id/books?id=5mL2DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=motivasi+belajar&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwirriqi2tu\\_8AhWz6HMBHcddAHIQ6wF6BAgGEAU#v=onepage&q=motivasi+belajar&f=false](https://books.google.co.id/books?id=5mL2DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=motivasi+belajar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwirriqi2tu_8AhWz6HMBHcddAHIQ6wF6BAgGEAU#v=onepage&q=motivasi+belajar&f=false).
- Nur Mazidah Nafala. 2022. "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3(1): 114–30.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Nurkusuma, Almira, Achmadi, dan Bambang Budi Utomo. 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *urnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9(6): 1–9.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41060>.
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (November): 289–302.
- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. 2015. "Dasar Metodologi Penelitian." In *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. Ayup. Yogyakarta, 89.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2016 ed. Bandung: Alfabeta.