

---

**Analisis Perbedaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle dengan Model Konvensional untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Kewirausahaan Kelas VII MTs Attaqwa 14**

---

**INFO PENULIS**

Ulul Amri  
Universitas panca sakti bekasi  
[amriulul397@gmail.com](mailto:amriulul397@gmail.com)

**INFO ARTIKEL**

ISSN: 2807-9558  
Vol. 3, No. 3 Desember 2023  
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

---

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

***Saran Penulisan Referensi:***

Amri, U. (2023). Analisis perbedaan model pembelajaran crossword puzzle dengan model konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ips materi kewirausahaan kelas vii mts atqwa 14. *Arus Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(3), 108-115.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan Model Konvensional Untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kewirausahaan Kelas VII Mts Attaqwa 14. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek yaitu Guru Kelas VII dan siswa kelas VII Mts Attaqwa 14. Metode penelitian ini adalah eksperimen dan jenis penelitian ini adalah *quasi experimental*. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII A sejumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V11 B sejumlah 35 siswa sebagai kelas control. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis inferensial dengan pengujian hipotesis menggunakan statistik uji-t, taraf signifikan 5% = 0,05. Analisis inferensial merupakan teknik analisis yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian diterima atau ditolak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi kewirausahaan. Hal ini ditunjukkan pada hasil rata-rata nilai kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu 88, dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional yaitu 64,22.

Kata Kunci :Crossword Puzzle, Kemampuan Berpikir Kreatif, Kewirausahaan, IPS

### Abstract

This research aims to determine the differences between the Crossword Puzzle Learning Model and the Conventional Model for Students' Creative Thinking Abilities in Class V Social Studies Entrepreneurship Material. This research uses a quantitative approach with the subjects namely Class VII teachers and class VII students at Mts Attaqwa 14. This research method is experimental and the type of research is quasi experimental. In taking samples in this research, the Nonequivalent Control Group Design research design pattern was used. The samples used in this research were class VII A with 36 students as the experimental class and class V11 B with 35 students as the control class. The data analysis technique used is inferential analysis with hypothesis testing using t-test statistics, significance level  $5\% = 0.05$ . Inferential analysis is an analytical technique that can be used to find out whether the hypothesis in the research is accepted or rejected. Based on the research results, it can be concluded that the use of the Crossword Puzzle learning model influences students' creative thinking abilities in entrepreneurship material. This is shown in the average score of the experimental class after being given the Crossword Puzzle learning treatment, namely 88, and the control class which was given conventional learning treatment and the control class given conventional learning treatment was 64.22.

Keywords: Crossword Puzzle, Creative Thinking Ability, Entrepreneurship, Social Sciences

## A. Pendahuluan

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan pada hakikatnya berpikir kreatif terhubung dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut (DAMANIK, 2022), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya.

Berpikir kreatif menuntut seorang anak untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, mempunyai variasi jawaban, memiliki kemampuan menguasai suatu konsep permasalahan, menyampaikan ide atau gagasan suatu topik permasalahan. Oleh sebab itu, berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013, sehingga berpikir kreatif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar di mana hasil belajar biasanya dipengaruhi pemahaman siswa terhadap suatu konsep pembelajaran serta kemampuan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran.

(Cintia, 2018) Dan menurut Rusman (Huda, 2011), "Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah". Dalam belajar matematika, siswa hendaknya memahami hubungan antara ide-ide matematis dan bidang studi lainnya (Afriansyah, 2015). Ketika siswa telah mampu mengkreaitivaskan beberapa ide matematis, maka siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik (Faturhman, 2020).

Model pembelajaran *crossword puzzle* merupakan model pembelajaran untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, serta siswa tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan menurut pendapat Silberman (Khasanah, Atnuri, & Fanani, 2020, p. 42). Sehingga dengan hal ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dapat menerapkan model *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran IPS. (Nurfitriana, 2023)

Senada dengan hal itu, Amin dalam Cahyo juga berpendapat bahwa *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanyapetunjuk dibagi dalam kategori "mendatar" dan "menurun" tergantung kata yang harus diisi. (Susanti, 2019)

*Crossword Puzzle* menurut Hisyam (2008) ialah suatu permainan dengan bentuk segi empat yang terdiri dari sekumpulan kotak-kotak berwarna hitam putih yang dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan

menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, semuakotak yang harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada. (Eka Kartikawati, 2020)

Belajar secara konvensional adalah bentuk kegiatan belajar yang biasa dikenal yakni terjadinya interaksi antara guru, siswa dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, kelas, laboratorium dan sebagainya). Dalam hal belajar konvensional ini, aspek ruang dan waktu menjadi amat penting sebab terjadinya interaksi dalam bentuk tatap muka tersebut selalu berada dalam ruang dan waktu tertentu secara bersamaan. Cara belajar yang demikian disebut cara belajar *synchronous* yakni terjadinya proses belajar yang melibatkan guru, siswa dan bahan belajar dalam ruang dan waktu yang bersamaan (sinkron) (Wati, 2016)

Dalam pembelajaran ini seorang guru mengajar sekelompok siswa dengan menggunakan materi yang dituangkan dalam silabus, kelas dan pertemuan diselenggarakan pada waktu-waktu yang telah ditentukan seperti tertuang dalam jadwal, sedangkan metode yang dipakai pada umumnya masih bersifat tatap muka atau ceramah. Proses belajar mengajar diharapkan dapat berjalan dengan lancar tanpa memperhatikan perbedaan-perbedaan individual siswa, seperti cara belajar, motivasi, minat, kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi, dan sebagainya. (Lestari, p. 2016)

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas (Octavia, 2020, p. 13). Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tinggi, mengasah kekompatan dan kerja sama dalam sebuah kelompok.

Karwono dan Mularsih (2017), menuliskan bahwa pembelajaran diambil dari kata belajar, dengan awalan "pem" dan akhiran "an" berarti ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat "terlibat" agar terjadi proses belajar pada diri individu. Hakikat pembelajaran secara umum adalah kumpulan kegiatan yang dirancang agar terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran adalah upaya mempengaruhi siswa agar terjadi proses atau perlakuan belajar. (Sartika, 2020)

Joyce dan Weil mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, mendesain bahan pembelajaran yang dibutuhkan dan untuk menuntun pengajaran di kelas atau pada situasi pembelajaran yang lain. Sejalan dengan pendapat Joyce, Supriyono menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang diperlukan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada pendidik di dalam kelas. (KURNIA, 2023). Sedangkan menurut Sanjaya (2006: 126) "strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Gerlach & Ely dalam Hamruni (2011: 2) menjelaskan bahwa "strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu" (MAMAJANG II).

Ilmu sosial atau IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. IPS merupakan suatu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Dengan kata lain, ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia. Pada pembelajaran ilmu sosial ini juga lebih menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai serta partisipasi sosial. (Yusnaldi, 2019).

Menurut Sanjaya (1998) pelajaran IPS dianggap tidak merangsang atau tidak melatih kemampuan siswa untuk berpikir, atau adanya anggapan yang memandang IPS sebagai pelajaran "kelas dua" yang lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan pelajaran lain. Pelly (1990) dalam Sanjaya (1998) menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa yang menganggap bahwa IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, sehingga membosankan. Padahal IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam

masyarakat. IPS menjadi mata pelajaran penting karena akan menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan masyarakat secara nyata. Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari beberapa bidang ilmu pengetahuan yaitu Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi. Keempat bidang ilmu tersebut diajarkan secara terpadu dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di SMP/MTS (Salam, 2017).

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah eksperimen, yang dimana penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* penelitian Sugiyono (2016). Menurut Anurrahman (2016) *quasi experimental* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok, kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2018).

penelitian pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII A sejumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V11 B sejumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol.

## C. Hasil dan Pembahasan;

### Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di Mts Attaqwa 14. Dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti mendapatkan data berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut kemudian akan diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi uji prasyarat tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis berupa uji-t. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan model Konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan kelas VII MTS Attawa 14. Selain uji-t, dalam penelitian ini dilakukan juga uji *n-gain* untuk mengetahui tingkat ketuntasan atau persentase keberhasilan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VII A dan VII B Mts Attaqwa 14

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sempel

Kolmogorov-Smirnov					
Data	Kelas	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,155	36	0,028	Berdistribusi normal
Posttest		0,170	36	0,010	Berdistribusi normal
Pretest	Kontrol	0,162	35	0,021	Berdistribusi normal
Posttest		0,172	35	0,010	Berdistribusi normal

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene	df1	df2	Sig.	
		Statistic				
Berpikir Kreatif	Based on Mean	3.505	1	69	.065	
	Based on Median	2.006	1	69	.161	
	Based on Median and with adjusted df	2.006	1	55.222	.162	
	Based on trimmed mean	3.470	1	69	.067	

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji *Levene* statistic pada nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai Sig. 0,065 > 0,05. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen dimana artinya tidak ada perbedaan varian antara kedua data tersebut

Tabel 3. Hasil Analisis Uji N-Gain

No.	Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Siswa	36	36	35	35
2.	Nilai Tertinggi	69	100	53	84
3.	Nilai Terendah	23	76	15	46
4.	Nilai Rata-Rata	12,65	88	30,8	64,22

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-38,917	13,409	2,235	-39,058	-38,776	-17,417	35	,000

Dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample test*, diperoleh nilai Sig. = 0.000. Sesuai dengan dasar pengampilan keputusan jika uji hipotesis nilai probabilitas signifikansi < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka secara signifikan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan model Konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan kelas VII MTS Attawa 14

$H_a$  : Terdapat perbedaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan model Konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan kelas VII MTS Attawa 14

Berdasarkan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan kelas VII MTS Attawa 14. Perhitungan uji hipotesis (uji-t).

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Attawa 14 dengan populasi siswa kelas VII tahun ajaran 2022/2023. Proses penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* ini digunakan berdasarkan berbagai pertimbangan tertentu yang secara logis dapat dianggap mewakili populasi untuk tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen berupa Silabus, RPP dan soal uji coba. Instrumen yang telah disusun kemudian diberikan kepada dosen IPA dan guru untuk divalidasi. Setelah semua instrumen selesai divalidasi, selanjutnya dilakukan uji coba soal pada siswa kelas VII yang telah menerima materi tentang kewirausahaan. Uji coba soal dilakukan dengan jumlah 20 butir soal teka-teki silang. Nilai hasil uji coba tersebut kemudian dianalisis menggunakan *SPSS versi 24* dan *Ms. Excel* untuk memperoleh soal yang telah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal yang selanjutnya akan digunakan soal *pretest* dan *posttest*.

Sebelum mendapatkan perlakuan, masing-masing kelas diberikan soal *pretest*. Pemberian soal *pretest* ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Setelah melaksanakan *pretest*, selanjutnya pembelajaran dimulai dari kelas eksperimen dengan diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Setelah pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dan kontrol selesai, selanjutnya masing-masing kelas diberi soal *posttest*. Analisis perbedaan model pembelajaran

*crossword puzzle* dengan model konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ips materi kewirausahaan kelas vii mts atqwa 14.

akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

Analisis Perbedaan model pembelajaran *Crosswors Puzzle* dengan model Konvensional untuk Kemampuan Berpikir Kreatif siswa pada Pembelajaran IPS materi Kewirausahaan diukur dari nilai hasil *posttest* pada kelas eksperimen. Sebanyak 13 butir soal teka-teki silang yang memuat indikator kemampuan berpikir kreatif materi kewirausahaan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Tiap butir soal teka-teki silang mempunyai skor 1 jika menjawab benar, dan skor 0 jika menjawab salah. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa perolehan nilai kelas eksperimen setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada perolehan nilai kelas kontrol. Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen 88 lebih tinggi dari pada kelas kontrol sebesar 64,22. Berdasarkan pada tabel 10 hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dimana pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. 0,028 dan *posttest* diperoleh nilai Sig. 0,010 sedangkan pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig. 0,021 dan *posttest* diperoleh nilai Sig. 0,010. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai Sig. > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Pada uji homogenitas sesuai dengan syarat uji *Levene's Test*, data sampel dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berdasarkan tabel 11 data hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai Sig. adalah 0,065 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* dan *posttest* adalah homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat dan hasil analisis telah memenuhi prasyarat, maka dapat dilakukan uji hipotesis (uji-t) dengan menggunakan uji *Paired Sample Test* dengan dasar pengambilan keputusan jika uji hipotesis (uji t) nilai probabilitas signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan pada tabel 13 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis (uji-t) diperoleh nilai Sig. = 0.000 artinya lebih kecil dari 0.05 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan model Konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan. Selain menggunakan uji-t, dalam penelitian ini juga dilakukan analisis data menggunakan uji n-gain. Hasil analisis uji tingkat ketuntasan atau presentase keberhasilan hasil belajar siswa dengan menggunakan data pada tabel 12, maka diperoleh n-gain pada kelas eksperimen = 0,75 dan pada kelas kontrol diperoleh n-gain = 0,48. Sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019), dari hasil analisis n-gain pada kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen pada penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih tinggi dari kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan model Konvensional untuk kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi kewirausahaan. Hal ini karena setelah diterapkan, model pembelajaran *Crossword Puzzle* mampu melatih siswa untuk dapat berpikir kreatif, bertanya, menjawab, serta meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu siswa secara langsung untuk memahami materi yang telah dipelajari, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung efisien. Dari perlakuan yang telah diberikan peneliti terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terjadi peningkatan keberhasilan dimana hal ini ditunjang berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan guru dan siswa dalam pembelajaran hampir terlaksana semua. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* mampu membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga cara berpikir siswa menjadi lebih baik. Selain itu, siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh serta merasa sangat antusias untuk bisa bertanya dan menjawab. Siswa juga berlatih konsentrasi dan daya ingatnya mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional. Saat guru menjelaskan materi, siswa tampak kurang antusias dan jenuh sehingga memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

#### D. Kesimpulan

Terdapat Perbedaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Model Konvensional untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kewirausahaan Kelas VII Mts

Attaqwa. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,08 dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* diperoleh nilai rata-rata sebesar 88. Sedangkan peningkatan rata-rata siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata sebesar 30,8 dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,22. Pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka terdapat Perbedaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Model Konvensional untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kewirausahaan, perbedaan yang signifikan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan pembelajaran terutama pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh lebih baik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

## E. Referensi

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Prasetyo. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chotimah, C. (2014). Pendidikan kewirausahaan di pondok pesantren sidogiri pasuruan.
- Cintia, N. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. 67.
- City, R. D. (t.thn.). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Muatan Pembelajaran Ipa Di Sdn Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar .
- DAMANIK, N. N. (2022). Pengembangan Instrumen Tes Berpikir Kreatif Tingkat Tinggi Pada Peserta Didik SMP.
- Eka Kartikawati, H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Metode Q&A Terhadap Penerimaan Pembelajaran Mahasiswa Dengan UAT.
- Fahrudin, F. A. (2021). *Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif*.
- Fandy Jayanto, I. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Pembelajaran Guided Discovery.
- Fatur Rahman, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah.
- Khaldi Smkn, S. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Menghafal Ayat Al-Qur'an Secara Cepat Dengan Strategi Permainan Crossword Puzzle. 144.
- KURNIA, S. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang.
- Kuspriyanto, B. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Fisika.
- Lestari, L. &. (2016). *Perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika antara yang mendapat pembelajaran matematika realistik (pmr) dengan pembelajaran konvensional.*
- Mamajang II, I. S. (t.thn.). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iii Sd Inpres Bertingkat Mamajang II.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS.
- Maulana, H. (2011). Multiakad Dalam Transaksi Syariah Kontemporer Pada Lembaga Keuangan Syariah Di Indonesia.
- Mufti Ali, C. (t.thn.). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 JETIS MOJOKERTO Endryansyah.
- Mulyani, E. (2011). Model pendidikan kewirausahaan di pendidikan dasar dan menengah.
- Muniarty, P. B. (2021). Kewirausahaan.
- Mursilah, M. (2017). Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Xii Smk Nurul Huda Sukaraja Mursilah STKIP Nurul Huda Sukaraja OKU Timur Suma.
- Nurfitriana, U. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023.

- Putri, H. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi .
- Putri, N. L. (2017). Pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa untuk berwirausaha pada mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS.
- Sartika, D. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe scrambled dengan media Crossword Puzzle Terhadap motivasi dan hasil belajar biologi Siswa Di Mts Ypi Subulul Huda Saentis.
- Setiawan, I. &. (2020). Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal.
- Susanti, E. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Mi Nu Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019 .
- UTAMI, R. A. (t.thn.). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sdnegeri Minasa Upa Kota Makassar skripsi oleh hresky Amalia Utami105401119218 universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wati, H. E. (2016). *Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Dan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Vii Smp Negeri 10 Samarinda.*
- Yusnaldi, E. (2019). Potret Baru Pembelajaran IPS.