

ABSTRAK

PUPUT ALIFAH. 2020. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTUAN MEDIA APLIKASI CROSSWORD PUZZLE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA (Pre-Experimental Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sifat Pendudukan Jepang Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/ 2020)**. Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle dan mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode penelitian Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design.

Data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle terhadap aktivitas belajar siswa didapatkan dengan menggunakan angket sebelum dan sesudah *treatment* dari satu sampel, yaitu kelas XI IPS 2. Peneliti menggunakan angket sebelum dan sesudah *treatment* sebanyak 16 butir pernyataan yang harus dijawab dengan memberi tanda ceklist pada salah satu alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (ST), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS 25.0. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Data dianalisis dengan menggunakan rumus signifikansi dan dalam uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples T Test.

Hasil analisis data mengenai pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle maka uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Samples T Test diperoleh data sebesar $0,011 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media aplikasi Crossword Puzzle berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division, Crossword Puzzle, Aktivitas Belajar Siswa.