

Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kelas X AKL 3 SMK Negeri 1 Pekanbaru

M Rizal¹ Refli Surya Barkara²

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan dan Keguruan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: muhammad.rizal8610@gmail.com¹ Raflysuryabagaskara@lecturer.unri.ac.id

Abstract

This research, entitled The Effect of Using Crossword Puzzle Media (TTS) on Students in History Lessons for Class (treatment). Many things influence student learning achievement, one of which is the use of crossword puzzles (TTS). The research used is a quasi-experimental quantitative research type and uses a Quasy Experiment design, the form of Quasy Experiment design used is Nonequivalent Control Group. Furthermore, the objects in this research were class X AKL 3 students as the experiment with a total of 38 students and class Data from student learning outcomes was obtained post-test in the form of multiple choices. This research shows the results of differences in learning outcome data of 72.21 for the experimental class, and 63.44 for the control class. The research results show that there is an increase in student learning outcomes who use Crossword Puzzle (TTS) media. The results of the research show that the Crossword Puzzle (TTS) media can be used as an alternative learning medium for students, especially in history subjects.

Keywords: Influences, Media, Crosswords, History

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kelas X Akl 3 Smk Negeri 1 Pekanbaru, memiliki tujuan agar mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa sesudah diberi perlakuan (treatment) pada saat post-test dan sebelum diberi perlakuan (treatment). Banyak hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa salah satunya adalah penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS). Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu serta menggunakan desain Quasy Eksperimen, bentuk desain Quasy Eksperimen yang gunakan adalah Nonequivalent Control Group. Selanjutnya menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 3 menjadi eksperimen dengan jumlah 38 siswa dan kelas X MPLB 2 menjadi kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Data dari hasil belajar siswa diperoleh post-test berbentuk pilihan ganda. Penelitian ini menunjukkan hasil perbedaan dari data hasil belajar sebesar 72,21 untuk kelas eksperimen, dan 63,44 untuk kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Teka-Teki Silang (TTS) dapat dijadikan sebagai alternatif media belajar siswa pada terutama mata pelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengaruh, Media, Teka-Teki Silang, Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tahapan dalam keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan diri individu. Melalui pendidikan suatu bangsa dan negara dapat mewarisi nilai-nilai keberagaman, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spritual keagamaan,

pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan serta memiliki keterampilan yang di perlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara .(Danandra et al., 2022). Dalam penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan, perlunya inovasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Inovasi yang digunakan mampu mempengaruhi prestasi anak terutama pada mata pelajaran Sejarah, karna mata plajaran sejarah di SMK masih kurang minat belajar sejarahnya. Pembelajaran Sejarah salah satu pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. dengan mengaitkan kejadian masalalu , masa kini, dan masa yang akan datang. Banyak faktor yang mempengaruhi tercapai tidaknya pembelajaran Sejarah. Faktor tersebut berasal dari guru, siswa, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan hal-hal lain yang berhubungan dengan berhasil tidaknya pembelajaran Sejarah seperti yang terjadi di SMKN 1 Pekanbaru. Penyebab terjadinya pembelajaran yang rendah dikarenakan faktor pembelajaran yang bersifat monoton. Sehingga anak-anak merasa jenuh dan mempengaruhi prestasi belajar mereka. Dapat diketahui dari hasil wawancara dengan salah satu siswa ketika peneliti bertanya bagaimana pendapatnya mengenai pembelajaran Sejarah ? siswa tersebut menjawab bahwa pembelajaran Sejarah adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami, banyak sejarah yang harus dihafalkan dan diingat, ngantuk dan membosankan.

Rendahnya minat belajar Sejarah siswa ini membuat peneliti cukup merasa khawatir karena bagaimanapun juga minat belajar siswa sangat mempengaruhi prestasi belajar Sejarah siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang dianggap sangat mempengaruhi kehidupan seseorang. Faktor eksternal juga mempengaruhi proses hasil belajar. Dalam hal ini siswa merasa kurang tertarik terhadap pelajaran Sejarah. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 3 dengan materi Sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Mereka menganggap bahwa materi Sejarah bersifat membosankan. Sehingga prestasi belajar sejarah mereka rendah. Sebagai alternatif solusi dari permasalahan itu yaitu dengan memakai sarana media pembelajaran. Sarana media pembelajaran digunakan untuk merangsang minat dalam belajar siswa sehingga dapat mengembangkan kompetensi siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media Teka-Teki Silang (TTS). Media yang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara vertikal dan horizontal. Peneliti menyediakan bebrapa pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan. Setelah itu siswa akan menjawab pertanyaan terebut dengan cara mengisi kotak- kotak yang telah disediakan, Antara jawaban satu dengan yang lainnya akan berkesinambungan. Sehingga jawaban yang di isi oleh siswa mampu untuk mengasah kemampuan otak siswa. Media Teka-Teki Silang (TTS) akan dikerjakan secara individu dan kelompok. Aturan main untuk media ini dilakukan secara berkelompok dikerjakan bersama-sama dengan teman yang telah di tentukan. kelompok yang terdahulu mengisi Teka-Teki Silang (TTS) maka dianggap sebagai pemenangnya. Media pembelajaran ini merupakan salah satu media yang baik dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian diartikan sebagai proses mengumpulkan data dan menganalisis data atau informasi secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan yang sah". Dalam penelitian ini penulis memakai jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini dinggunakan untuk menguji satu teori, mendeskripsikan statistik untuk menyajikan fakta atau, untuk menunjukkan hubungan antara variable dan ada juga yang bersifat mengembangkan konsep M. Toha Anggoro, dkk. (2011a, ;1.1). Sedangkan metode yang digunakan adalah metode

eksperimen, yaitu metode eksperimen menurut Sugiyono (2011a, 6) merupakan “metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur ada tidaknya pengaruh dengan cara menyediakan kelas kontrol dan memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan memakai media Teka-Teki Silang (TTS). Sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang (TTS). Di akhir kegiatan pembelajaran siswa akan diberi soal post-test yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal yaitu bentuk tes item pilihan ganda yang diberlakukan pada kedua kelas sampel dengan item soal tes yang sama untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2011b, ;80) mengungkapkan obyek dan subyek yang mempunyai kualitas serta karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya merupakan populasi merupakan wilayah generalisasi. Selanjutnya M. Toha Anggoro, dkk. (2011b, ;4.2) menyatakan populasi adalah sesuatu himpunan lengkap dari satuan-satuan individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru. Sampel adalah bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila subyeknya tidak ada atau kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga bisa dikatakan penelitiannya merupakan penelitian populasi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini adalah semua populasi dari seluruh siswa kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru yang berjumlah 74 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan Nonprobability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama populasi. (Sugiyono,2011c;82). Salah satu macam teknik Nonprobability Sampling yang digunakan peneliti adalah teknik Sampling Jenuh dimana teknik pengambilan sampel secara keseluruhan. Jadi semua anggota populasi diambil sebagai sampel untuk memperoleh data.

Instrumen Penelitian

Sebenarnya banyak sekali instrumen penelitian yang dapat dipakai untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan. Sugiyono (2011d, ;102) menyatakan bahwa instrument penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur kejadian alam maupun sosial yang telah diamati. Secara terperinci semua kejadian yang diamati ini disebut variable penelitian. Kesimpulannya bahwa instrument penelitian adalah mencari informasi lengkap mengenai permasalahan baik kejadian alam maupun sosial. Dalam penelitian ini, ada 3 macam instrumen penelitian yaitu observasi, wawancara dan tes (pretest dan post-test). Observasi dilakukan untuk mengetahui aktifitas pembelajaran sedangkan wawancara mengetahui informasi pembelajaran Sejarah. Sedangkan tes dijadikan acuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan mengerjakan soal-soal pretest dan post-test mata pelajaran Sejarah dengan bentuk soal pilihan ganda. Bentuk tipe soal yang dipakai peneliti adalah item pilihan ganda yang berjumlah 20. Tes ini diberikan sesudah dan sebelum menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS). Tes yang diberikan untuk mengukur kompetensi kognitif siswa. namun sebelum membuat instrumen tersebut, peneliti terlebih dahulu harus membuat kisi-kisi instrumen yang dibuat untuk mengacu pada indikator-indikator pada materi Sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Kisi-kisi dibuat sebanyak 4 indikator dan 20 soal. Adapun uji persyaratan instrument adalah sebagai berikut:

1. Uji validitas. Uji validitas media pembelajaran, sebaiknya melakukan konsultasi terlebih dahulu dan meminta pertimbangan terhadap guru kelas atau guru mata pelajaran sejarah .

Apakah media tersebut sesuai dengan materi atau tidak. Setelah dikonsultasikan dan sudah dilakukan perbaikan pada media maka dapat dikatakan media pembelajaran yang akan kita gunakan itu valid dan layak untuk digunakan. "Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan" (M. Toha Anggoro, dkk., 2011c; 5.28). Pengujian validitas dapat dilakukan memakai cara menggunakan kisi-kisi instrument penelitian. Untuk mengetahui ketepatan dalam pengukuran validitas, peneliti menggunakan teknik yaitu korelasi pointbiserial dengan menggunakan rumus:

$$Y_{pbs} = \sqrt{\frac{M_p(M_t - S_t)}{M_q}}$$

Keterangan :

Y_{pbs} = angka indeks korelasi pointbiserial

M_p = rata-rata skor subyek yang menjawab benar

M_t = rata-rata skor total

S_t = standard deviasi dari skor total

p = siswa yang menjawab benar

q = siswa yang menjawab salah

2. Uji Reliabilitas. Uji Reliabilitas dikatakan dipercaya apabila dapat Uji diperoleh hasil yang tetap apabila digunakan dalam tes secara berkali-kali. "Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti kemantapan suatu alat ukur. Jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat tersebut tetap memberikan hasil yang sama" (M.Toha Anggoro, dkk., 2011d; 5.31). Menurut Durri Andriani, dkk (2011b,;5.30) menyatakan bahwa ada "tiga aspek penting dalam reliabilitas adalah: dapat diandalkan (*dependability*), dapat diramalkan (*predictable*), dan menunjukkan ketepatan". Pada dasarnya uji reliabilitas diperlukan untuk menunjukkan ketetapan dan kemantapan suatu penelitian. Untuk menguji reliabilitas prestasi belajar siswa ini , pada penelitian tersebut memakai rumus KR 20 yaitu :

$$R_{11} = \frac{\sum pq}{n^2}$$

Keterangan :

R_{11} : nilai reliabilitas

S^2 : varians

S : standar deviasi tes

$\sum pq$: jumlah perkalian p dan q

p : perbandingan jumlah siswa menjawab benar atau salah.

q : perbandingan jumlah siswa menjawab salah dibandingkan item soal.

n : banyaknya item yang di jawab

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yang menjadi tujuannya adalah untuk dapat mengetahui adanya pengaruh penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap prestasi belajar X AKL 3 dan X MPLB 2 SMKN 1 Pekanbaru. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Prosedur utama peneliti adalah terlebih dahulu meminta ijin kepada pihak sekolah bahwasannya akan mengadakan penelitian di SMKN 1 Pekanbaru. Pada tanggal 20 Oktober 2024 peneliti menyerahkan surat perizinan penelitian kepada Kepala Sekolah SMKN 1 Pekanbaru. Setelah menjelaskan maksud dan tujuannya, Kepala Sekolah menyerahkan peneliti kepada guru kelas. Peneliti diberi kesempatan melakukan penelitian di kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 sebagai sampel penelitian. Setelah itu peneliti melakukan koordinasi kepada wali kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 terkait materi yang akan dijadikan penelitian serta penentuan tanggal pelaksanaannya. Penelitian terlaksana mulai tanggal 20 oktober-28

okrober. Penelitian dimulai dengan adanya pemberian materi terlebih dahulu, untuk kelas X AKL 3 (eksperimen) diberikan perlakuan memakai media Teka-Teki Silang (TTS) sedangkan untuk kelas X MPLB 2 (kontrol) tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media akan tetapi dengan penjelasan materi. Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa. peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas X AKL 3 (eksperimen) sebanyak 38 siswa dan kelas VC (kontrol) sebanyak 36 siswa. Dalam pengambilan data peneliti melakukan beberapa teknik yaitu, Non Tes dan Tes. Tes yang diberikan berupa Pretest dan Post-test. Pretest merupakan tes yang diberikan kepada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebelum melakukan perlakuan. Selanjutnya Post-tets itu adaklah tes yang diberikan pada proses pembelajaran kepada baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS). Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan 3 kali di kelas control ataupun kelas ekseperimen yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah jadi.

Pembahasan

Penelitian ini memakai instrument soal pilihan ganda jumlah 20 soal dengan 4 pilihan jawaban. Soal tersebut diujikan terlebih dahulu di kelas kontrol yaitu kelas X AKL 3 yang telah mendapatkan materi Sejarah kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.. Soal ini akan diuji terlebih dahulu valid atau tidaknya item tes. Berdasarkan hasil uji coba item soal yang telah dilakukan pada jumlah peserta uji coba, $N=20$ dan taraf signifikan 5% di dapat $r_{tabel}= 0,444$, jadi item soal dikatakan valid jika $r_{hitung}>0,444$ (r_{hitung} lebih besar dari 0,444). hasil uji validitas menyatakan bahwa $r_{hitung} > 0,444$ yang berjumlah 15 soal. Sedangkan 5 soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung}<0,444$. Soal valid yang berjumlah 15 soal tersebut akan dipakai sebagai soal post-test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas 15 soal diperoleh nilai $r_{11}= 0,6889$. Untuk soal yang bervariasi, karena nilai korelasi tersebut berada pada interval 0,600 – 0,799 termasuk ke dalam kriteria tinggi. Dapat diketahui bahwa nilai pretest adalah $0,063 > 0,05$, maka data berdistribusi homogen. Dapat diketahui juga bahwa nilai signifikan nilai pretest yaitu $0,063 > 0,05$ dan nilai signifikansi nilai posttest yaitu $0,531>0,05$ maka kesimpulannya bahwa kedua kelas tersebut adalah homogen. untuk hasil nilai pretest kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 adalah 0,377 dan 0,287 $> 0,05$. Sedangkan hasil nilai posttest kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 adalah 0,253 dan 0,269 $> 0,05$. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil pretest maupun posttest kedua data lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa media Teka-Teki Silang dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi pembelajaran Sejarah kelas X di SMKN 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

Penerapan Penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) menggunakan dua cara, yaitu secara individu dan kelompok. Penggunaan media ini sangat efektif untuk melatih konsentrasi siswa. Dengan mengisi kotak- kotak sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan dapat menghasilkan daya ingat yang tajam dan tingkat pemahaman siswa yang lebih. Sehingga nilai prestasi belajar Sejarah siswa SMKN 1 Pekanbaru meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M. Toha. (2011). Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka. Hanif, Yulingga N, dkk. (2017). Statistik Pendidikan. Sleman: CV Budi Utama. Marisa, dkk. (2013). Komputer dan Media Pembelajaran. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mustamin, St. Hasmiah, dkk. (2013). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN

- Alauddin Makassar".Jurnal Pendidikan Matematika dan Pembelajaran (MAPAN) .Vol. 1 No.1
- Putri, Maya. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 RajaBasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.
- Sugiyono.(2011).Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.Bandung:Alfabeta
- Sundayana, Rostina. (2015). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia(IKAPI).
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yuzarion.(2017). "Faktor Yang Mempengaruhi Pretasi Belajar Peserta Didik" .Jurnal Ilmu Pendidikan.Vol 2 No. 1,2017