

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Belajar Teka-Teki Silang Di SMP N 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020

Faisal

Guru SMP N 1 Kota Bima, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat
faisalelsharawy@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media belajar Teka-Teki Silang (TTS) di SMPN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan penggunaan media belajar teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar tes tertulis yang dilakukan pada akhir pertemuan di setiap siklus. Pada waktu pra siklus, ketuntasan belajar peserta didik hanya 37,50%, setelah dilaksanakan siklus I dengan menggunakan media belajar teka-teki silang persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 59,37% kemudian ketuntasan belajar peserta didik meningkat pada tindakan di siklus II sebesar 84,37%. Penggunaan media belajar teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII3 di SMPN 1 Kota Bima. Indikator peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh skor 59,37%, menunjukkan peningkatan pembelajaran peserta didik berada pada kriteria baik. Sedangkan pada siklus II, diperoleh skor akhir indikator peningkatan hasil belajar peserta didik adalah 84,37%. Skor 84,37% dikategorikan berada pada kriteria sangat baik.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Belajar, Teka-Teki Silang

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (PTK) that aims to carry out student learning outcomes using the crossword learning media (TTS) at SMPN 1 Bima City in 2019/2020 Academic Year. This class action research was conducted collaboratively and participatively which was carried out in two cycles. Based on the results of the study concluded that the use of crossword learning media can improve student learning outcomes. This is supported by data collection that shows the increase in the percentage of completeness of learning written tests conducted at the end of the meeting in each cycle. At the time of pre-cycle, students' learning completeness was only 37.50%, after the first cycle was carried out using crossword learning media the percentage of students' learning completeness was 59.37% then students' learning completeness increased in action in cycle II by 84, 37% The use of crossword learning media can improve the learning outcomes of grade VIII3 students at SMPN 1 Bima City. Indicators of increasing student learning outcomes in the first cycle obtained a score of 59.37%, showing an increase in student learning is in good criteria. Whereas in the second cycle, the final score obtained by the indicator of increasing student learning outcomes is 84.37%. A score of 84.37% is categorized as very good criteria.

Key Word : Learning Outcomes, study media, crossword learning media

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik setelah peneliti melakukan ulangan harian pada materi zat aditif, zat adiktif dan psikotropik, bahwa faktor kelelahan menjadi penyebab rendahnya tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Peserta didik pada pagi harinya sudah mempelajari materi-materi yang berat seperti pelajaran matematika dan olahraga, sehingga pada saat mereka menerima materi pelajaran IPA

yang ditempatkan pada jam-jam terakhir waktu pembelajaran kondisi fisik mereka dalam kelelahan. Disamping itu, proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik dan monoton ikut pula menyebabkan perhatian dan gairah belajar peserta didik menjadi berkurang Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh peserta didik, sukses tidaknya proses belajar tergantung pada banyak faktor. Salah satu dari sekian banyak faktor adalah waktu belajar mereka. Kapan waktu yang tepat untuk belajar dan bagaimana memanfaatkannya agar efektif.

Seorang guru adalah seorang desainer, yang bertugas mendesain atau merancang pembelajaran sehingga apa yang disajikan menjadi efektif dan berterima oleh pembelajar, sedangkan peserta didik sebagai pembelajar menjadi arsitek yang membangun pengetahuan dan wawasan sendiri dalam proses belajar. Guru sepatutnya tidak boleh menyerah ketika hasil pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Masalah waktu belajar yang ditempatkan pada waktu-waktu terakhir jam belajar di sekolah, guru diharapkan mampu merancang dan memenejemeni apa yang distadarkan menjadi pembelajaran yang berhasil dan efektif. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi pada peserta didik untuk mau dan mampu menerapkan ilmu yang disajikan oleh gurunya.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Nana Sudjana (1992) mengatakan bahwa hasil belajara adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswastelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Nasution (1994) bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

Benny (2011) menyatakan bahwa, Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Dengan kata lain, seseorang akan memiliki kemampuan dan kompetensi yang lebih baik setelah menempuh proses belajar.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang yang ditandai dengan perubahan sikap dan tingkah laku dalam individu. Bentuk perubahan sebagai hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, ketrampilan dan kecakapan secara sadar.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor luar atau faktor lingkungan. Dimiyati dan Mudjiono ((2006) mengatakan bahwa faktor dari dalam dapat diantaranya berupa kemampuan, motivasi, konsentrasi, dan cara menyimpan dan menggali hasil belajar. Faktor dalam diri terutama kemampuan yang dimiliki peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

Faktor luar atau faktor lingkungan dapat berupa faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan atau masyarakat. Faktor keluarga meliputi cacat orang tua, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, sarana dan prasarana, metode belajar, media belajar, dan tugas rumah. Sedangkan faktor lingkungan meliputi teman bergaul, mass media, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Media Belajar

1. Pengertian Media Belajar

Dewasa ini dunia pendidikan tidak luput dari pengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuandalam bidang ketrampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaruan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan, namun juga sarana non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaruanitu adalah pengembangan-pengembangan dalam dunia media pembelajara. Oleh karena itu, nedia pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyannya dikuasai oleh setiap guru profesional.

Menurut Arsyad (2013) media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut AECT (1977) dalam Sanjaya (2012), mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi,

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.

2. Manfaat Media Belajar

Kemp dan Dayton dalam Syaefuddin (2016) mengidentifikasi manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

3. Teka-Teki Silang Sebagai Media Belajar

Hasan (2011) menyatakan bahwa Teka-teki silang (TTS) merupakan sebuah permainan yang cara bermainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kosa kata atau istilah yang sesuai dengan petunjuk. TTS selain bermanfaat untuk mengasah pengetahuan dan otak juga dapat melatih kepekaan terhadap bahasa dalam bentuk yang menarik dan unik. Peserta didik akan tertantang untuk menyelesaikan teka-teki ini jika disusun dengan model yang kreatif dan inovatif.

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran TTS dapat dibuat dari bahan sederhana berupa karton manila atau kertas HVS. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi kelainan dan penyakit pada sistem pencernaan manusia
- b. Membagikan lembar kegiatan

- c. Peserta didik menjawab soal kemudian mengarsis huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- d. Memberikan poin setiap jawaban dalam kotak

Berikut ini adalah contoh TTS yang kreatif dan inovatif:

B	A	T	U	E	M	P	E	D	U
X	P	K	R	I	A	A	M	I	A
E	E	O	A	K	L	V	S	S	N
R	N	N	P	A	L	T	C	P	E
O	D	S	A	N	N	A	U	E	I
S	I	T	L	G	U	P	R	P	R
T	S	I	G	I	T	E	V	S	E
O	I	P	N	S	R	N	I	I	B
M	T	A	U	I	I	D	J	A	I
I	I	S	S	R	S	I	C	H	R
A	S	I	U	T	I	K	K	O	E
R	A	I	B	U	X	S	A	G	B
A	Y	E	C	N	I	D	U	A	J

Gambar 1. Contoh media belajar teka-teki silang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kota Bima selama bulan Oktober- November 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII3 SMPN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media belajar teka-teki silang. Variable pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu variable bebas dan variable terikat. Variable bebas yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan media belajar Teka-Teki silang di kelas VIII3 SMPN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020 sedangkan variable terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi metode obsrvasi, metode dokumentasi dan metode tes. Sedangkan untuk menganalisis data, teknik yang digunakan adalah analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Hasil keseluruhan diperoleh pada siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dan kognitif. Secara rinci penjelasan peningkatan hasil belajar hasil afektif dan kognitif dalam bentuk tabel 1 dan 2 dapat dilihat pada gambar berikut ini.

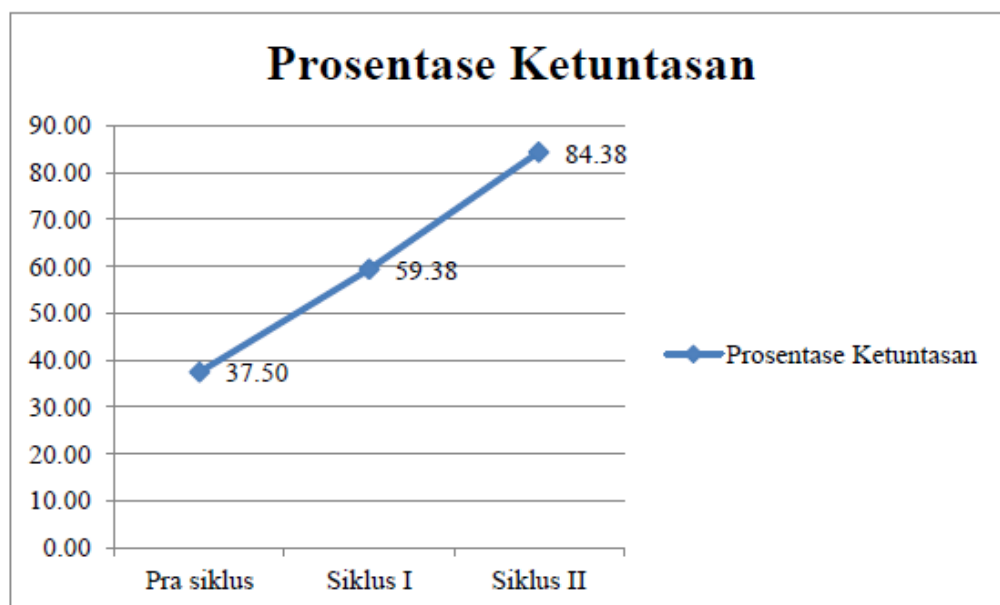
Tabel 1. Hasil belajar peserta didik pada aspek afektif menggunakan media belajar teka-teki silang

Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai maksimum	81	100	100
Rata-rata	35	35	35
Jumlah siswa yang mencapai KKM	12 (37.50%)	19 (59.37)	27 (84.37)

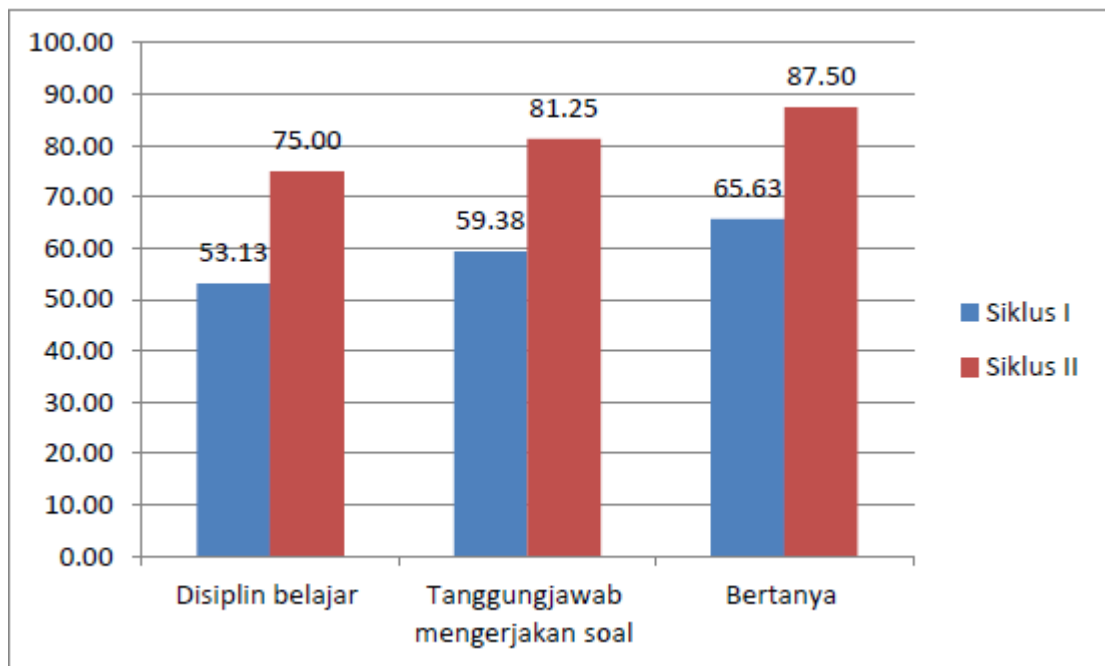
Tabel 2. Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dengan penggunaan media teka-teki silang

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Disiplin belajar	17	21
2	Tanggungjawab mengerjakan soal	19	24
3	Bertanya	26	28

Secara rinci penjelasan hasil belajar peserta didik dalam bentuk grafik dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa



Gambar 2. Grafik peningkatan nilai kognitif peserta didik

PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPA yang mengajar kelas VIII7 SMPN 1 Kota Bima untuk tindakan menggunakan media belajar teka-teki silang. Pembelajaran diawali dengan penjelasan oleh guru tentang materi penyakit dan kelainan yang berhubungan dengan sistem pencernaan makanan pada manusia. Selanjutnya guru menjelaskan model dan cara penggunaan media belajar teka-teki silang kepada peserta didik. Penggunaan media teka-teki silang pada saat peserta didik mendiskusikan secara berkelompok. Hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas.

Hasil pembelajaran dari siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari aspek kognitif maupun aspek afektif. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai afektif peserta didik dari prasiklus, siklus I dan ke siklus II. Pada siklus I belum menunjukkan hasil belajar mengalami kenaikan. Hal ini disebabkan peserta didik masih baru pada tahap pengenalan media belajar teka-teki silang. Disamping itu banyak peserta didik yang kurang aktif sehingga tidak memberikan kontribusi pada kelompoknya karena media belajar teka-teki silang hanya satu buah saja dengan modelnya monoton. Tindakan pada siklus II telah mengubah suasana pembelajaran karena pada satu kelompok disediakan media belajar teka-teki silang yang bervariasi dan dalam setiap kelompok mendapatkan tiga buah media belajar teka-teki silang. Pada tindakan siklus I diketahui bahwa pada aspek afektif siswa yang

memenuhi Kriteria Ketuntasan Mandiri (KKM) hanya 19 peserta didik yaitu 59,37% dari 32 peserta didik, sedangkan pada tindakan siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Mandiri (KKM) mencapai 27 peserta didik yaitu 84,37% dari 32 peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek ini meningkat karena dengan penggunaan media belajar teka-teki silang memungkinkan peserta didik belajar sambil mengingat soal dan jawabannya. Jika hal ini dilakukan secara kontinyu dan berulang-ulang maka peserta didik akan mudah menjawab pertanyaan yang sama jika dalam bentuk ulangan atau test.

Penilaian pada aspek kognitif tentang keaktifan peserta didik siklus I pada indikator disiplin belajar ketuntasan sebanyak 53,13%. Indikator tanggung jawab mengerjakan tugas sebesar 65,62% dan bertanya dengan ketuntasan 65,63%. pada siklus II keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, hal ini disebabkan peserta didik sudah memahami cara penggunaan media teka-teki silang dan model serta jumlah media teka-teki silang yang banyak. Penambahan jumlah media belajar teka-teki silang memberi kesempatan pada peserta didik yang pada siklus I tidak aktif menjadi aktif pada siklus II sehingga memberikan kontribusi nyata pada kelompoknya. Hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi yaitu pada indikator disiplin belajar mencapai 75,00%, indikator tanggungjawab mengerjakan soal mencapai 81.25%, dan indikator bertanya mencapai 87.50%.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka terbukti penggunaan media belajar teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII3 SMPN 1 Kota Bima **Tahun** ajaran 2019/2020. Hasil penelitian yang menunjukkan berhasilnya penggunaan media belajar teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dan afektif peserta didik kelas VIII3.

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media teka-teki silang telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif dan kognitif. Nilai aspek afektif siklus I sebanyak 19 peserta didik mencapai nilai KKM atau 59,37%. Pada siklus II sebanyak 27 peserta didik dari 32 peserta didik mencapai KKM atau 84,37%. Penilaian aspek kognitif juga mengalami peningkatan. Hasil pada siklus I dengan prosentase disiplin belajar 53,13%, tanggungjawab mengerjakan soal 65,62%, dan bertanya 65,63%. Siklus II menunjukkan peningkatan prosentase yang signifikan. Pada indikator disiplin belajar

75,00%, tanggungjawab mengerjakan soal 81,25%, dan bertanya 87,50% yang berarti sangat berminat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RadjaGrafindo Persada.
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hasan, Fauzi. (2011). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Pribadi, Benny. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Syaefuddin, Asis. (2016). *Pembelajaran Efektif*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.