

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH:
ALMIRA NURKUSUMA
NIM. F1261161014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PONTIANAK
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

ARTIKEL PENELITIAN

ALMIRA NURKUSUMA
NIM F1261161014

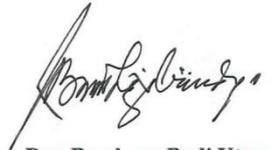
Disetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Achmadi, M.Si
NIP. 196611271992031001

Pembimbing II



Drs. Bambang Budi Utomo, M.Pd
NIP. 195608071987031002

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan PIIS

Dr. Hj. Sulistvarini, M.Si
NIP. 196511171990032001

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Almira Nurkusuma, Achmadi, Bambang Budi Utomo

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Untan Pontianak

Email: *almiranurkusuma0609@gmail.com*

Abstract

The purpose of this research is to know the effectiveness of the application of crossword puzzle in improving students' interest. This research was conducted using pre-experimental design with the one-group pretest-posttest design. The subject of this research was seventh grade students of SMP N 9, consisting 30 students. The techniques of data collection are indirect communication techniques and documentary study technique. The tools of data collection in this research were check list to measure the students' interest before treatment and after treatment and note sheet or document. Based on data analysis, the average rates of students' interest before treatment is 17, 25 or 58% in moderate category. Whereas from the calculation of learning interest after being treated there was an increase in every aspect so that the average obtained increased by 23 or if the percentage was 77% with a strong category. From the calculation of the effect size obtained a result of 1 with a high category which means the media of learning crossword puzzles has an effect or a big influence in increasing students' interest in learning in social studies subjects VII F SMP Negeri 9 Pontianak.

Keywords: *Crossword Puzzle, Students' Interest, Social Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang terpenting dalam kemajuan setiap bangsa karena dengan pendidikan kualitas sumber daya manusia akan semakin meningkat. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan karena pendidikan memiliki peranan penting guna mewujudkan bangsa yang bermartabat.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti dari proses pendidikan di sekolah. Kemajuan pada bidang IPTEK memberikan dampak tertentu terlebih dalam sistem pengajaran sehingga terjadinya peralihan pendekatan pengajaran cara lama ke cara yang baru. Pengajaran dengan cara baru tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat dan satu-satunya sumber belajar melainkan lebih menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran harus lebih berpusat pada peserta didik dan bukan berpusat pada guru sehingga lebih

menekankan kemandirian yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif. Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang masih menggunakan sistem pengajaran lama, dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Peserta didik harus diberi peran aktif dalam berbagai kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung dan bukannya hanya sebagai pendengar yang pasif. Ketika peserta didik hanya menjadi pendengar pasif maka hal ini dapat menimbulkan kebosanan. Kebosanan yang terjadi selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Menurut Sardiman (2014:76) "minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada sesuatu hal (biasanya disertai perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu hal tersebut".

Hillgard (dalam Slameto 2015:57) memberi rumusan tentang minat adalah

sebagai berikut : *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

Kemudian Slameto (2015:180) mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minat yang dimiliki oleh peserta didik. Slameto (2015:180) juga mengungkapkan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap subyek tertentu, peserta didik akan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, minat adalah hasrat peserta didik dalam belajar sehingga menimbulkan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk mempelajari sesuatu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas juga, maka indikator minat dalam penelitian ini meliputi; perasaan senang, ketertarikan/rasa suka, perhatian, partisipasi/keterlibatan siswa.

Menumbuhkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya minat belajar akan membuat peserta didik kehilangan kemauan untuk belajar. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan bagi peserta didik dengan berbagai media yang tepat. Menurut Musfiqon (2012:28) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai “alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara

antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan membawa perasaan senang, sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan diserap dengan baik oleh peserta didik.

Minat mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Ketika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik tidak sesuai dengan minat mereka maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa tidak ada daya tarik mereka untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni kurangnya minat belajar peserta didik guru seharusnya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar peserta didik memiliki keinginan untuk terus belajar. Dengan kata lain, untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan mengembangkan variasi dalam mengajar. Dengan adanya variasi dalam mengajar peserta didik akan merasa senang, memperoleh kepuasan dalam belajar dan mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mata pelajaran IPS di kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak, dari total jumlah peserta didik yaitu sebanyak 30 siswa, terdapat 2 indikator dari minat belajar peserta didik yang tergolong rendah yakni perhatian dan partisipasi/keterlibatan siswa. Minat belajar peserta didik pada aspek perhatian jika dipersentasekan sebesar 30% peserta didik mengobrol dengan temannya, bermain ketika proses pembelajaran tengah berlangsung serta terlihat mengantuk selama proses pembelajaran. Pada aspek partisipasi/keterlibatan siswa jika di persentasekan hanya sebesar 33% peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan bertanya tentang hal yang belum dimengerti atau sebesar 67% peserta didik tidak dapat menjawab

pertanyaan yang diberikan. Selain itu partisipasi peserta didik ketika guru meminta peserta didik untuk maju ke depan kelas juga rendah hal ini dapat dilihat hanya sebanyak 7 peserta didik yang berani maju ke depan atau jika di persentasekan hanya sebesar 23% saja.

Minat peserta didik yang lebih baik dapat dilakukan dengan beberapa perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai macam media pembelajaran dan salah satunya adalah media teka-teki silang (*crossword puzzle*). Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan pengembangan dari strategi *active learning*, bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”. Menurut Hisyam, dkk (2019:71) teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) termasuk dalam jenis permainan yang dapat mengasah otak. Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapat merangsang daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif teka-teki silang (*crossword puzzle*) mendorong siswa untuk berlomba-lomba memecahkan teka-teki yang diberikan. Karena pada dasarnya peserta didik menyukai belajar sambil bermain dan akan membuat peserta didik merasa senang. Melalui teka-teki silang (*crossword puzzle*) peserta didik akan mempelajari sesuatu yang rumit serta peserta didik akan berpikir bagaimana teka-teki silang (*crossword puzzle*) ini dapat dijawab dengan benar.

Berdasarkan paparan diatas, maka perlu untuk dilakukan penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VII SMP Negeri 9 Pontianak”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana bentuk penelitiannya adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Pontianak dimana yang menjadi sampel penelitiannya adalah peserta didik kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak.

Teknik pengambilan sampel ini berdasarkan hasil pertimbangan antara peneliti dan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 9 Pontianak dengan melihat situasi kelas ketika proses pembelajaran berlangsung dimana kelas VII F merupakan kelas paling ribut dan paling tidak kondusif jika dibandingkan dengan kelas lainnya.

Prosedur dalam penelitian ini meliputi 3 tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Langkah pertama yaitu tahap persiapan. Adapun yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain : (1) Menyiapkan surat *pra-riiset* untuk sekolah yang akan diteliti yaitu SMP Negeri 9 Pontianak; (2) Melakukan *pra-riiset* disekolah dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 9 Pontianak; (3) Melakukan observasi untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian; (4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa RPP, media teka-teki silang (*crossword puzzle*), serta lembar observasi beserta kisi-kisinya.

Pada tahap pelaksanaan, langkah-langkah yang dilakukan meliputi : (1) Menentukan jadwal penelitian; (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS tanpa menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada pertemuan pertama; (3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada pertemuan kedua; (4) Pada setiap pertemuan memberikan daftar *check list* kepada observer guna mengukur minat belajar peserta didik selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung.

Adapun pada tahap akhir, langkah-langkah yang dilakukan antara lain : (1) Menganalisis data hasil penelitian berupa data minat belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil pengamatan (*check list*) yang telah diisi oleh observer di kelas partisipan; (2) Mendeskripsikan dan membahas hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pengamatan (*check list*) yang telah diisi oleh observer; (3) Membuat kesimpulan dan saran penelitian; (4) Menyusun laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti di dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung dan teknik studi dokumenter dengan alat pengumpulan datanya berupa daftar cek

(*check list*) dan lembar catatan atau dokumen.

Adapun teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni analisis data *check list* yang telah diisi oleh observer untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki silang serta perhitungan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan media teka-teki silang.

Untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah digunakannya media teka-teki silang dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Minat Belajar Peserta Didik} = \frac{\text{Skor Perolehan Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 : Kriteria Minat Belajar Peserta Didik

Rentang Hasil	Kategori
80%-100%	Sangat Kuat
60%-80%	Kuat
40-60%	Cukup
20%-40%	Lemah
0%-20%	Sangat Lemah

Sumber : Riduwan (2018:88)

Sedangkan untuk mengukur seberapa besar efektivitas penggunaan media teka-teki silang dapat dilakukan dengan perhitungan *effect size*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Pontianak. Adapun kelas yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya 1 kelas yaitu kelas VII F yang berjumlah 30 siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran IPS dimana guru mata pelajaran IPS berperan sebagai observer dan peneliti sebagai guru yang mengajar. Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Januari 2020 dan Jumat, 10 Januari 2020. Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas

VII F, hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dimana peserta didik terlihat sibuk sendiri, ada pula yang mengobrol dengan teman sebangkunya, selain itu banyak siswa yang melamun, terlihat jenuh serta mengantuk. Tidak hanya itu bahkan ada peserta didik yang sibuk mencoret-coret bukunya ketika guru sedang menjelaskan materi. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) serta untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak.

1. Minat Belajar Peserta Didik sebelum Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)

Penelitian pada pertemuan pertama bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar peserta didik kelas VII F sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Januari 2020. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan

pendekatan saintifik. Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah *Kooperatif Learning* serta menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik masuk dalam kategori cukup. Minat belajar peserta didik sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dapat dilihat melalui hasil dari lembar observasi yang dilakukan.

Tabel 2 : Data Nilai Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Diberi Perlakuan

Indikator	No Item	Aspek Yang Di Amati	Jumlah Peserta Didik	Persen-Tase (%)
Perasaan Senang	1	Senang ketika mengikuti proses pembelajaran IPS	26	87%
Ketertarikan/Rasa Suka	2	Menyukai metode/media pembelajaran yang digunakan	22	73%
Perhatian	3	Tidak mengobrol dan bermain ketika proses pembelajaran berlangsung	21	70%
	4	Tidak mengantuk ketika proses pembelajaran tengah berlangsung	21	70%
Partisipasi/ Keterlibatan Siswa	5	Menjawab pertanyaan yang diberikan	10	33%
	6	Bertanya tentang materi yang belum dimengerti	10	33%
	7	Keaktifan dalam diskusi kelompok	21	70%
	8	Berani maju di depan kelas ketika disuruh oleh guru	7	23%
Rata-Rata			17,25	58%
Kategori			Cukup	

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa dari delapan aspek yang diamati untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan adalah 58% dengan kategori cukup dimana indikator terendah yaitu partisipasi/keterlibatan siswa pada aspek menjawab pertanyaan, bertanya, serta partisipasi peserta didik untuk maju ke depan kelas.

2. Minat Belajar Peserta Didik sesudah Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)

Setelah melakukan penelitian pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Januari 2020, peneliti melakukan penelitian pertemuan kedua untuk memberikan perlakuan guna meningkatkan minat belajar peserta didik yang masih tergolong dalam kategori cukup. Penelitian kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 10 Januari

2020. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sama halnya dengan pertemuan pertama maka pertemuan kedua ini juga menggunakan pendekatan saintifik. Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah *Kooperatif Learning* serta menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik masuk dalam kategori kuat. Minat belajar peserta didik sesudah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dapat dilihat melalui hasil dari lembar observasi yang dilakukan.

Tabel 3 : Data Nilai Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Diberi Perlakuan

Indikator	No. Item	Aspek Yang Di Amati	Jumlah Peserta Didik	Persen-Tase (%)
Perasaan Senang	1	Senang ketika mengikuti proses pembelajaran IPS	28	93%
Ketertarikan/Rasa Suka	2	Menyukai metode/media pembelajaran yang digunakan	26	87%
Perhatian	3	Tidak mengobrol dan bermain ketika proses pembelajaran berlangsung	25	83%
	4	Tidak mengantuk ketika proses pembelajaran tengah berlangsung	24	80%
Partisipasi/ Keterlibatan Siswa	5	Menjawab pertanyaan yang diberikan	22	73%
	6	Bertanya tentang materi yang belum dimengerti	17	57%
	7	Keaktifan dalam diskusi kelompok	29	97%
	8	Berani maju di depan kelas ketika disuruh oleh guru	13	43%
Rata-Rata			23	77%
Kategori			Kuat	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik sesudah diberi perlakuan meningkat setiap indikator dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 23 atau 77% dengan kategori kuat.

Untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 1: Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dari yang sebelumnya 58% meningkat menjadi

77%. Untuk lebih jelasnya guna membandingkan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4: Data Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan

	Jumlah Siswa	Skor Yang Diperoleh	Persentase (%)	Rata-Rata
Sebelum	30	138	58%	17,25
Sesudah	30	184	77%	23

3. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle)

Efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Tingkat keberhasilan dapat dilihat melalui hasil dari observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung baik itu pada pertemuan pertama sebelum digunakannya media teka-teki silang dan pada pertemuan kedua sesudah digunakannya media teka-teki silang yang kemudian dihitung *effect size* nya.

Adapun untuk mengetahui kriteria besarnya *effect size* diklarifikasikan sebagai berikut.

$ES < 0,2$ = tergolong rendah

$0,2 < ES < 0,8$ = tergolong sedang

$ES > 0,8$ = tergolong tinggi

Berikut hasil hitung *effect size* :

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Keterangan:

ES = *effect size*

\bar{Y}_e = nilai rata-rata kelompok percobaan

\bar{Y}_c = nilai rata-rata kelompok pembanding

S_c = simpangan baku kelompok pembanding

$$ES = \frac{23 - 17,25}{5,503245796} = 1,04483794 = 1$$

Hasil perhitung *Effect Size* yang telah dilakukan yaitu sebesar 1 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII F di SMP Negeri 9 Pontianak.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak, penelitian ini diterapkan langsung oleh peneliti sebagai guru yang menerapkan media teka-teki silang dan guru mata pelajaran IPS sebagai observer. Pada prosesnya penelitian ini hanya melibatkan satu kelas partisipan. Tujuan utama dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) maupun sesudah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang dapat dilihat melalui hasil lembar observasi (daftar *check list*) yang telah diisi oleh observer. Hal ini dilakukan untuk melihat sudah berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

Penelitian yang dilakukan pada pertemuan pertama tanggal 08 Januari 2020

di SMP Negeri 9 Pontianak sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*), diketahui minat belajar peserta didik tergolong cukup dan apabila dipersentasekan sebesar 58%.

1. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik pada penelitian ini setelah diberi perlakuan menjadi lebih baik. Minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam menunjang proses pembelajaran IPS. Hal tersebut diketahui dengan melihat perbedaan nilai hasil observasi minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang. Sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) persentase minat belajar peserta didik adalah 58% berbeda setelah diberi perlakuan dengan digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang mengalami peningkatan sebesar 77% dengan kategori kuat.

2. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

Untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak maka dilakukan perhitungan *effect size* dan diperoleh hasil sebesar 1 yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) memiliki efektivitas yang tergolong tinggi pada minat belajar peserta didik.

Dari penjelasan diatas dengan penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dapat menjadi rujukan maupun alternatif yang baik untuk dijadikan sebagai media pilihan yang sangat baik dan tergolong tinggi untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena dengan hasil *effect size* di atas, dapat

dibuktikan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada mata pelajaran IPS kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak lebih efektif dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang memuaskan dan tergolong tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) sudah diterapkan di kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak. Secara umum dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut : (1) Minat belajar peserta didik sebelum digunakannya media pembelajaran teka-teki silang tergolong cukup. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran dari hasil lembar pengamatan minat belajar peserta didik (*check list*) pada pertemuan pertama dimana dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 30 siswa, hasil data minat belajar peserta didik rata-ratanya adalah sebesar 17,25 atau jika di persentasekan adalah 58%; (2) Minat belajar peserta didik sesudah diberi perlakuan atau sesudah digunakannya media pembelajaran teka-teki silang tergolong kuat berbeda dengan sebelumnya pada pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran dari hasil lembar pengamatan minat belajar peserta didik (*check list*) pada pertemuan kedua dimana dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 30 siswa, hasil data minat belajar peserta didik rata-ratanya adalah sebesar 23 atau jika di persentasekan adalah 77%. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada pertemuan kedua sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan terdapat kenaikan dari hasil data minat belajar peserta didik (*check list*) sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan digunakannya media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) tersebut; (3) Efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang

(*crossword puzzle*) diukur melalui uji pengaruh *effect size* memperoleh hasil 1 yang berarti penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Dalam proses pembelajaran hendaknya peserta didik tidak mengobrol, harusnya peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan. Selain itu peserta didik juga harus lebih aktif dalam proses pembelajaran misalnya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, berperan aktif dalam diskusi kelompok, serta berani maju ke depan ketika disuruh oleh guru; (2) Pendidik hendaknya mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran media teka-teki silang (*crossword puzzle*) dirasa dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan minat sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan hasil pengukuran *effect size* yang tergolong tinggi sehingga media ini bisa digunakan sebagaimana mestinya dalam proses pembelajaran; (3) Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian

serupa diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan mengenai media teka-teki silang dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini bukanlah penelitian yang sempurna sehingga masih diperlukan penelitian lebih lanjut guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena media teka-teki silang ini jika terlalu sering diberikan akan menimbulkan kebosanan peserta didik, maka dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan media pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi sehingga sangat diharapkan peneliti selanjutnya mampu menemukan ide-ide penggunaan media pembelajaran lainnya yang lebih dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hisyam, dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.