

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA TTS (TEKA-TEKI SILANG) PADA PEMBELAJARAN IPS

Arif Akbar Pamungkas¹, Faris Adila Wijaya², Septina Alrianingrum³, Sri Utami⁴

¹²³Universitas Negeri Surabaya

⁴SMP Negeri 2 Nglames

¹ppg.arifpamungkas03@program.belajar.id,

²ppg.fariswijaya27@program.belajar.id, ³septi@unesa.ac.id,

⁴sriutami70@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the Social Science subject, so that many students have not achieved the Learning Goal Achievement Criteria. This research aims to improve student learning outcomes in Social Sciences subjects by using Crossword Puzzle learning media. This research is classroom action research that goes through 2 cycles involving planning, implementation, observation and reflection. The research results show that the use of crossword puzzle learning media can improve student learning outcomes. These findings state that the use of crossword puzzle learning media is an effective alternative in learning Social Sciences subjects.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengathuan Sosial (IPS), sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melalui 2 siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran TTS (Teka-Teki Silang) adalah alternatif yang efektif dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kata Kunci: TTS (Teka-Teki Silang), Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

A. Pendahuluan

Learning is a process that lasts a lifetime, from the beginning to the end of life (Prasetya, Segara, dan Imron, 2020). Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku, memberikan pengetahuan baru, dan mendapatkan

pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa serta lebih bijaksana. Setiap peserta didik memiliki potensi yang dibawa sejak lahir, bakat dan karakteristik yang berbeda-beda (Rasyid, Febriati, dan Nurhikmah, 2020). Sesuai amanat

konstitusi dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat menyatakan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga setiap komponen di negara ini bertanggung jawab untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat, yang dapat dicapai melalui pendidikan. Pendidikan di sekolah ialah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Kegiatan ini termasuk *transfer knowledge* melalui berbagai mata pelajaran serta penanaman karakter dan sikap (Laili dan Mardiyana, 2023).

Pendidikan memiliki peranan sangat penting (Widyaningrum dan Suparni, 2023). Salah satu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah mempersiapkan generasi di abad 21 yang kental dengan teknologi. Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup seseorang, mulai dari janin hingga akhir hayat. Proses pendidikan yang baik tidak hanya memberikan peserta didik pengetahuan semata, tetapi juga membentuk karakter mereka, yang lebih penting. Peserta didik diharapkan mampu menjadi orang dewasa yang dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara individu maupun sosial. Agar proses

pembelajaran berhasil, penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dalam memahami materi dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami konsep dari isi materi yang dipelajari (Aulia, Titin, dan Wahyuni, 2024).

Metode pengajaran yang baru adalah upaya untuk peserta didik mudah memahami materi (Arbianti, Mujiwati, Hakimah, dan Azizah, 2024). Keberhasilan dalam mengajar dan meningkatkan kualitas pendidikan, memerlukan keterampilan atau penggunaan model mengajar (Sudrajat, 2024). Pembelajaran dengan menggunakan strategi sangat perlu untuk meningkatkan proses pembelajaran (Ulfah, 2024). Menggunakan berbagai macam metode dan media pembelajaran adalah salah satu strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan metode bermain. Bermain pada dasarnya adalah dunia anak yang senang mengeksplorasi berbagai aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Agar tidak membosankan dan monoton, guru harus memilih pendekatan yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Keberhasilan atau kegagalan belajar peserta didik

biasanya ditandai dengan kualitas atau perubahan yang terjadi setelah terlibat dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang masih sederhana serta belum adanya pengembangan dan variasi dalam pembuatannya, dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat digunakan untuk membantu mewujudkannya agar berjalan lancar (Nisa dan Ismaya, 2024). Hasil belajar merujuk pada transformasi yang dialami peserta didik, termasuk dalam beberapa aspek seperti kognitif, psikomotor, dan afektif setelah menjalani kegiatan belajar (Kamal, Ali, Safitri, dan Sujarwo, 2024).

Menurut Mahdalena, Tsania, dan Kurnia (2024) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang dinamika masyarakat, sejarah, geografi, ekonomi, dan kebijakan publik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perpaduan antara beberapa ilmu pengetahuan diantaranya ilmu sejarah, ekonomi, maupun sosiologi (Lamadang et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) banyak

menekankan untuk memperbanyak literasi.

Saat ini budaya literasi di Indonesia sangat kurang, hal ini sejalan di dalam penelitian Antoro, Boeriswati, dan Leiliyanti (2021) menyatakan bahwa Badan Pusat Statistik, Data Pokok Pendidikan, Perpustakaan Nasional, Forum Taman Bacaan Masyarakat dan Pustaka Bergerak. Hasilnya menunjukkan bahwa angka rata-rata Indeks Alibaca Nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, yaitu berada di angka 37,32. Nilai tersebut tersusun dari empat indeks dimensi yaitu Indeks Dimensi Kecakapan sebesar 75,92, Indeks Dimensi Akses sebesar 23,09, Indeks Dimensi Alternatif sebesar 40,49, dan Indeks Dimensi Budaya sebesar 28,50.

Budaya literasi yang rendah salah satu penyebab hasil belajar peserta didik mengalami penurunan. Berdasarkan masalah yang terdapat pada kelas VIII B SMPN 2 Nglames mengalami penurunan hasil belajar. Dengan adanya *problem* tersebut guru harus memberikan solusi, salah satunya memperbaiki media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah TTS (Teka-Teki

Silang). Teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia, dan biasanya berwarna putih. Permainan ini bertujuan untuk mengasah otak kita agar mengingat suatu hal dan dapat berkonsentrasi (Mustofa dan Abdullah dalam Murti, Pangestu, dan Wana, 2021).

Kelebihan penggunaan metode teka-teki silang menjadikan peserta didik lebih mudah untuk diajak aktif saat poses pembelajaran, teka-teki silang bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi dari mata, tangan dan kesabaran sehingga memudahkan proses pembelajaran kepada peserta didik, teka-teki silang memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan konsentrasi belajar peserta didik, teka-teki silang dapat menghilangkan rasa bosan saat proses pembelajaran, teka-teki silang dapat melatih logika peserta didik (Rosyidah dalam Ismawati, Maylamirsyah, dan Zulfiati, 2024).

Berdasarkan hasil observasi pada kelas VIII B SMPN 2 Nglames mengalami penurunan hasil belajar yang masih banyak tidak mencapai

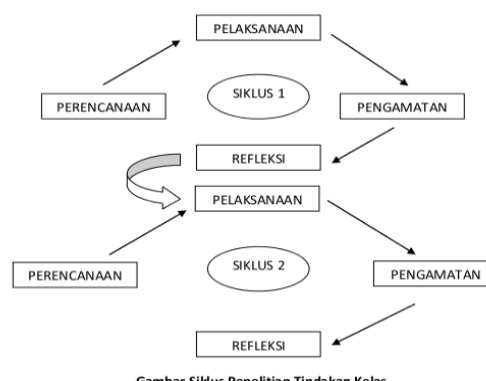
nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 17 dari 32 siswa yang belum tuntas. Hal ini dapat terjadi salah satu penyebabnya yaitu penurunan literasi khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung penguatan literasi peserta didik salah satunya melalui teka-teki silang. Menurut Afdal, Handayani, dan Rohaniah (2024) guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan membuat proses pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media TTS (Teka-Teki Silang) pada pembelajaran IPS?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media TTS (Teka-Teki Silang) pada pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Asrori (2019) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis perbandingan data dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Instrument penelitian berupa asesmen formatif. Selanjutnya wawancara yang digunakan secara langsung kepada guru kelas untuk mendapatkan informasi permasalahan yang akan diteliti. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Nglames. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII B di SMPN 2 Nglames yang berjumlah 32 orang. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada kajian situasi sosial dengan tujuan meningkatkan kualitas kegiatan

penelitian yang dilakukan disana (Saba, Tari, dan Liu, 2024). Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart yaitu perumusan masalah dan perencanaan tindakan penelitian, pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana tindakan penelitian, pengamatan pelaksanaan tindakan, dan refleksi hasil penelitian untuk merencanakan tindak lanjut (Anggraheni, Zuhri, dan Sumarmiyati, 2024). Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart dapat disajikan melalui gambar 1 sebagai berikut:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Prasiklus

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan prasiklus, peserta didik yang memiliki ketuntasan nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebanyak 15 dari 32 peserta didik atau 46,88%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 17 dari 32 atau 53,13%.

Hasil nilai rata-rata peserta didik 69,66. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada prasiklus di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong rendah dan masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Berikut penyajian data hasil belajar pada prasiklus pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Prasiklus

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	15	46,88%
Belum Tuntas	17	53,13%
Jumlah Peserta Didik	32	100,00%

Siklus I

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, peserta didik yang memiliki ketuntasan nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebanyak 25 dari 32 peserta didik atau 78,13%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7 dari 32 atau 21,88%. Hasil nilai rata-rata peserta didik 75,84. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siklus I menggunakan media teka-teki silang sudah mengalami peningkatan dari hasil prasiklus sebelum media pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS), masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum atau Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Berikut penyajian data hasil belajar pada siklus I pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	25	78,13%
Belum Tuntas	7	21,88%
Jumlah Peserta Didik	32	100,00%

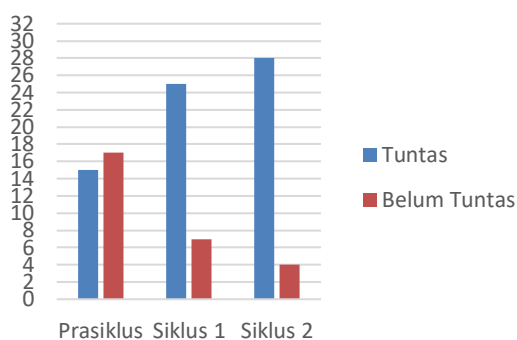
Siklus II

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, peserta didik yang memiliki ketuntasan nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebanyak 28 dari 32 peserta didik atau 87,50%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 dari 32 atau 12,50%. Hasil nilai rata-rata peserta didik 81,25. Hasil presentase ketuntasan tersebut sudah sesuai dengan harapan, karena sudah mencapai di atas indikator yang keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Maka dari hasil ini penelitian berhenti pada siklus II. Berikut penyajian data hasil belajar pada siklus II pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	28	87,50%
Belum Tuntas	4	12,50%
Jumlah Peserta Didik	32	100,00%

Berikut merupakan rangkuman hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yang disajikan pada grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Grafik 1 menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dengan semakin banyak peserta didik tuntas dan semakin sedikit peserta didik yang tidak tuntas Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari setiap siklus. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang pada siklus I dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus II ada 4 orang

peserta didik yang tidak tuntas Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau kurang dari 13% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Data yang didapatkan bahwa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, penelitian yang dilakukan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Hasil yang menunjukkan dalam penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII B di SMPN 2 Nglames pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMPN 2 Nglames pada kelas VIII B menunjukkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran teka-teki silang mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum tindakan atau prasiklus, siklus I, siklus II. Pada prasiklus terdapat banyak peserta didik yang belum mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hasil peningkatan secara signifikan pada siklus I pembelajaran. Peningkatan secara

bertahap terjadi pada pembelajaran proses siklus II.

Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, Handayani, E. S., & Rohaniah. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasa. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304.
- Anggraheni, M., Zuhri, M. S., & Sumarmiyati. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 253–264.
- Antoro, B., Boeriswati, E., & Leiliyanti, E. (2021). Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 5(1), 1–15.
- Arbianti, S., Mujiwati, Y., Hakimah, S. A., & Azizah, S. N. (2024). Program Kampus Mengajar Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Dan Numerasi Di SMP Kristen Elkana Kota Pasuruan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 83–96.
- Asrori, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV Wacana Prima.
- Aulia, T., Titin, & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization Di
- Ismawati, D., Maylamirsyah, M. R., & Zulfiati, H. M. (2024). Implementasi Ajaran Tamansiswa Tri N (Niteni, Niroake, Nambahi) Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Teka-Teki Silang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 236–241.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1–12.
- Laili, N. A., & Mardiyana, I. I. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 208–224.
- Lamadang, K. P., Maftuh, B., Falimu, F., Mursalim, M., & Syamsijuliant, T. (2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sebagai Hidden Kurikulum Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 51–60.
- Mahdalena, E. D. S., Tsania, S. P., & Kurnia, B. (2024). Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Ar Rumman: Journal Of*

- Education And Learning*, 1(1), 1–5.
- Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140–150.
- Nisa, U. K., & Ismaya, E. A. (2024). Pengembangan Media Teka Teki Silang “ASEAN” Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 6(2), 13261–13270.
- Prasetya, S. P., Segara, N. B., & Imron, A. (2020). Effectiveness Of Outdoor Learning Optimization Program In Learning Social Studies. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 9(2), 314–327.
- Rasyid, N. F., Febriati, F., & H, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Pada Siswakelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 20(20), 1–7.
- Saba, A., Tari, E., & Liu, D. A. L. (2024). Metode Pembelajaran Reading Guide Dalam Meningkatkan Pemahaman Alkitab. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 242–252.
- Sudrajat, A. (2024). Persepsi Pedagogik Guru Dan Motivasi Belajar Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 83–97.
- Ulfah, E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Martapura. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 8(1), 77–86.
- Widyaningrum, A. C., & Suparni. (2023). Inovasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Discovery Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Sepren: Journal Of Mathematics Education And Applied*, 4(2), 186–193.