

PENGARUH MEDiateka-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR

Subhan Widiansyah¹, Mochamad Naim²,
Denny Soetrisnaadisendjaja³, Desma Yuliadi Saputra⁴
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3,4}
subhanwidiansyah@untirta.ac.id¹, mochamadnaim65@yahoo.com²,
denny.as@untirta.ac.id³, desmays@untirta.ac.id⁴

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk lebih efektif mencapai tujuan instruksionalnya, guru akan menggunakan media pembelajaran untuk membantunya dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri sendiri. Kesimpulan yang diambil peneliti merupakan menjawab hipotesis penelitian. Adanya pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak peneliti menggunakan uji T-tes. Hasil uji T-tes menunjukkan nilai signya lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar. Sedangkan besar pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sebesar 42%. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar, peneliti menggunakan uji persamaan regresi. Hasil dari pengujian tersebut sebesar 42%.

Kata Kunci: Teka-teki Silang; Hasil Belajar; Media.

ABSTRACT

The learning process carried out by the teacher to more effectively achieve his instructional goals, the teacher will use learning media to assist him in delivering the material. Learning media are everything that is used to channel messages and can stimulate the mind, can arouse enthusiasm, attention, and willingness of students so that it can encourage the learning process in oneself. The conclusion drawn by the researcher is to answer the research hypothesis. The influence of crossword puzzle media on learning outcomes. To determine whether there is an effect or not, the researcher uses the T-test. The results of the T-test showed that the value of the sign was smaller than 0.05, so it could be concluded that there was an effect of using crossword puzzles on learning outcomes. Meanwhile, the influence of crossword puzzle media on learning outcomes is 42%. To find out the effect of using crossword puzzles on learning outcomes, the researchers used a regression equation test. The results of these tests are 42%.

Keywords: Crosswords; Learning outcomes; Media.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah Penelitian

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan (Robert dan Kosasih, 2007: 50). Faktor dalam diri siswa seperti kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi, minat, perhatian, kondisi psikis dan fisik siswa. Faktor lingkungan yang dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional (Robert dan Kosasih, 2007: 50).

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk lebih efektif mencapai tujuan instruksionalnya, guru akan menggunakan media pembelajaran untuk membantunya dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri sendiri (Robert dan Kosasih, 2007: 11). Media pembelajaran mempunyai pengaruh besar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid. Sebelum menggunakan media pembelajaran, guru terlebih dahulu harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan antara lain: a) Tujuan instruksional yang ingin dicapai, b) Karakteristik siswa, c) Jenis rangsangan yang diinginkan, d) Ketersediaan sumber di tempat, e) Apakah media siap pakai atau media rancang, f) Kepraktisan dan ketahanan media, dan g) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang (Rudy, 2014: 86).

Peran besar media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Ada beberapa penelitian yang membuktikan adanya penga-

ruh media pembelajaran dengan hasil belajar siswa antara lain: pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muzayanah pada tahun 2010 dengan judul penelitian "Perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada materi struktur sosial mata pelajaran sosiologi kelas XI IS SMAN 1 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes" dengan hasil penelitiannya adalah nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media teka-teki silang sebesar 77,96 dan nilai rata-rata siswa yang tidak menggunakan media teka-teki silang sebesar 73,02. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Aktwo Riana Rositasari pada tahun 2011 dengan judul penelitian "Perbedaan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi yang menggunakan model pembelajaran Word Square dengan model pembelajaran ceramah di SMA Negeri 1 Tayu" dengan hasil penelitiannya adalah nilai rata-rata siswa dengan menggunakan media tts sebesar 78,23 dan nilai rata-rata siswa yang tidak menggunakan media tts sebesar 74,02. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Elvi Fitriani pada tahun 2017 dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan Menggunakan Media Teka-teki silang terhadap hasil belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kampar, Kabupaten Kampar" dengan hasil penelitian Adanya pengaruh penggunaan media teka-teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar kimia sebesar 9,94%. Dengan demikian dapat kita simpulkan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah SMA Al-Fath, peneliti menemukan beberapa problem permasalahan yang dihadapi guru ketika pembelajaran di kelas. Pertama, siswa yang

masih kurang minat tentang pelajaran, kedua pembelajaran di kelas hanya memiliki waktu sedikit yang mana untuk satu jam pelajaran hanya 30 menit, ketiga guru banyak sekali yang menerapkan metode ceramah, keempat kegiatan siswa yang padat, mulai dari pukul 07.30 sampai jam 12.00 untuk kegiatan sekolah dan pukul 13.30 sampai 21.00 untuk kegiatan pondok oleh sebab itu dengan kegiatan siswa yang padat tersebut mengakibatkan terkadang siswa tidak fokus di kelas dan bahkan ada yang tertidur di kelas.

Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muzayana, Aktwo, dan Elvi di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media teka-teki silang yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk itu peneliti tertarik dengan problem permasalahan yang ada di sekolah dan hasil penelitian tersebut. Peneliti mengangkat judul " Pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi di SMA ALFATH".

Kajian Pustaka

Media Teka-Teki Silang

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Menurut Briggs dalam (Sadiman, dkk. 2010:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Seperti buku, film, kaset dan lain sebagainya. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of education and communication technology/AECT*) di Amerika, membatasi tentang mendefinisikan media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Heinich dalam (Arsyad, 2017:3) media merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Dalam proses pembelajaran pendidik atau pengajar sangat susah untuk menyam-

paikan materi pembelajaran. Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran di perlukannya media. Jadi dapat saya simpulkan media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan pengajar atau pendidik untuk mempermudahnya menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, tidak semua media dapat digunakan. Oleh sebab itu ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran (Rudy, 2014:86) diantaranya yaitu:

- a) Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- b) Karakteristik siswa
- c) Jenis rangsangan yang diinginkan
- d) Ketersediaan sumber ditempat
- e) Apakah media siap pakai atau media rancang
- f) Kepraktisan dan ketahanan media
- g) Efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang

Menurut Arsyad dalam (Suyani, 2018: 47-48) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a) Media tradisional

- 1) Visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, film strips.
- 2) Visualisasi yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- 3) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia, seperti slide plus suara, multi-image.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video
- 6) Cetak, seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.

- 8) Realita, seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif.

b) Media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-Assisted Instruction*, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, *Compact disc* (video).

Sedangkan secara umum jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- a) Media visual yaitu media yang mengandalkan panca indra penglihatan, contohnya gambar, foto, majalah dan lain sebagainya.
- b) Media audio yaitu media yang lebih mengandalkan panca indra pendengaran, contohnya music, rekaman dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual yaitu media yang mengandalkan dua panca indra antara pendengaran dan penglihatan, contohnya film, media drama dan lain sebagainya.

Belajar dan Pembelajaran

Menurut James O. Whittaker dalam (Aunu, 2014: 35) belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut Abdillah (Aunu, 2014: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Gagne (Ratna, 2006: 2) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme atau individu berubah perilakunya sebagai akibat pengalamannya. Jadi belajar dan pembelajaran merupakan sesuatu hal yang berbeda tetapi mereka satu, se-

perti koin yang memiliki angka dan gambar. Maksudnya adalah belajar lebih pada menitik beratkan kepada siswa karena adanya perubahan perilaku, sedangkan pembelajaran lebih menitik beratkan kepada pengajar atau guru yang merencanakan pembelajaran supaya terjadinya perubahan perilaku pada siswa.

Menurut Gagne (Ratna, 2006: 4) ada lima bentuk-bentuk belajar yaitu:

- a. Belajar responden merupakan suatu proses belajar dengan menggunakan stimulus yang ada atau telah dikenal sehingga menghasilkan respon.
- b. Belajar kontiyuitas adalah suatu proses belajar dengan stimulus dan respon yang sangat berdekatan dan berkaitan sehingga menghasilkan pemahaman (kemampuan) baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- c. Belajar operant merupakan kondisi di mana perilaku yang diinginkan timbul secara spontan tanpa dikeluarkan secara naluriah oleh stimulus apa pun, saat organisme beroperasi terhadap lingkungan.
- d. Belajar observasional merupakan konsep belajar yang memperhatikan bahwa individu dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan hal yang akan dipelajari.
- e. Belajar kognitif merupakan proses berpikir yang menggunakan penalaran secara umum dan secara khusus.

Materi Sosiologi

Materi sosiologi yang digunakan dalam penelitian dibuat berdasarkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat yaitu tentang permasalahan sosial.

Permasalahan sosial merupakan suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial (Soekanto, 2012: 312). Jadi yang dimaksud

dengan permasalahan sosial adalah sesuatu yang bertentangan dengan nilai dan budaya yang ada, yang mengakibatkan kelompok masyarakat tersebut dalam bahaya, contohnya soju merupakan alkohol/arak yang berasal dari negara korea selatan, di korea selatan soju merupakan minuman pendamping paling utama ketika sedang berkumpul dengan keluarga, kerabat dan teman. Tetapi berbeda di Indonesia alkohol dilarang oleh pemerintah atau sebagian besar masyarakat Indonesia tidak meneriam kebudayaan minum-minuman. Jika ada orang korea datang ke Indonesia, dengan menerapkan kebudayaannya maka masyarakat menganggap orang korea tersebut melanggar norma yang ada di Indonesia. Untuk mengetahui suatu permasalahan itu adalah permasalahan sosial, maka kita harus tau ukuran-ukurannya. Ukuran masalah menjadi masalah sosial adalah sebagai berikut (Suwardi, 2017: 44):

- a) Terjadinya ketidaksesuaian antara nilai-nilai sosial dengan kenyataan tindakan sosial.
 - b) Masalah sosial bersumber dari sumber yang bersifat sosial.
 - c) Karakteristik masyarakat menjadi penentu apakah suatu kepincangan menjadi masalah atau tidak.
 - d) *Manifest social problem* dan *latent social problem*.
 - e) Adanya perhatian masyarakat dan masalah sosial
 - f) Sistem nilai dan dapatnya suatu masalah sosial diperbaiki
- Faktor-faktor penyebab permasalahan sosial adalah sebagai berikut:
- a) Faktor ekonomi merupakan faktor permasalahan sosial yang berasal dari ekonomi, seperti kemiskinan, pengangguran, dan mogok kerja.
 - b) Faktor biologis merupakan faktor permasalahan sosial yang berasal dari biologis (fisik), seperti penyakit menular dan cacat fisik.

- c) Faktor psikologis merupakan faktor permasalahan sosial yang berasal dari psikis (jiwa), seperti stress, fobia, dan lain sebagainya.
- d) Faktor kebudayaan merupakan faktor permasalahan sosial yang berasal dari masalah kebudayaan, seperti perceraian, korupsi, kriminalitas dan lain sebagainya.
- e) Faktor bencana alam merupakan permasalahan sosial yang berasal dari alam, seperti kekeringan, bencana alam dan lain sebagainya.
- f) Faktor kebijaksanaan sosial merupakan permasalahan sosial yang berasal dari kebijaksanaan sosial, seperti inflasi, urbanisasi, perpindahan penggunaan lahan pertanian menjadi perumahan dan lain sebagainya.

Partikularisme kelompok adalah suatu sistem sosial yang mengutamakan kepentingan kelompok diatas kepentingan publik. Dilema adalah suatu kondisi yang sulit yang mengharuskan orang menentukan pilihan antara dua kemungkinan yang sama-sama tidak menyenangkan atau tidak menguntungkan. Sedangkan kepentingan publik adalah suatu fasilitas yang dibangun untuk hasil dan manfaatnya dirasakan oleh semua masyarakat.

Dalam melihat permasalahan yang ada dimasyarakat, beberapa teori sosiologi yang dapat digunakan untuk melihat suatu permasalahan sosial antara lain:

- a) Teori Struktural fungsional
Tokoh yang menganut teori ini adalah Emile Durkheim, Talcot Parson, Herbert Spancer. Menurut teori struktur fungsional, yang disebut sebagai masalah sosial adalah suatu dimana struktur sosial tidak berjalan dengan fungsi yang semestinya.
- b) Teori konflik sosial
Tokoh yang menganut teori ini adalah Karl Marx, Randal Collins, Lewis Coser.

Menurut teori konflik, permasalahan sosial adalah suatu hasil dari sebuah pertentangan-pertentangan yang terjadi dalam masyarakat.

- c) Teori interaksionisme simbolik
Tokoh yang menganut teori ini adalah Max Weber, Erving Goffan, George Herbert Mead. Menurut teori interaksionisme simbolik, masalah sosial adalah suatu hasil dari sebuah penafsiran yang berbeda terhadap interaksi sosial dengan menggunakan simbol-simbol yang ada.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2014:8).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2014: 72). Dalam penelitian eksperimen terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah ke-lompok yang diberikan *treatment* (stimulus), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi *treatment*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *quasi experimental design*, desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono. 2014: 77). Tujuan dengan meng-

gunakan quasi ekperimental design adalah untuk melihat pengaruh dari penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa. Jenis desain evaluasi yang digunakan adalah *pretest- postes control group design*. Tujuan penggunaan *pretest- postes control group design* untuk mengetahui adakah perbedaan keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2014:76). Untuk mengetahui hasil dari pengaruh media teka-teki silang dilakukannya pretes dan setelah itu dilakukan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini table *pretest- postes control group design*:

Tabel *pretest- postes control group design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas eksperimen	✓	✓	✓
Kelas kontrol	✓	-	✓

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:80).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMA AI-Fath Kota Cilegon . Berikut data jumlah siswa kelas XI IPS SMA AI-Fath:

Tabel Data siswa SMA AI-Fath Kota Cilegon

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPS 1	23
XI IPS 2	18
Total	41

Dari data di atas peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memilih kelas XI IPS 2 menjadi kelas eksperimen karena jumlah siswa kelas XI IPS 2 lebih sedikit dibandingkan jumlah kelas XI IPS 1, dan nilai uts yang didapat

kelas XI IPS 2 lebih kecil dibandingkan kelas XI IPS 1 yaitu 48,61 sedangkan XI IPS 1 sebesar 58,65.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Alfath Kota Cilegon, pada tanggal 2 Oktober sampai dengan 12 November 2019. Dari tiga kelas yang ada di kelas XI hanya satu kelas yang menjadi pilihan, kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Kelas XI IPS 2 yang menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran sosiologi. Sebagaimana telah dijelaskan dalam bab sebelumnya bahwa data penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi di SMA Alfath Kota Cilegon. Data hasil belajar dengan menggunakan media teka-teki silang diperoleh dari kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa yang diberikan pretest dan posttest. Berikut hasil penelitian dan pembahasan yang akan dijelaskan secara rinci.

Analisis Tahap Awal Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan November tahun 2019 penelitian dilakukan dengan memberikan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol proses pembelajarannya hanya

dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan metode diskusi dan media teka-teki silang. Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan 8 kali pertemuan termasuk di dalamnya evaluasi belajar.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen karena peneliti membagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dan sekaligus sampel penelitian adalah kelas XI IPS yang terdiri dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Kelas XI IPS 2 menjadi kelas eksperimen karena jumlah siswa yang sedikit dan juga nilai ulangan hariannya lebih rendah dibandingkan kelas XI IPS 1 yaitu dengan rata-rata nilai 48,61 untuk XI IPS 2 dan 58,68 untuk XI IPS 1. Kelas XI IPS 2 menggunakan media teka-teki silang dalam proses pembelajarannya. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran peneliti membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus.

Hasil Belajar

Setelah proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan posttest. Posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini data hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel hasil belajar

No	Hasil	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai rata-rata	67,22222222	47,77777778
2	Nilai tertinggi	94	78
3	Nilai terendah	44	33
4	Tingkat ketuntasan (%)	50	5,4
5	tingkat ketidak tuntasan(%)	50	94,4

Dari tabel kita bisa melihat hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67,22 lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 47,78. Untuk nilai tertinggi pada kelas eks-

perimen diperoleh sebesar 94 dan untuk nilai tertinggi pada kelas kontrol diperoleh sebesar 78. Dan untuk nilai terendah yang diperoleh kelas eksperimen diperoleh sebesar 44 dan nilai terendah kelas

kontrol diperoleh sebesar 33. Tingkat ketuntasan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol yakni sebesar 50% dan kelas kontrol sebesar 5,4%. Untuk tingkat ketidak tuntasan kelas kontrol jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen yakni sebesar 94,4% dan kelas eksperimen sebesar 50%.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan peneliti adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti yaitu pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi,

dan besar pengaruhnya media teka-teki silang terhadap hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media teka-teki silang siswa menjadi lebih aktif, dan menjadi lebih fokus karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media teka-teki silang dibutuhkan tingkat kefokusannya yang tinggi. Dan hasil penilaian yang dilakukan setelah selesainya materi pembelajaran, kelas eksperimen mendapatkan nilai yang jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut ini data yang telah diolah oleh peneliti dari nilai pretes hingga postes dengan menggunakan SPSS:

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-tes Eksperimen	18	39	72	55.94	8.687
Post-tes Eksperimen	18	44	94	67.22	13.480
Pre-tes Kontrol	18	28	72	46.28	14.875
Post-tes Kontrol	18	28	78	55.28	15.892
Valid N (listwise)	18				

Dari data di atas terlihat perbedaan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk nilai paling terendah yang didapat pada pretes dan postes kelas eksperimen adalah 39 dan 44, sedangkan nilai paling terendah pretes dan postes kelas kontrol adalah 28. Untuk nilai paling tertinggi nilai pretes dan postes kelas eksperimen adalah 72 dan 94, sedangkan untuk nilai paling tertinggi, nilai pretes dan postes kelas kontrol adalah 72 dan 78. Nilai rata-rata pretes yang diperoleh kelas eksperimen adalah 55,94, sedangkan nilai rata-rata nilai postes yang diperoleh eksperimen adalah 67,22. Nilai rata-rata pretes yang diperoleh kelas kontrol adalah 46,28, sedangkan nilai rata-rata postes yang diperoleh kelas kontrol adalah 55,28. Dengan perbandingan nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kita dapat menyimpulkan bahwa yang nilai

yang berubah secara signifikan adalah pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) oleh peneliti, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak dapat perlakuan.

Untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi, peneliti telah melakukan sebelumnya uji hipotesis dengan uji t menggunakan aplikasi SPSS dengan hasil signya 0,000. Jika nilai signya lebih dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, tapi jika nilai signya kurang dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi.

Untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi peneliti melakukan uji independen tes dengan menggunakan SPSS.

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-tes Ekperimen (TTS)	18	67.22	13.480	3.177
	Post-tes Kontrol (Konvensional)	18	55.28	15.892	3.746

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.854	.362	2.432	34	.020	11.944	4.912	1.962	21.927
	Equal variances not assumed			2.432	33.118	.021	11.944	4.912	1.953	21.936

Perhatikan tabel *independent samples tes* diatas, kita lihat kolom *sig 2 tailed* pada baris *equal variances assumed* karena data homogen, jika tidak homogen maka kita gunakan baris *equal variances not assumed*. Data penelitian ini bersifat homogen, maka kita gunakan *equal variances assumed*. Nilai *sig 2 tailed* pada *equal variances assumed* sebesar 0,020 lebih kecil dari 0,050. Jika signya lebih kecil dari 0,050 maka ada perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, tapi jika signya lebih besar dari 0,050 maka tidak ada perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat kita simpulkan bahwa nilai *sig* yang didapat sebesar 0,020 lebih kecil dibandingkan dengan 0,050, maka ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, pada $\alpha = 5\%$.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil peneliti merupakan menjawab hipotesis penelitian. Kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak peneliti menggunakan uji T-tes. Hasil uji T-tes menunjukkan nilai signya lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan

media teka-teki silang terhadap hasil belajar. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar sosiologi, peneliti menggunakan uji persamaan regresi. Hasil dari pengujian tersebut sebesar 42%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Fauziqurahman, Reza. 2017. *keefektivan penggunaan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran penguasaan kosa kata Bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pengasih Kulon Progo*. Diakses 9 Januari 2019. <https://eprints.uny.ac.id/46239/1/SKRIPSI%20REZA%20FAUZIQU RAHMAN%20PDF.pdf>
- Fitriani, Elvi. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E dengan menggunakan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas negeri 2 Kampar, Kabupaten Kampar*. <http://repository.uin-suska.ac.id/18360/>

- Gasong Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Gunawan Rudy. 2014. *Pengembangan Kompetensi guru IPS*. Bandung: Alfabeta
<http://digilib.uinsby.ac.id/8218/5/bab%202.pdf>
- Istifaiyah. 2010. Strategi Pembelajaran Teka-teki silang.
- Kintamani. 2016. http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_C3E61ED4-94A4-4C8E-AFEE-091C89F6BF53_.pdf
- Kompri. 2017. *Belajar faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi
- Kosasih A. Angko Robertus. 2007. Optimalisasi media pembelajaran. Jakarta: Grasindo
- Lantu, Sitria. 2018. *Penggunaan metode pembelajaran teka-teki silang pada mata pelajaran geografi terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di Sma Negeri 3 Gorongtalo*. <http://repository.ung.ac.id/skripsi/show/451414055/pengaruh-penggunaan-metode-pembelajaran-teka-teki-silang-pada-mata-pelajaran-geografi-terhadap-hasil-belajar-siswa-kelas-x-ips-di-sma-negeri-3-gorongtalo.html>
- Majid Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muzayanah. 2010. *Perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada materi struktur sosial mata pelajaran sosiologi kelas XI IS SMAN 1 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes*. Diakses 9 Januari 2019. <https://lib.unnes.ac.id/3078/1/6566.pdf>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riadi Edi. 2016. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi
- Sadiman S. Arief, Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Soekanto Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni Wiranta. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress
- Suryani Nunuk, Dkk. 2018. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suwardi. 2017. *Sosiologi untuk SMA kelas XI Peminatan ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Quadra
- Tri. 2014. <http://guraru.org/guru-berbagi/aplikasi-eclipse-crossword-untuk-membuat-media-pembelajaran-tts/>
- Willis Dahar Ratna. 2011. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Zuriah Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara