

**PENERAPAN MEDIA GAME TEKA TEKI SILANG MELALUI TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH MANUSIA PURBA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PM DI SMK TRUNOJOYO JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

**Moh. Samsul Arifin**  
**Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email: [lemongarif@gmail.com](mailto:lemongarif@gmail.com)

**Rina Rohmawati**  
**Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email : [rina.manis@gmail.com](mailto:rina.manis@gmail.com)

**Ifiana Firzaq Arifin**  
**Universitas PGRI Argopuro Jember**  
Email: [ilfianafirzaq@gmail.com](mailto:ilfianafirzaq@gmail.com)

***Abstract***

*This study aims to apply learning media and analyze the effect of crossword puzzles on the learning interest of students in class X PM SMK Trunojoyo Jember in learning the origins of the ancestors of the Indonesian nation. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis & McTaggart (Planing, Act, Observe, Reflect) model. This research was conducted at Trunojoyo Vocational High School Jember with the research subjects of class X PM with a total of 25 students. The data was collected using observation sheets and questionnaires. The results showed: (I) cycle I showed that the percentage of student interest in learning was 68.24% (II) cycle II the percentage of students' interest in learning increased to 76.32%, so based on the results of the questionnaire and the application of crossword learning media, it can be concluded that the crossword puzzle media was able to increase students' interest in learning.*

***Keywords: Learning Media of crosswords, Interest in Learning.***

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran dan menganalisis pengaruh media teka-teki silang terhadap minat belajar siswa kelas X PM SMK Trunojoyo Jember pada pembelajaran asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis & McTaggart (*Planing, Act, Observe, Reflect*). Penelitian ini dilakukan di SMK Trunojoyo Jember dengan subjek penelitian siswa kelas X PM dengan jumlah siswa 25. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan : (I) siklus I menunjukkan bahwa prosentase minat belajar siswa sebesar 68,24%, (II) siklus II prosentase minat belajar siswa meningkat menjadi 76,32%, sehingga berdasarkan hasil angket dan penerapan media pembelajaran teka-teki silang dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang mampu meningkatkan minat belajaar siswa.

**Kata kunci: Media Pembelajaran teka-teki silang, Minat Belajar.**

## PENDAHULUAN

Pada saat ini di proses pembelajaran telah banyak mengalami perubahan diantaranya dapat dilihat dari segi muatan kurikulum dan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) media pembelajaran yang digunakan tidak cukup hanya dengan menggunakan papan dan alat tulis saja, tetapi perlu adanya inovasi atau perubahan dalam pengembangan media pembelajaran , yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang terjadi pada kelas X PM SMK TRUNOJOYO JEMBER terkesan kurang menarik bagi siswa dengan hanya membaca buku serta penerapan metode pembelajaran diskusi dan ceramah dari guru tanpa adanya media pembelajaran lain yang dapat menunjang proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah dimana pembelajaran

sejarah yang memang memuat materi cukup banyak membuat siswa membutuhkan stimulus berupa rangsangan dari guru berupa variasi bentuk metode pembelajaran, model pembelajaran maupun media pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas.

Penyajian materi sejarah perlu di susun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Hampir semua siswa kelas X PM SMK TRUNOJOYO JEMBER tidak suka membaca yang hanya menggunakan buku teks yang tidak bergambar, hal ini siswa pasti merasa bosan dan tertidur pada saat guru menjelaskan di depan kelas. Dari permasalahan yang ada ini peneliti ingin menerapkan media teka-teki silang yang menggunakan viewer serta laptop sebagai media pembelajaran, media dalam proses belajar mengajar mampu memberikan keinginan dan minat yang baru. Peneliti

mengangkat judul “Penerapan Media Game Teka Teki Silang Melalui TGT (Teams Games Tournament) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Manusia Purba Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas X PM di SMK Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020”. Tujuan dari penelitian ini yakni bagaimana cara penerapan, langkah-langkah, serta hasil dari Penerapan Media Game Teka Teki Silang Melalui TGT (Teams Games Tournament) Dalam Mata Pelajaran Sejarah Manusia Purba Untuk Meningkatkan Minat belajar Siswa Kelas X PM di SMK Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian PTK ini menggunakan model penelitian Kemmis & Mc Taggart, Model ini menggunakan empat komponen yang di terapkan yaitu *Planing* (perencanaan) *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan) dan *reflect*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Sugiono (2017:2) secara umum metode penelitian di artikan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dan data dengan sebuah tujuan.

## **PEMBAHASAN**

Siswa kelas X PM SMK TRUNOJOYO JEMBER merupakan

subjek dari dilakukakannya penelitian ini. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling atau teknik sampling non random dengan tujuan minat belajar siswa dalam kelas tersebut menjadi meningkat. Salah satu sasaran penelitian ini ialah minat belajar siswa pada mata pembelajaran sejarah melalui media teka-teki silang. Data yang di kumpulan yaitu : lembar observasi, angket, Pedoman wawancara dan dokumentasi kegiatan.

### **1. Lembar observasi**

Lembaran ini di gunakan oleh peneliti untuk mengobserver siswa disaat pembelajaran sejarah Indonesia, Lembar observasi ini digunakan setiap pertemuan. Pengamatandifokuskan pada setiap kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung .

### **2. Angket**

Angket merupakan butir-butir pertanyaan tertulis yang digunakan peneliti guna mendapatkan hasil dari tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Tujuan dari penggunaan angket untuk memperoleh data responden siswa mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka-teki silang. Dalam setiap butir pertanyaan yakni menggunakan alternatif pilihan jawaban, SS = sangat setuju, S = setuju, RG = kurang setuju, TS = tidak setuju dan STS = Sangat Tidak Setuju. Proses penelitian ini peneliti menjadi seorang pendidik selama

pelaksanaan atau tindakan kelas berlangsung.

### 3. Wawancara

Wawancara adalah teknik menganalisis data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden atau narasumber. Dalam wawancara, terdapat instrument yang baru, yaitu uraian penelitian yang disajikan dalam bentuk daftar pertanyaan.

Peneliti dalam proses penelitian ini menggunakan model dari Kemmis & Mc Taggart. empat fase yang terjadi pada penelitian tersebut. Yaitu *planning*, *acting*, *observing* dan *reflect*. Pada fase *acting* dan *observing* di jadikan sebagai satu hal yang berkaitan sebab tindakan dan pengamatan tersebut harus di lakukan dalam satu waktu.

#### 1. Perencanaan

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan materi yang akan dibahas menggunakan metode, model serta media untuk .Mengumpulkan data dengan menyusun instrumen, yaitu lembar observasi yang nantinya digunakan waktu penelitian dan angket sebagai menilai minat belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar.

#### 2. Acting(tindakan)

Desain PTK menurut Kemmis & Mc Taggart dalam satu siklus terdapat tiga tahapan yaitu merencanakan, penindakan & mengamati dan yang terakhir adalah

refleksi. Peneliti melakukan dua siklus dalam proses penelitian yaitu: Siklus pertama dan Siklus kedua.

### 3. *Observing*(pengamatan)

Tahap ini peneliti melakukan pengamatan pelaksanaan tindakan untuk mencari tahu sejauh manakah pengaruh implementasi penggunaan media pembelajaran teka-teki silang selama kegiatan pelajaran berlangsung pada siswa yang dapat dilihat dari minat siswa dari hasil angket yang diisi oleh siswa, selanjutnya peneliti menganalisis hasil pelaksanaan tindakan kelas yang meliputi hasil observasi, dan angket, yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

#### 4. Reflecting(refleksi)

Kegiatan refleksi ini merupakan kegiatan membahas kembali secara detail tentang apa saja perubahan yang terjadi pada siswa disaat kegiatan proses belajar. Dalam tahap ini, dianalisis kekurangan atau kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran yang kemudian dilakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya dianalisis sehingga dapat diketahui apabila ada peningkatan minat belajar siswa saat siklus I. Jika tidak terjadi peningkatan maka diadakan siklus II dengan perbaikan kualitas pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan gerak belajar siswa.

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan pada penelitian ini berupa: observasi, dan angket.

1. Observasi, peneliti melakukan pengamatan dan berfikir secara langsung pada saat pengambilan data minat belajar siswa. Observasi tersebut dilakukan dengan melihat, dan mengamati, perilaku siswa dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi.
2. Angket, untuk mengukur bagaimana minat siswa tentang model pembelajaran yaitu dengan kartu flash card yang digunakannya. Angket yang digunakan yaitu angket dengan alternatif pilihan jawaban SS = sangat setuju, S = Setuju, RG = Ragu - Ragu, TS = Tidak Setuju dan STS = Sangat Tidak Setuju

Hasil jawaban angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat dan nilai persetujuan angket. Dalam menganalisis data yang berasal dari angket berkordari satu sampai dengan skor tertinggi yaitu lima, dengan makna setiap alternatif sebagai berikut:

- a. “Sangat setuju” dengan nilai 5 dan merupakan peringkat tertinggi.
- b. “Setuju”, dengan nilai 4 menunjukkan bahawa peringkat lebih rendah dibandingkan dengan kata “Sangat”.

c. “Ragu - ragu” yang berada di bawah “Setuju”, dengan nilai 3.

d. “Tidak Setuju” dengan nilai 2

e. “ Sangat Tidak Setuju” dengan nilai 1.

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama 2 siklus. siklus yang ada di PTK ini meliputi *planning*, *acting*, *observing* dan *reflecting*.

#### 1. Siklus I

Siklus pertama dilakukan pada tanggal 10 dan 13 November 2019 dengan kisaran waktu 2 x 45 menit disiklus pertama. Pelaksanaan siklus ini dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pembahasan materi pada siklus pertama adalah menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanosoid, Proto, dan Deutro Melayu). Peneliti bertindak sebagai pengajar atau pendidik untuk memperoleh data penelitian. Sebelum di lakukan pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti melakukan koordinasi dengan guru tentang tata cara yang harus dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan pada siklus I, dengan rincian pertemuan yaitu pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan RPP yang dibuat sebelumnya. Sebelum pelaksanaan tindakan di siklus pertama ini, peneliti membagi lembar angket yang telah di siapkan, siswa di beri waktu selama 15 menit. Pembagian lembar angket bertujuan

untuk mendapatkan data dari minat siswa terhadap pelajaran sejarah Indonesia.

## 2. Siklus II

### A. Perencanaan

Siklus kedua ditujukan untuk memperbaiki kelemahan pada siklus pertama. Berdasarkan refleksi siklus pertama, Siklus kedua dilakukan dalam 1 kali tatap muka, pada 17 November 2019.. Secara keseluruhan tahap pelaksanaan siklus II tindakan yang dilakukan sebagaimana tahapan siklus I hanya materi dan media pembelajaran yang berbeda. Sebagaimana pada siklus pertama, pada siklus kedua peneliti berperan menjadi pelaksana dalam kegiatan pembelajaran. Sesudah pelaksanaan tindakan di siklus kedua, siswa melakukan pengisian angket minat belajar selama 15 menit.

Berdasarkan data pelaksanaan tindakan siklus II dalam upaya peningkatan minat belajar siswa menunjukkan pencapaian yang optimal dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan karakteristik penelitian tindakan kelas, apabila telah tercapai keadaan yang lebih baik setelah dilakukan tindakan maka penelitian dapat dihentikan sehingga penelitian ini diberhentikan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran teka-teki silang melalui TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap

minat belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap minat belajar yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian dan pengambilan data. Tindakan yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan media pembelajaran teka-teki silang melalui TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

Minat belajar siswa meningkat dengan adanya media pembelajaran teka-teki silang terhadap proses pembelajaran sejarah Indonesia di siklus pertama sampai dengan di siklus kedua.

Hasil angket mendapatkan data bahwa media pembelajaran teka-teki silang mampu menaikkan prosentase minat belajar siswa, pada siklus 1 minat belajar siswa hanya memperoleh prosentase nilai sebesar **68,24%** dengan kategori sedang, sedangkan pada siklus kedua minat belajar dari siswa menunjukkan peningkatan menjadi **76,32%** dan dapat disebut tinggi.

## SIMPULAN

Hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran teka-teki silang melalui TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X PM SMK TRUNOJOYO JEMBER, hal ini dapat dilihat dari indikator minat siswa proses pembelajaran menunjukkan bahwa

tingkat partisipasi pada ke empat aspek indikator yaitu perhatian siswa, ketertarikan siswa, perasaan senang, dan keterlibatan. Dari hasil angket yang meliputi ke empat indikator minat tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan pada siklus I dan siklus II, pada siklus I prosentase minat siswa hanya mendapat **68,24%**, sedangkan pada siklus kedua minat siswa meningkat jadi **76,32%**. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa minat siswa dalam belajar dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Disekolah. Modul. Universitas Islam Sultan Agung*. Dari <http://cyber.unissula.ac.id/> diakses pada 29 September 2020
- Arikunto, S (2010), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010) *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad , A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri.2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pustaka.
- Djamarah, S.B, dan Aswan Z. 2010 . *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Eggen, Paul. 2012. *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks.
- Wulandari, Indah. 2016. *Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X2 Di SMA Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dari <https://digilib.uns.ac.id/> diakses pada tanggal 28 Juli 2019