

Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta

Diva Nadia Daniesvara¹, Febriyana Dwimas Praarafati¹, Novi Febrianti², Heru Minart³
^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, ³SMA Negeri 11 Yogyakarta

Key Words:

Crossword puzzle, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Tebak Gambar

Abstrak

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami perbandingan antara hasil belajar siswa untuk Teams Games Tournament (TGT) dengan *crossword puzzle* di kelas XI IPA 5 dan tebak gambar di kelas XI IPA 4 SMAN 11 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas IPA 5 dan IPA 4. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dilihat dari selisih nilai rata-rata posttest kedua kelas tersebut. Hasil perbandingan menunjukkan pembelajaran dengan media *crossword puzzle* memiliki nilai rata-rata 89,66 sedangkan media tebak gambar memiliki nilai rata-rata 87,08. Dapat disimpulkan perbandingan penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan dari pada tebak gambar terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 11 Yogyakarta..

How to Cite: Daniesvara, Praarafati. (2023). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Tebak Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 11 SMAN 11 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Media pendidikan dimaknai sebagai segala komponen yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, merangsang pemikiran, emosi, perhatian dan kemampuan siswa untuk mendorong terciptanya proses belajar mengajar (Wahid, 2018). Menurut Alsyad (Moto, 2019) dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai alat representasi informasi secara grafis, fotografi, atau elektronik agar dapat memahami, menyimpan, dan menyampaikan informasi verbal atau visual. Berbeda dengan ini, menurut Anitah (Moto, 2019), media adalah setiap orang, benda, atau peristiwa yang dapat menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan tujuan pembelajaran. Media Pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat mendukung proses belajar, menginspirasi siswa untuk belajar, dan memanfaatkan apa saja baik itu benda fisik maupun lingkungan sekitar siswa didik, guna memajukan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan di SMA N 11 Yogyakarta masih kurang bervariasi dan perlu adanya inovasi. Pembelajaran cenderung menggunakan buku ajar dan pemberian penugasan. Siswa diminta mencari sumber literatur lain di internet, dan diberi kesempatan untuk menanyakan apabila terdapat hal yg kurang dipahami. Menurut UNESCO pada tahun 2018 budaya membaca buku di Indonesia masih tergolong rendah, persentase minat baca Indonesia sebesar 0,01 persen. Indonesia menempati posisi 124 dari 187 negara dalam penilaian Indeks Pembangunan Manusia (IPM) (Suswandari, 2018). Dengan demikian, perlu adanya upaya baru dalam dunia pendidikan untuk membuat siswa mau belajar. (Suswandari, 2018) menambahkan mereka cenderung lebih suka mendapatkan informasi melalui

media elektronik dan digital (website, blog, e-book, dll.) karena dinilai lebih menarik, efektif, dan inovatif. Menurut Mahnun, (2012) media pembelajaran dapat berupa cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan menurut Allen (Faqih, 2012) ada dua kategori media, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku penulisan teknis, dan lisan. Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan prestasi siswa. Pada penelitian ini digunakan media *crossword puzzle* dan tebak gambar pada materi jaringan hewan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Menurut (Rahayu, 2018) *crossword puzzle* atau teka teki silang adalah cara yang menyenangkan untuk belajar sambil bermain game tanpa menghilangkan tujuan dari pembelajaran. Permainan teka-teki silang sangat membantu untuk mendorong kaum muda untuk belajar, dan cara memainkannya adalah dengan menggunakan jawaban yang tersedia di ruang kotak yang tersedia untuk menemukan kata-kata yang sesuai dengan pertanyaan. Manfaat dari media ini adalah dapat membantu siswa tetap terlibat dan lebih aktif karena mereka belajar sambil bermain, yang mengarah pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sedangkan Menurut Alamsyah (Budianti dkk, 2020) media tebak gambar adalah jenis keterampilan yang melibatkan siswa menebak sesuatu baik sepenuhnya atau sebagian dari objek gambar. Objek yang ditebak didasarkan pada seperangkat kriteria tertentu, dan kebenarannya dijelaskan dalam teori yang pasti. Disajikan secara visual dalam bentuk 2 dimensi, bisa berupa gambar, foto, atau lukisan.

Media tebak gambar yang digunakan pada pembelajaran menggunakan kartu bergambar atau picture card. Picture card ini dapat digunakan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan. *Picture card* dicetak pada gambar yang dapat mewakili objek yang sesuai agar mudah dimengerti oleh peserta didik. Penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh guru agar memiliki kreatifitas dalam pembelajaran di kelas. Selain itu juga menjadikan pembelajaran di kelas agar lebih interaktif dan menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh. Pembelajaran dengan berbagai jenis media ajar juga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sekaligus menjadikan siswa semakin tertarik dengan materi yang sedang diajarkan..

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Yogyakarta yang bertempat di Jl. A.M. Sangaji No.50, Cokrodiningratan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini tergolong *quasi experiment* yang populasinya merupakan seluruh siswa kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5 SMAN 11 Yogyakarta yang berjumlah 72 siswa. Sampel dipilih berdasarkan ketercapaian 1 pertemuan dalam pembelajaran biologi materi jaringan hewan. Penelitian dilakukan selama 1 bulan mulai tanggal 11 Agustus sampai dengan 11 September 2023 pada periode Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) Universitas Ahmad Dahlan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rubrik penilaian dari beberapa soal yang diberikan. Teknik pengambilan datanya dengan purposive sampling dengan membandingkan nilai rata rata postes antara 2 kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 11 Yogyakarta dengan sampel kelas XI IPA 4 dan XI IPA 5 didapatkan hasil belajar siswa dengan rata rata nilai sebagai berikut :

Nilai Tertinggi IPA 4	90
Nilai Terendah IPA 4	85
Nilai Tertinggi IPA 5	98
Nilai Terendah IPA 5	80

Gambar 1. Data nilai tertinggi dan terendah IPA 4 dan IPA 5



Gambar 2. Diagram batang hasil rata rata postest

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa selisih nilai pada penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan tebak gambar yakni sebesar 2,58. Dimana rata-rata nilai pada kelas IPA 5 yang diberi perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi yaitu 89,66, dan rata rata nilai pada kelas IPA 4 yang diberi perlakuan menggunakan media tebak gambar yaitu 87,08.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana penyampaian informasi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar, sehingga memotivasi peserta didik untuk menempuh pembelajaran guna mencapai tujuannya. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada khalayak sehingga proses pembelajaran dapat dilanjutkan dan tujuan yang dimaksud dapat tercapai (Zahwa, & Syafi'I, 2022). Menurut (Faqih, 2020) menjelaskan media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, antara lain: media cetak, benda yang didemonstrasikan, gambar bergerak, gambar di film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan menurut Allen (Faqih, 2020) media dikelompokkan menjadi sembilan kelompok, antara lain: visual diam (2 dimensi), televisi, film, obyek tiga dimensi, pelajaran terprogram, rekaman, demonstrasi, sajian lisan, dan buku teks cetak.

Crossword puzzle merupakan inovasi pembelajaran bermakna yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, inisiatif, efektif, dan menyenangkan. Menurut Ratika & Abdullah (Rahayu, 2018) kelebihan dari *crossword puzzle* yaitu dapat memotivasi siswa untuk lebih mudah dalam belajar dan mengingat materi, merangsang proses berpikir kreatif dan

kritis, mendorong siswa untuk aktif bernalar dan melatih ketrampilan mata, meningkatkan perbendaharaan kossakata dalam keterampilan menjawab puzzle dengan cara yang menyenangkan dibandingkan hanya sekedar membaca dan menghafal. Berdasarkan pendapat Silberman (Rahayu, 2018), prosedur penyusunan media pembelajaran *crossword puzzle* terdiri dari penyiapan materi, penyusunan kata pepadu puzzle yang umumnya menggunakan jenis (definisi, lawan kata dan istilah), menyiapkan kunci jawaban dan membagikan crossword puzzle pada siswa dengan batasan waktu tertentu dalam pengerjaan.

Permainan tebak gambar adalah media pembelajaran dan sebuah aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa agar semakin mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Permainan tebak gambar bukan hanya sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini siswa diajarkan untuk belajar memahami dari segi kognitif dan motoriknya (Fatmasari dkk, 2019). Tebak gambar ini memiliki kelebihan diantaranya mudah didapat, harga media relative murah, mudah diaplikasikan atau digunakan, gambar yang disajikan dapat memperjelas suatu topik, lebih realistis, dapat mengatasi keterbatasan ruang. Sedangkan kelemahannya yaitu hanya berupa medium visual 2 dimensi, ukuran gambar terkadang kurang sesuai untuk diaplikasikan dalam kelompok besar, memerlukan keterampilan dlam pembuatan, dan memerlukan kehadiran guru untuk dapat membimbing penggunaannya (Marzuki, 2023).

Berdasarkan hasil didapatkan bahwa kedua media yang diterapkan pada 2 kelas yang dijadikan sampel memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, daya tangkap siswa serta keterampilan cara penyampaian guru dalam mengajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Selisih yang ada dalam diagram, tidak terlalu signifikan yaitu 2,58 dimana rata-rata tertinggi didapatkan oleh kelas IPA 5 sebesar 89,66 sedangkan IPA 4 memiliki rata rata nilai 87,08. Bedasarkan hasil ini nilai siswa masih tergolong kategori di atas KKM. Hal ini sesuai dengan teori (Samarinda dkk, 2022) dimana dalam teka-teki silang, ada banyak pertanyaan dan jawaban serta kata atau frasa yang dapat digunakan sebagai isyarat untuk mengidentifikasi serangkaian kotak-kotak kosong yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga hal ini sesuai dengan keefektivitasnya dalam meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. KKM merupakan acuan bagi guru dalam memberikan penilaian terhadap kompetensi peserta didik sebagaimana yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti mata pelajaran tertentu. KKM juga memberi acuan bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai target penguasaan materi (Suyono, 2023).

Setiap cakupan materi dan setiap pengajar mempunyai keterampilan masing-masing dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran dengan model TGT menggunakan Crosdword puzzle pada materi jaringan hewan memberikan motivasi dan respon positif dalam proses dan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan kisaran rata-rata 84, hal tersebut sebagaimana hasil penelitian (Sari, 2022) Namun, padatnya jadwal mengajar cenderung membuat tenaga pendidik kurang berinovasi dalam menyajikan media pembelajaran. Hal tersebut sebagaimana yang terjadi di SMA Negeri 11 Yogyakarta, dimana pengajaran masih didominasi dengan teacher center learning dan pemberian penugasan baik individu maupun kelompok. Siswa menjadi lebih sering mengantuk dan kurang memberi atensi lebih pada topik yang tengah dibahas. Pemahaman siswa menjadi kurang maksimal, sehingga perlu adanya media pembelajaran pendukung yang dapat melatih keaktifan siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar juga mengalami peningkatan.

Selain itu, faktor-faktor dari dalam dan luar mempengaruhi seberapa baik hasil belajar diukur. Faktor internal siswa yang mungkin mempengaruhi hasil belajar termasuk kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal termasuk keluarga, masyarakat umum, dan sekolah. Satu-satunya faktor terpenting dalam yang mempengaruhi hasil siswa dalam pembelajaran mereka adalah metode pengajaran yang dipilih siswa. Setiap siswa dimanapun memiliki metode pengajaran yang sama. Oleh karena itu, siswa tidak akan

memiliki kecemasan atau memiliki masalah dalam memahami, menerima, atau menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Selain itu, salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media dalam pembelajaran. Untuk memastikan bahwa tujuan dari proses pembelajaran jelas dan berhasil dicapai, media untuk pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa. (Astiti dkk, 2021).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa secara garis besar hasil belajar siswa dengan media crossword puzzle lebih baik dari pada dengan media tebak gambar. Hasil belajar dengan menggunakan *crossword puzzle* mendapatkan rata rata nilai 89,66 sedangkan media tebak gambar mendapatkan nilai rata rata 87,08, sehingga selisih nilai tersebut adalah 2,58. Terdapat perbedaan antara hasil rata rata postest. Oleh karena itu, hal ini menandakan bahwa adanya keaktifan, kemandirian, dan kreativitas pada siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media untuk pengajaran yang sejalan dengan tingkat ketelitian materi Pelajaran yang sedang dipelajari. Gurupun demikian, semakin dituntut untuk aktif dan kreatif dalam mencari pendekatan yang sesuai untuk proses pembelajaran di kelas dengan memenuhi aspek pendukung lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah SMA Negeri 11 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa mahasiswi FKIP Universitas Ahmad Dahlan terkhusus prodi Pendidikan Biologi yang diberi kepercayaan untuk mengampu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPA 5, dan XI IPA 6 pada program Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II). Kepada Bapak Kepala Sekolah SMAN 11 Yogyakarta, Bapak.Drs. Suhirno, M.B.A., guru, staf, dan jajarannya warga sekolah lainnya yang telah menerima kedatangan kami dengan tangan terbuka. Kepada guru pamong, bapak Heru Minarto, S.Pd yang telah memberikan bimbingan dan arahan. Kepada DPL (Dosen Pembimbing Lapangan) sekaligus DKL (Dosen Koordinator Lapangan) kami, Ibu Dr. Novi Febrianti, M. Si. yang telah banyak berjasa dalam pembimbingan secara lisan maupun tulisan, juga pemantauan kegiatan KBM di Lapangan. Tidak lupa, kepada siswa siswi kelas XI IPA di SMAN 11 Yogyakarta yang turut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penelitian dalam artikel ini bisa terselesaikan dengan baik..

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193-203.
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 8(1).
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal kesehatan gigi*, 6(1), 76-79.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). Maharani, D. A. M., Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.

- Marzuki, N., Fatmawati, F., Amin, N. F., & Tahir, A. J. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101-2114.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Rahayu, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 752-755.
- Sari, N. P., Della, S., & Agustina, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Group Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1-9.
- Supiandi, M. I., & Julung, H. (2016). Pengaruh model problem based learning (PBL) terhadap kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif siswa biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 60-64.
- Suswandari, M. (2018). Membangun Budaya Literasi Bagi Suplemen Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1).
- Suyono, S., Juandi, J., & Hidayat, T. (2023). Pembelajaran Berpidato Menggunakan Metod Pemodelan Di Kelas Xi Smk Al-Ilyas Kabupaten Garut. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 49-55.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.