



Jenis Artikel: *orginal research/review article*

Perbandingan Penggunaan Media *Crossword Puzzle* dengan Media Lembar Kerja Siswa Pada Materi Pokok Tekanan Zat di SMPN 1 Maginti

Rina Sardiana Sari¹, Mustakim²,

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

²SMKN 1 Baula, Kolaka, Indonesia

Corresponding e-mail: rinasardian4@gmail.com

KATA KUNCI: media pembelajaran, crossword puzzle, LKS

Diterima: 1 Des 2021
Diterbitkan: 6 Jan 2021
Terbitan daring: 6 Jan 2021

ABSTRAK. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari materi yang sulit selama pandemi COVID-19 menjadi tantangan besar bagi guru dalam mentransformasi pengetahuan terrkhusus pada materi perhitungan seperti IPA dan matematika. Berbagai upaya penggabungan media pembelajaran terus dilakukan untuk mendukung peningkatan daya serap siswa. Penelitian ini berfokus pada membandingkan penggunaan media *crossword puzzle* dengan media LKS untuk membantu peningkatan kualitas belajar murid SMPN 1 Maginti khususnya pada mata pelajaran tekanan zat. penggunaan metode statistik dengan populasi keseluruhan 300 orang, penelitian ini mengusulkan bahwa berdasarkan analisis regresi linier sederhana diperoleh t hitung sebesar 5,269 dengan nilai rata-rata 81,66 untuk kelas pengguna media teka-teki silang sedangkan kelas pengguna media LKS diperoleh pada hitung sebesar 5,294 dengan nilai rata-rata sebesar 66,37.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen yang menentukan mutu sebuah bangsa. Kegagalan didalam pendidikan akan berdampak terhadap gagalnya sebuah bangsa, sedangkan kesuksesan pendidikan akan membuat kesuksesan suatu bangsa. Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, upaya pengembangan kurikulum hingga pembenahan cara mengajar guru yang terus disempurnakan. Mengacu



pada UU No.20 tahun 2003, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan potensi kerohanian, kontrol, karakter, intelektual, afeksi, dan skill khusus bagi kehidupan berbangsa maupun bernegara. Mengacu pada hal demikian, guru sebagai figur yang bertugas dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Atiah dkk., 2019).

Berbagai upaya dilakukan oleh seorang guru untuk mengembangkan kemampuan dan kecerdasan pelajar baik melalui berbagai cara yang berbeda guna mendukung transformasi belajar. Media pembelajaran sebagai segala upaya mengkomunikasikan, sehingga dapat memodifikasi proses belajar menjadi lebih aktif Sebagai penyampai pesan dalam kegiatan sehingga siswa dapat memahami pesan. Media sebagai sumber belajar yang dapat memungkinkan peserta didik memperoleh ilmu dan keterampilan (Rohani, 2019).

Crossword Puzzle merupakan game edukatif, karena game ini mampu membantu siswa untuk belajar bersama, sehingga meningkatkan aktivitas siswa dan termotivasi untuk belajar. Tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain, permainan *Crossword Puzzle* edukatif yang membentuk karakter siswa untuk tertib, adil dan curious (Wulan dkk., 2019).

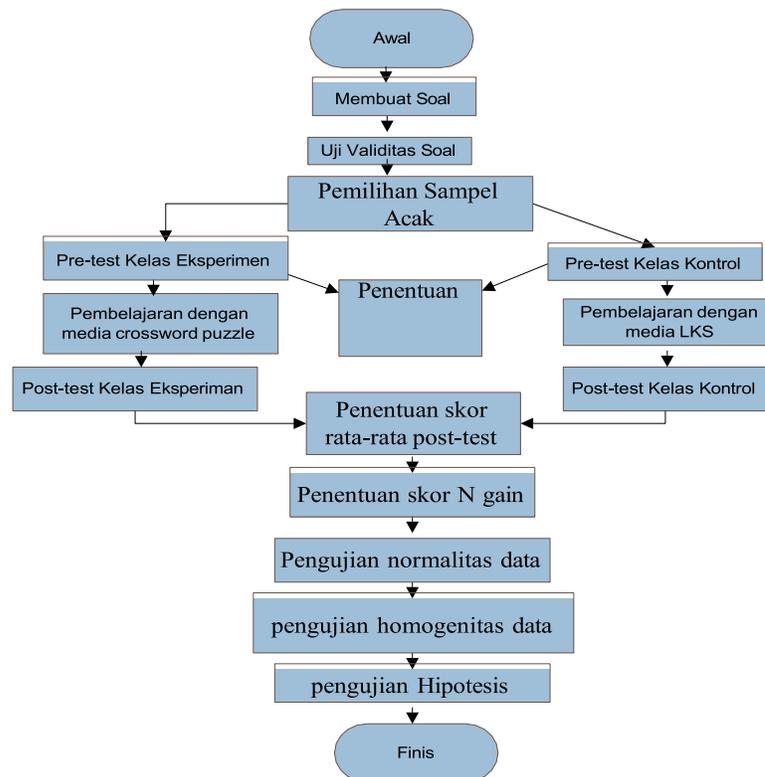
Game ini adalah kegiatan untuk melatih keterampilan peserta didik. Secara umum, siswa menikmati dalam menebak berbagai kata, salah satunya adalah teka-teki silang atau *crossword puzzle*. Menurut Subana, dkk, (2000), permainan yang menantang murid untuk memecahkan masalah lingkungan dengan cara yang menarik. Selain itu, Tarigan (2011) game yang mengarahkan pemain mengisi kotak yang tersedia sesuai dengan intruksi yang ditetapkan dalam crossword.

Pada Pelaksanaannya (1) Guru memberikan penjelasan terkait aturan game, (2) siswa berkoordinasi membentuk kelompok mulai dari 4 hingga 5 orang, (3) menjabarkan gambaran lengkap pertanyaan atau pernyataan berbobot seimbang, (4) bekerja sama menyelesaikan soal crossword puzzle (5) kelompok yang cepat menyelesaikan dengan benar dinyatakan sebagai pemenang (Ediati dkk., 2017).

LKS atau Worksheet merupakan sebuah media pengajaran (Dwikuranto, 2011). Dalam penggunaan media ini, murid menyelesaikan masalah yang mungkin muncul berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu didiskusikan ataupun diselesaikan, murid dengan murid lain bertukar pikiran atau pendapat ditentukan sendiri oleh murid untuk mencapai setidaknya tujuan pembelajaran tertentu antara lain, memperbaiki cara berpikir siswa dan membangun pemahaman mereka sendiri tentang bahan; mengembangkan keterampilan komunikasi dan proses berpikir. Menggabungkan penggunaan *crossword puzzle* dengan sarana belajar berdiskusi sebagai gagasan utama dari penelitian ini.

2. Metode Penelitian

Penerapan quasi eksperimen bahwa populasi dalam studi ini adalah murid kelas VII di SMPN 1 Maginti dengan menggunakan teknik random sampling. Berikut tahapan penelitian ini;



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari 1) pembuatan soal, 2) Uji validitas soal, 3) Pemilihan sampel secara acak, 4) Pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, 5) penentuan rata-rata pre-test kedua kelas, 6) pembelajaran crossword puzzle kelas eksperimen, 7) pembelajaran crossword puzzle kelas kontrol, 8) Post test kedua kelas, 9) post-test serta skor n-gain; 10) pengujian normalisasi data; 11) pengujian variasi data; 12) Setelah memenuhi syarat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan independet t-test [8]. Penggunaan uji n-gain pada setiap sub pokok bahasan dianalisis (Hake, 1999).

3. Hasil Dan Pembahasan

Soal yang dibuat diawal adalah 100 nomor salah diuji validasi, reliabilitas dan daya beda terpilihlah 89 nomor yang kemudian digunakan sebagai tes pre-test dan posttest kemudian dilakukanlah analisa statistik deksriptif sebagai berikut:

3.1. Statistik Deskriptif

Data nilai siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisa Statistik deskriptif

Descriptives				Statistic	Std. Error		
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	Mean		81.66	1.750		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.07			
			Upper Bound	85.24			
		5% Trimmed Mean		81.64			
		Median		82.00			
		Variance		88.805			
		Std. Deviation		9.424			
		Minimum		63			
		Maximum		100			
		Range		37			
		Interquartile Range		16			
		Skewness		-.092	.434		
		Kurtosis		-.692	.845		
			Post-Test Kontrol	Mean		66.37	2.297
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.67	
					Upper Bound	71.06	
				5% Trimmed Mean		65.69	
Median				65.00			
Variance				158.309			
Std. Deviation				12.582			
Minimum				49			
Maximum				100			
Range				51			
Interquartile Range				16			
Skewness				.692	.427		
Kurtosis				.392	.833		

Pada tabel 1 diatas menjelaskan bahwa Metode pembelajaran numbered heads together dengan media crozzword puzzle berdasarkan hasil analisa pada aplikasi spss memperoleh rata-rata nilai sebesar 81,66 untuk penggunaan media crossword Puzzle dan kelas yang menggunakan media LKS memperoleh rata-rata nilai 66,37. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada tabel 2 hasil analisa uji n-gain. Dimana peningkatan nilai siswa saat pre-test hingga post-test berikut:

Tabel 2. Deskriptif Analisa Uji N-Gain

Descriptives				Statistic	Std. Error		
Kelas							
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		68.5674	2.90724		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.6122			
			Upper Bound	74.5226			
		5% Trimmed Mean		68.4351			
		Median		68.1818			
		Variance		245.109			
		Std. Deviation		1.5656E1			
		Minimum		40.91			
		Maximum		100.00			
		Range		59.09			
		Interquartile Range		23.63			
		Skewness		.001	.434		
		Kurtosis		-.659	.845		
			Kontrol	Mean		41.4122	3.89991
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	33.4360	
Upper Bound	49.3884						
5% Trimmed Mean				40.8535			
Median				39.7325			
Variance				456.280			
Std. Deviation				2.1360E1			
Minimum				-2.38			
Maximum				100.00			
Range				102.38			
Interquartile Range				29.10			
Skewness				.535	.427		
Kurtosis				.897	.833		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai n-gain kelas pengguna media *Crossword puzzle* (eksperimen) yaitu 68,57 sedang untuk kelas yang menggunakan media LKS (kontrol) memperoleh skor 41,4. Perbandingan standard deviasi dari kedua kelas cukup signifikan dimana kelas yang menggunakan media *Crossword puzzle* (eksperimen) cukup berhasil sedangkan untuk kelas yang menggunakan media LKS sebagian masih kurang berhasil. Hal ini sejalan dengan temuan (Avrilliyanti dkk, 20) metode ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3.2. Uji Normalisasi Data

Hasil uji normalitas data dari kelas pengguna media Crossword Puzzle (Eksperimen) dan kelas pengguna media LKS (Kontrol) dibawah ini:

Tabel 3. Uji Normalitas Data
Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Post-Test Eksperimen	.135	29	.187	.972	29	.624
Post-Test Kontrol	.138	30	.148	.938	30	.081

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai statistik uji kolmogrof smilnof dan saphiro-wilk dengan nilai 0,135 untuk kelas yang menggunakan media Crossword Puzzle dan 0,138 untuk kelas yang menggunakan media LKS dengan capaian dibawah nilai $t_{tabel} = 0,161$.

3.3 Uji Homogenitas Varians dari kedua kelas

Uji homogenitas varians ini menunjukkan bahwa data bersifat homogen dengan nilai signifikan 0,236 yang lebih besar dari nilai α :

Tabel 4. Pengujian Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.435	3	114	.236

Setelah dilakukan pengujian homogenitas data kemudian peneliti melakukan pengujian hipotesis :

Tabel 5. Pengujian Independent Sampel T-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	2.237	.140	5.269	57	.000	15.289	2.902	9.478	21.099
	Equal variances not assumed			5.294	53.696	.000	15.289	2.888	9.498	21.079

Studi ini membuktikan bahwa penggunaan media *Crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan penggunaan media LKS. media *crossword puzzle* ini mampu mengstimulasi ketegasan serta daya cipta/kreativitas murid untuk berdiskusi dengan teman-teman; Keuntungan selanjutnya adalah menerima masukan dari murid lain yang pada akhirnya kegiatan diskusi ini akan membuat murid menjadi lebih bertanggung jawab atas hasil

musyawarah kelompoknya (Avrilliyanti, 2017). Sesuai dengan Lamajau (2014) bahwa metode ini dapat meningkatkan nilai siswa. kemampuan lisan siswa. Selain itu, berkat media puzzle dimungkinkan untuk memperkaya kosakata siswa tunarungu (Setiawan, 2015).

4. Kesimpulan

Peningkatan nilai siswa pada materi pokok tekanan setelah menggunakan media crossword puzzle dengan metode diskusi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan LKS (worksheet) hal ini menunjukkan bahwa interaksi, kemandirian dan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi belajar demikian juga dengan guru yang semakin dituntut untuk aktif dalam mencari pendekatan yang memudahkan transformasi belajar murid-muridnya dikelas dengan mempertimbangkan aspek pendukung lainnya.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Ibu Nur Hayati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPA SMA Negeri 1 Maginti beserta seluruh pihak yang turut berperan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Atiah U, U.M dan Tsalatsa AN. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa", Vol 3, Number 1. Universitas Pendidikan Ganesa, Malang, pp. 46-52
- Rohani, 2019. *Media Pembelajaran*. UIN Sumatera Utara.
- Wulan, N. P. J. D.I. I. W. S., dan Jampel I.N. 2019. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH* Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. (1) pp. 66-74
- Subana, dkk. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Edriati, S., Handayani S., dan Sari, N.P. 2017. Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Kelas XI IPS. *ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi*. Vol. 9 No.2 Juni 2017 Halaman 71-78
- Dwikoranto. 2011. Aplikasi Metode Diskusi dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif, Afektif dan Sosial dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 1(2), 40-49.
- Salo YA, 2016. "Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh)". Banda Aceh. ISSN1412-565x
- Heke RR, 1999. *Analyzing change/gain scores*. Indiana: Indiana University 2, 438-335
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode dan model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Avrilliyanti, H., Budiawanti, S., dan Jamzuri. 2013. Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa SMP NEGERI 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika* (2013) Vol.1 No.1 halaman 156
- Erlyn, J. 2017. Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Drill Dan Diskusi Kelompok Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 7 No 3, September 2017: 283-291.
- Eresia, L. 2014. Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Banggai Melalui Metode Diskusi Kelompok. *Jurnal Kreatif Online*, Vol. 5 No. 1 ISSN 2354-614X.
- Setiawan OG. 2015 Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu Kelas IV. *Jurnal Ortopedagogia*, Volume 1, Nomor 4, Juli 2015: 289-295