

## **PENERAPAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI DENGAN TEKA TEKI SILANG**

**Milawati**

IKIP PGRI Kalimantan Timur  
milawati@ikippgrikaltim.ac.id

### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar Ekonomi melalui penerapan media pembelajaran Teka Teki Silang di Kelas X-6 SMA Negeri 14 Samarinda. Penelitian ini adalah bentuk penelitian Tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi. Subjek yang akan dikenai tindakan adalah siswa kelas X-6 SMA Negeri 14 Samarinda, Tahun Pelajaran 2023/2024, yang berjumlah 34 peserta didik. Adapun objek penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas ini adalah tentang metode pembelajaran dengan media teka teki silang dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai pra siklus ini telah didapatkan hasil yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest siswa kelas X-6 adalah 71,88 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 57. Dari penelitian tindakan siklus I telah didapatkan hasil yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest siswa sebesar 77, 97 dengan nilai tertinggi 94 dan yang paling rendah 63. Dari hasil ini diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa dari awal sebesar dari nilai awal yang rata-ratanya 71,88 menjadi 77, 97 sehingga nilai rata-rata siswa meningkat sebanyak 6, 09. Target capaian peneliti adalah meningkatkan nilai siswa  $\geq 70$ . Sehingga masih dibutuhkan lagi tindakan untuk meningkatkan jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$ . Pada siklus II didapatkan hasil rata-rata nilai siswa adalah 85 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran dengan media teka teki silang dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas X-6 mata pelajaran Ekonomi.

*Kata Kunci : Ekonomi, Hasil Belajar, Teka-Teki Silang*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan mengembangkan potensi (Ningrum, 2016). Pendidikan bukanlah suatu kegiatan sederhana melainkan suatu kegiatan yang dinamis (Kusmayadi, 2017). Mengingat dinamika penyelenggaraan pendidikan, pengajaran menyangkut pengelolaan pembelajaran di kelas, terutama strategi dan/atau pendekatan pembelajaran yang tepat agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif dan efisien.

Pemilihan strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa, termasuk mata pelajaran Ekonomi Kelas X SMA (Darkasyi dkk., 2014). Interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran terjadi apabila pembelajaran berlangsung menarik dan tidak membosankan. Mata pelajaran ekonomi sangat penting bagi siswa pada tingkat sekolah menengah atas karena berkaitan langsung dengan proses menghadapi kehidupan dan kelangsungan hidup setelah sekolah menengah. Ekonomi adalah bidang ilmu yang mempelajari kebutuhan semua orang dan perilaku konsumen dan produsen. Uraian tujuan pembelajaran menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran ekonomi diterapkan pada siswa.

Menurut Hamalik (2005: 172), pembelajaran tidak hanya sekedar mendengarkan dan menonton, tetapi juga meliputi membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, menyelesaikan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, menyajikan, berdiskusi, menyimpulkan serta penggunaan peralatan. Selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain jika menemui kendala saat menyelesaikan suatu tugas. Pembelajaran aktif terjadi ketika siswa memimpin kegiatan belajar. Siswa secara aktif menggunakan pikirannya untuk menemukan gagasan pokok materi, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Kegiatan pembelajaran perlu menciptakan kondisi yang tidak hanya memungkinkan siswa aktif belajar, tetapi juga memungkinkan guru mengaktifkan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, salah

satu hal yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar aktif.

Pembelajar aktif Siswa SMA saat ini merupakan Generasi Z yaitu mereka yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012 (Stillman, 2017). Dalam analisis, banyak para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi ini dilabeli sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*). Ryan Jenkins (2017) dalam artikelnya berjudul “Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation” misalnya menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi organisasi. Salah satu karakter dari Gen Z adalah *Weconomist*. Pada karakter ini, Gen Z lebih menyenangi kegiatan yang sifatnya berkelompok dan selalu terhubung dengan sejawatnya. Dalam pembelajaran, karakter ini dapat difasilitasi dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu siswa dan mengondisikan siswa untuk saling berkolaborasi, bersemangat dan menyenangkan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan demikian, model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran ekonomi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa bisa dengan pembelajaran yang memiliki unsur permainan dan kompetisi. Belajar dengan permainan Teka-Teki Silang (TTS) merupakan alternatif yang dapat digunakan guru karena pembelajaran ini sesuai dengan kepribadian siswa yang menyukai permainan.

Permainan teka-teki silang ini dapat membuat siswa merasa tertantang saat menyelesaikan soal dari guru. Selain itu, mengatasi kebosanan siswa yang hanya sekedar menjawab pertanyaan yang diajukan dengan model uraian dan pilihan ganda, sehingga dapat memahami materi yang diberikan lebih dalam.

Dari latar belakang yang dipaparkan, maka diperlukan penelitian tentang media pembelajaran dengan unsur permainan yaitu teka teki silang untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, maka penelitian ini berjudul “Penerapan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dengan Teka Teki Silang”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan bentuk pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan oleh guru atau pengajar dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah atau tantangan dalam pembelajaran, merumuskan solusi yang efektif, dan melaksanakan perubahan dalam praktik pembelajaran. Subjek yang akan dikenai tindakan adalah peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 14 Samarinda, Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 34 orang terdiri dari 18 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah metode pembelajaran menggunakan Teka Teki Silang dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi komparatif yaitu membandingkan nilai antar siklus. Analisis data bersifat kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes dan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi. Sumber data kegiatan penelitian ini adalah : (1). Berupa hasil proses belajar dan penilaian siswa (post-test), (2). Guru: berupa observasi selama proses pembelajaran.

### **Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:**

1. Tes, Tes ini dilakukan dalam bentuk ulangan harian (post-test) untuk mengukur peningkatan keberhasilan belajar siswa ketika pembelajaran melalui media TTS. Dilakukan pada akhir setiap siklus. Hasil posttest berupa nilai prestasi pembelajaran sebagai indikator kemampuan individu pada mata pelajaran Ekonomi setelah pembelajaran dengan media TTS.
2. Observasi, Dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dan kinerja guru dalam penerapan media TTS dalam kegiatan pembelajaran. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media TTS.
3. Dokumentasi, berupa daftar nilai ulangan harian sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media TTS.

Proses pelaksanaan penelitian tindakan ini di kelas melibatkan II (dua siklus): perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini dilakukan pada setiap siklusnya. Oleh karena itu prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui suatu proses berupa perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan revisi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Rencana tindakan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan Modul Ajar,
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa TTS untuk latihan soal-soal,
- 3) Menyiapkan Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa,
- 4) Menyiapkan Lembar Pengamatan Kegiatan Guru,
- 5) Menyiapkan soal-soal posttest,
- 6) Menyiapkan kunci jawaban TTS dan Post Test.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TTS sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
2. Guru meminta siswa membaca sumber materi (Buku paket dan ebook), dengan menyebutkan materi yang harus dikuasai dan batas waktu (20 menit).
3. Siswa akan diminta menyelesaikan soal latihan dalam bentuk TTS untuk mengetahui pemahamannya dalam memperdalam materi. Siswa diberikan waktu selama 20 menit untuk mengerjakan TTS).
4. Guru mengamati aktivitas siswa selama di kelas sembari menunggu siswa menyelesaikan tugas secara mandiri.
5. Kumpulkan pekerjaan siswa dan evaluasi sebagai penilaian tugas individu. Nilai seorang siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar.
6. Untuk menguji kemampuan siswa, guru mengadakan tes berupa post-test di akhir kegiatan pembelajaran.)

### III. HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan observasi terhadap kepribadian siswa sebanyak 34 orang dan pembelajaran seperti biasa yang umum dilakukan. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya nilai siswa di kelas tersebut seperti siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa kurang siap dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi siswa masih kurang dan banyak berbicara sendiri dengan temannya saat proses pelajaran. Dengan demikian peneliti dan guru menerapkan metode pembelajaran menggunakan media Teka Teki Silang pada pembelajaran selanjutnya.

Proses tindakan terdiri dari 2 (dua) siklus, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Kegiatan pra siklus ini telah didapatkan hasil yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest siswa kelas X-6 adalah 71,88 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 57. Dari penelitian tindakan siklus I telah didapatkan hasil yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest siswa sebesar 77, 97 dengan nilai tertinggi 94 dan yang paling rendah 63. Dari hasil ini diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa dari awal sebesar dari nilai awal yang rata-ratanya 71,88 menjadi 77, 97 sehingga nilai rata-rata siswa meningkat sebanyak 6, 09. Target capaian peneliti adalah meningkatkan nilai siswa  $\geq 70$ . Sehingga masih dibutuhkan lagi tindakan untuk meningkatkan jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$ . Pada siklus II didapatkan hasil rata-rata nilai siswa adalah 85 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 72. Dengan demikian penelitian ini berakhir karena tidak ada siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$ .

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari kesiapan belajar peserta didik, memperhatikan guru menerangkan dan partisipasi peserta didik pada pra siklus, siklus I dan Siklus II.

Melaksanakan suatu proses pembelajaran memerlukan proses perencanaan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2017: 9), desain pembelajaran adalah suatu maksud yang dihasilkan dari pertimbangan logis terhadap tujuan dan sasaran pembelajaran tertentu serta tindakan yang diperlukan untuk

mencapai tujuan tersebut, yang diklaim sebagai proses pengambilan keputusan. Hal ini sesuai dengan pengamatan di lapangan, terbukti dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa dengan media ajar yang sesuai menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran diukur dari hasil penilaian pembelajaran yang dipimpin guru. Penilaian pembelajaran adalah proses mengukur dan mengevaluasi berbagai kemampuan belajar siswa, meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dalam menilai pembelajaran, guru ekonomi tidak hanya sekedar menilai pengetahuan siswa saja, tetapi begitu pembelajaran terjadi maka guru juga menjadi tolak ukur guru terhadap siswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang meliputi dua tahap yaitu pengukuran dan evaluasi untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi suatu sistem pembelajaran ditinjau dari tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan, dan sistem evaluasi itu sendiri (Suryadi, 2020 : 17) ). Dalam melakukan penilaian pembelajaran, guru ekonomi menggunakan soal berupa teka-teki silang yang diselesaikan siswa dan hasil observasi guru selama proses pembelajaran untuk mengetahui hasil penilaian pembelajaran. Dalam beberapa kasus, guru juga dapat melakukan penilaian lain, seperti mengajukan pertanyaan deskriptif atau membuat ringkasan materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar menggunakan media teka teki silang sebagai evaluasi pembelajaran berhasil membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertantang dan teliti dalam menganalisis soal-soal, sehingga melatih ketajaman otak peserta didik. Sehingga informasi lebih mudah diterima dan mudah dipahami. Sebagaimana Mukrimaa (2014) menjelaskan kelebihan teka-teki silang yaitu dapat meningkatkan ketelitian dan kejelian siswa dalam mengasah otak.

#### IV. KESIMPULAN

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dapat ditempuh dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang. Terdapat perbedaan hasil belajar yang menerapkan media pembelajaran teka teki silang pada saat posttest. Hasil belajar yang menerapkan penggunaan media pembelajaran berbantu media teka teki silang berbeda signifikan dengan metode ceramah dan uraian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. 2014. Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan motivasi siswa dengan pembelajaran pendekatan quantum learning pada siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1).
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jenkins, Ryan. 2017. Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation. <https://blog.ryan-jenkins.com/2017/01/26/4-reasons-generation-z-will-be-themost-different-generation>.
- Kusmayadi, G. 2017. Pengaruh Kebijakan Pembiayaan Pendidikan Dan Kompetensi Guru Penjas Terhadap Prestasi Olahraga (Studi Pada Sekolah Dasar Negeri Wilayah Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya). *Administrasi Pendidikan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana*, 1(1), 17–22.
- Mukrimaa, Syifa S. 2014. 53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya. Pendidikan Manajemen Bisnis. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Tersedia pada: <https://www.slideshare.net/SyifaMukrimaa/53-metode-pembelajaran-ebook>. Diakses pada tanggal 1 Desember 2019
- Ningrum, E. 2016. Pengembangan sumber daya manusia bidang pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 9(1).
- Sanjaya, W. 2017. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.