Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 26467-26471

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X

Rahma Gustiani[1], Abna Hidayati[2], Fitri Maiziani[3], Rahmi Pratiwi[4]
Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Email: [1] rahmagustiani16@gmail.com

Published: May , 2026

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu sebagian siswa kelas X SMKN 1 Bukit Sundi kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif Teka-Teki Silang (TTS) dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMK. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimen, menggunakan dua kelas yang terdiri dari 30 orang masing-masing kelas. Pengumpulan data dengan menggunakan tes dalam bentuk objektif sebanyak 20 butir soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji-t. Data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 86,83 lebih tinggi dari rata-rata kelompok kontrol sebesar 79,67. Dari analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka disimpulkan terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi

Kata kunci: teka-teki silang (tts), hasil belajar, sejarah

ABSTRACT

The problem found in the field was that some students of class X at SMKN 1 Bukit Sundi were less active in the learning process, and theachers had not yet used interactive learning media such as Crossword Puzzle (TTS) in the History subject. This study was conducted to determine the effect of using Crossword Puzzle (TTS) learning media in History learning for class X vocational high school stidents. The research used a quantitative quasi-experimental method involving two classes consisting of 30 students in each class. Data were collected using an objective test consisting of 20 questions. The data analysis techniques used were normality test, homogeneity test, and t-test. The results showed that the average score of the experimental group was 86.83, which was higher than the control group average score of 79.67. from the t-test analysis, it was obtained that t-count > t-table at a significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded that there was a significant effect on students' learning outcomes in the History subject for class X at SMKN 1 Bukit Sundi.

***Keyword**: crossword puzzle (TTS), learning outcomes, history*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan proses integral dalam perkembangan manusia yang bertujuan membentuk kemampuan intelektual, moral, dan sosial peserta didik agar mampu menghadapi perubahan zaman (Susilawati, 2024). Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai proses pembinaan dan pengembangan potensi manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Saat guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, hanya sedikit siswa yang memanfaatkan kesempatan tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Farista & M, 2018).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik aktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkret atau nyata, menarik, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap alat-alat indra. Oleh sebab itu, media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman isi materi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016:7).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Yaumi, 2021).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas X SMKN 1 Bukit Sundi yang dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Oktober 2025 menunjukkan bahwa terdapat beberapa media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru seperti *Google Classroom* dan *Power Point*. Namun, penggunaan media pembelajaran yang kreatif belum diterapkan secara optimal oleh seluruh guru. Sebagian guru masih mengandalkan buku paket dan menerapkan pembelajaran yang bersifat mencatat. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk menulis dan mendengarkan penjelasan materi pelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS). Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Pribadi (2020) yang meyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap kelas yang dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasi eksperiment* karena bertujuan untuk menunjukkan sebab akibat dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pendekatan *quasi eksperiment* dapat diartikan sebagai metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2018:114). Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa dari kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media Teka-teki Silang (TTS). Penelitian ini akan dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) dan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) seperti yang biasa diterapkan oleh guru.

Populasi adalah seluruh objek yang diteliti dimana peneliti menarik kesimpulan tentang objek berupa orang, benda dan peristiwa dari penelitian yang dilakukan, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK N 1 Bukit Sundi. Siswa kelas X SMK yang berjumlah 165 orang siswa yang terbagi menjadi 6 kelas.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Tidak semua populasi dijadikan sampel penelitian, akan tetapi sampel dipilih dengan teknik tertentu dari populasi yang ada, setelah itu diterapkan sebagai sampel. Adapun cara penarikan sampel pada penelitian ini adalah mempertimbangkan nilai UH II pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMK, karena nilai rata-rata kedua kelas (X RPL.1 dan X RPL.2) perbandingannya tidak terlalu jauh. Adapun teknik

pengambilan sampel menggunakan *porposive sampling*. *Porposive sampling* merupakan menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa berasal dari kelas X RPL.1 atau kelas kontrol dan 30 siswa berasal dari kelas X RPL.2 atau kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berkaitan dengan data yang dihapuskan adalah teknik tes berbentuk tertulis dengan alat pengumpul data yang digunakan berupa tes akhir (*Post-test*) pembelajaran untuk meperoleh data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah. Pengambilan data bergantung pada kebutuhan dilihat dan sifat instrumen yang digunakan seperti tes soal. Instrumen yang digunakan untuk *Posttest* menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal. Soal-soal yang digunakan untuk penelitian terlebih dahulu dianalisis baik validitas soal, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data penulis menggunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors*, uji homogenitas menggunakan uji barlett dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sangat penting dilakukan karena salah satu asumsi dalam pengujian statistik adalah data berdistribusi normal. Pada uji normalitas dilakukan uji *Liliefors* seperti pada teknik analisis data.

Kelas	A	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,05	30	0,158	0,161	Normal
Kontrol	0,05	30	0,110	0,161	Normal

Hasil dari pengujian dengan menggunakan uji normalitas *liliefors* terhadap kelas eksperimen (Media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS)) dan kelas kontrol (Media cetak buku teks), ditemukan bahwa hasil L_{hitung} kelas eksperimen yaitu 0,158 sedangkan L_{tabel} 0,161 dengan N=30, untuk taraf signifikan α = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelas kontrol ditemukan bahwa hasil L_{hitung} yaitu 0,110 dan untuk L_{tabel} 0,161 dengan N=30, untuk taraf signifikan α = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak dari kelompok homogen.

Kelas	**SD^2**	**N**	**X^2_{hitung}**	**X^2_{tabel}**	**Keterangan**
Eksperimen	66,35	30	2,905	3,841	Homogen
Kontrol	156,78	30			

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil uji homogenitas varians dengan melakukan data pada tes akhir di kedua kelas sampel ternyata diperoleh X^2_{hitung} =2,905 dan X^2_{tabel} =3,841 dengan taraf signifikan α = 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari kelompok kelas yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kedua kelas sampel penelitian. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan antara kedua kelas sampel. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) menjelaskan bahwa "Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} kecil atau sama dengan t_{tabel} maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut".

Mencermati hasil uji hipotesis dengan t-test diperoleh hasil sebagai berikut

Kelas	$\bar{X}$	T_{hitung}	T_{tabel} α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	86,83	2,582	1,671	Signifikan
Kontrol	79,67			

Pada tabel t dengan $dF(N_1 - 1) + (N_2 - 1)$ untuk α 0,05 adalah 1,671. Hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel}, untuk melihat tabel terlebih dahulu dihitung $df = (N_x - 1) + (N_y - 1)$, jadi $df = (30 - 1) + (30 - 1) = 58$. Dari data yang diperoleh hasil $t_{hitung} = 2{,}582$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1{,}671$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kelas X SMKN 1 Bukit Sundi.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi pada materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dengan cara membandingkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) dan kelas kontrol dengan menggunakan media cetak berupa buku teks. Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh seseorang perlu dilaksanakan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar diukur dengan dilakukan tes dalam bentuk pilihan ganda, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Seseorang belum dapat dikatakan berhasil jika belum diadakan penilaian. Dengan penilaian hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dalam memahami materi pelajaran.

Perbedaan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, gaya belajar dan motivasi. Selain faktor internal, ada juga faktor eksternal meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah. Selain itu, salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi peserta didik melalui penggunaan teks, gambar, audio, video, maupun aktivitas interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran yaitu media Teka-teki Silang (TTS). Media Teka-teki Silang (TTS) mempuyai kelebihan diantaranya meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Rusman, 2021:223).

Hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel}. Sebelum menentukan t_{tabel}, terlebih dahulu dihitung derajat kebebasan (df) dengan rumus $df = (N_x - 1) + (N_y - 1)$, sehingga diperoleh $df = (30 - 1) + (30 - 1) = 58$. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2{,}582$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1{,}671$. Maka "Terdapat pengaruh yang Signifikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang terhadap

Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi, yang berarti hipotesis (H_1) "diterima". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa dengan penggunaan media Teka-teki Silang (TTS) pembelajaran Sejarah di kelas X RPL.2 sebagai kelas eksperimen lebih tinggi dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,83 sedangkan hasil belajar menggunakan media cetak berupa buku teks di kelas X RPL.1 sebagai kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,67. Hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil pengujian uji t dengan nilai t_{hitung} 2,582 dan t_{tabel} 1,671 pada $\alpha = 0{,}05$. Maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 2{,}582 > 1{,}671$ sehingga hipotesis H_1 diterima. Penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

Farista, R., & M, I. A. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,53(9)*, 1689-1699.

Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran* (-ed); Pertama). Kencana.

Pribadi, B.A. 2020. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Rusman. 2021. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.

Susilawati, D. 2024. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama.

Yaumi, M. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.