

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
PADA SISWA KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

Oleh

**DIAN SEPTIANA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Dian Septiana**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Teka-Teki silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus selama 6 kali pertemuan, satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah 40 peserta didik dari kelas XI IPS 4. Data yang diambil berupa hasil tes akhir siklus dan hasil observasi aktivitas belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat pada siklus 1 siswa yang aktif hanya 45%, siklus II terjadi peningkatan sebesar 22,5%, pada siklus III keaktifan siswa mencapai 85%. Hasil belajar siswa dari siklus I-III terjadi peningkatan, pada siklus I 45% dari 40 siswa yang mendapat nilai tuntas, siklus II mencapai 67,50%, pada siklus III mencapai 85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 semester ganjil SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

**Kata Kunci: Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, Media Pembelajaran Teka-Teki Silang.**

## **ABSTRACT**

**The use of the a crossword puzzle media in geography subjects to increase the activity and learning outcomes on grade students social 4 senior high school 8 Bandar Lampung**

**By**

**Dian Septiana**

This study aims to analyze media uses learning a crossword puzzle in improve learning outcomes students xi social class 4 public senior high school 8 lampung. The methodology is research class action done in 3 cycle for 6 meetings , one cycle consisting of 2 meetings .The subject of the research is 40 learners of the class xi ips 4 .The data were drawn of tests the cycle and observations learn activity. The research results show that the use of media a crossword puzzle can improve learning outcomes students. Can be seen in cycle 1 students who active only 45 % , cycle 2 happened an increase of 22,5 % , in cycle 3 liveliness students 85 % .Study results students from the cycle first to third increase , in cycle 1 45 % of 40 students who they received a score be completed , cycle 2 reached 67,50 % , in cycle 3 reached 85% .So can be concluded that the use of media a crossword puzzle can improve learning outcomes students xi social class 4 the first half odd public senior high school 8 bandar lampung .

**Keywords: Learning Results, Study Activity, Crossword Puzzle Media Learning.**

**PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG MATA PELAJARAN  
GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 8 BANDAR  
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Oleh**

**Dian Septiana**

**(S k r i p s i)**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG  
MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS 4 SMA  
NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG TAHUN  
AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Dian Septiana**

Nomor Pokok Mahasiswa: 1013034081


Jurusan : Pendidikan IPS

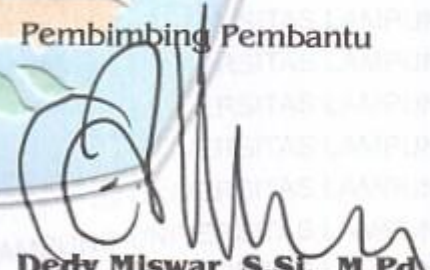
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu


  
**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

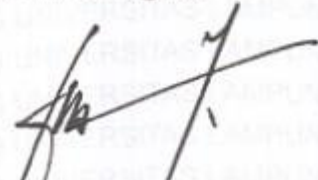
  
**Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pendidikan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi

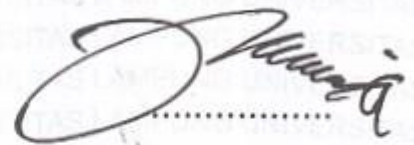
  
**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

  
**Drs. I Gede Suglanta, M.Si.**  
NIP 19570725 198503 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

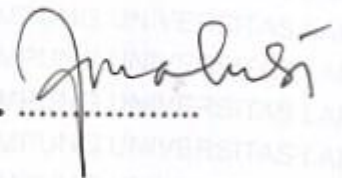
**Ketua : Drs. Zulkarnain, M.Si.**



**Sekretaris : Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**



**Penguji  
Bukan Pembimbing : Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si. ....**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Hl. Muhammad Fuad, M. Hum.**  
19590722 198603 1 003

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 01 Desember 2016**



## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dian Septiana  
NPM : 1013034081  
program studi : Pendidikan Gografi  
jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 21 Desember 2016  
Pemberi pernyataan



Dian Septiana  
NPM 1013034081

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dian Septiana lahir di Krui, pada tanggal 26 September 1992, sebagai anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Rusmin dan Ibu Yurnasiah, S.Pd. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pugung Penengahan yang diselesaikan pada tahun 2004.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Lemong, diselesaikan pada tahun 2007, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Lemong pada tahun 2010.

Pada tahun 2010, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif di organisasi HIMAPIS FKIP Universitas Lampung sebagai Wakil bendahara periode 2011/2012.



## Motto

“Mintalah pertolongan (kepada Allah dengan sabar dan sholat), sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”.

(Q. S. Al Baqarah: 153)

“Barang siapa bertaqwa pada Allah, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Barang siapa yang bertaqwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah”.

(Q. S. Ath-Thalaq: 2,3)

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”.

(Hadist Riwayat Turmudzi)

## **PERSEMBAHAN**

*Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT ku persembahkan karya sederhanaku ini untuk orang-orang yang selalu kusayangi dengan segenap hatiku:*

*Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa berjuang tak kenal lelah, memberi semangat, perhatian, pengorbanan dan senantiasa tulus mendoakan di setiap langkah hidupku. Kalian adalah segalanya bagiku.*

*Kakak ku dan kedua adikku, terimakasih atas cinta, kasih sayang, dukungan, do'a dan keceriaan yang mewarnai sepanjang perjalananku hingga kini dan mendatang.*

*Seluruh keluarga besar yang senantiasa turut memberi semangat dan motivasi, serta doa untuk keberhasilanku.*

*Para Pendidik yang kuhormati dan Almamater tercinta Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II serta selaku Pembimbing Akademik, dan Ibu Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tulus ikhlas dipersembahkan kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak. Dr. Hi. Abdurahman, M.S., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terima kasih atas izin dan pelayanan administrasi yang telah diberikan.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terima kasih atas izin dan pelayanan administrasi yang telah diberikan.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unila.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. I Gede Sugianta, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Geografi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuannya.
8. Ayah, Ibu, beserta kakak-adikku yang selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku, Pendidikan Geografi angkatan 2010 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan serta do'anya selama ini.

Akhir kata, disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Desember 2016  
Penulis

**Dian Septiana**



## DAFTAR ISI

	<b>halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Teori Belajar dan Pembelajaran .....	10
B. Pembelajaran Geografi.....	13
C. Teori Media Pembelajaran .....	15
D. Media Teka-teki silang .....	21
E. Hasil Belajar.....	27
F. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	31
G. Kerangka Pemikiran.....	32
H. Hipotesis Tindakan .....	33

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	34
B. Subyek dan Objek Penelitian .....	36
C. Definisi Operasional Variabel.....	37
D. Indikator Keberhasilan.....	40
E. Prosedur Penelitian .....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Analisis Data.....	45

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Sekolah.....	46
B. Pelaksanaan Penelitian.....	53
C. Tindakan Penelitian .....	53
D. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	86

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	98

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Tengah Semester .....	4
2. Kriteria Ketuntasan Siswa .....	5
3. Jumlah dan Jenis Ruangan.....	49
4. Jadwal penelitian .....	53
5. Data Jumlah Siswa Aktif siklus I.....	62
6. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	64
7. Data Jumlah Siswa Aktif siklus II.....	73
8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	74
9. Data Jumlah Siswa Aktif Pada siklus III.....	83
10. Data Hasil Belajar Siswa Siklus III .....	85
11. Tabel Persentase Siswa Aktif Tiap Siklus .....	88
12. Hasil Belajar Siswa Siklus I-III .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Teka-Teki Silang Diamond.....	26
2. Teka-Teki Silang .....	27
3. Kerangka Pikir Penelitian .....	33
4. Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	41
5. Denah Lokasi Sekolah.....	51
6. Peta lokasi Sekolah .....	52
7. Diagram Persentase Siswa Aktif .....	88
8. Diagram Hasil Belajar Siklus I-III.....	92



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	105
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	107
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	113
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	119
5. Soal Siklus I Pertemuan ke-1.....	125
6. Soal Siklus I Pertemuan ke-2.....	128
7. Soal Siklus II Pertemuan ke-3.....	131
8. Soal Siklus II Pertemuan ke-4.....	133
9. Soal Soal Siklus III Pertemuan ke-5.....	135
10. Soal Siklus III Pertemuan ke-6.....	137
11. Kunci Jawaban Siklus I-III.....	139
12. Tes Pertemuan ke-1.....	141
13. Kunci Jawaban Pertemuan ke-1.....	142
14. Tes Pertemuan ke-2.....	143
15. Kunci Jawaban Pertemuan ke-2.....	145
16. Tes Pertemuan ke-3.....	147
17. Kunci Jawaban Pertemuan ke-3.....	149
18. Tes Pertemuan ke-4.....	151
19. Kunci Jawaban Pertemuan ke-4.....	152
20. Tes Pertemuan ke-5.....	153
21. Kunci Jawaban Pertemuan ke-5.....	154

22. Tes Pertemuan ke-6.....	155
23. Kunci Jawaban Pertemuan ke-6.....	56
24. Data Perhitungan Aktivitas Siswa Siklus I.....	157
25. Data Perhitungan Aktivitas Siswa Siklus II.....	160
26. Data Perhitungan Aktivitas Siswa Siklus III.....	163
27. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	166
28. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	169
29. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	172
30. Data Hasil Analisis Tes Belajar Siswa Tiap Siklus.....	175
31. Kisi-kisi Lembar Observasi.....	178

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. Tantangan terbesar bangsa Indonesia saat ini dan dimasa depan adalah kemampuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang tersebut telah dirumuskan fungsi utama pendidikan nasional yaitu:

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, ckaakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan, dan peranannya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu setiap daerah harus mendapatkan pendidikan karena pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam menunjang kemajuan dalam hal peningkatan sumber daya manusia yang terdapat pada suatu daerah.

Proses belajar mengajar merupakan hasil kerjasama antara guru dan siswa yang didasari program dan ditunjang sarana dan prasarana. Kontribusi setiap komponen tentu saja mengarah pada pencapaian tujuan, namun peranan guru sebagai pengelola sangat penting. Artinya, gurulah yang mengelola proses belajar dengan pengelolaannya akan menentukan keberhasilan proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Guru dituntut dapat mengelola kelas yang efektif, dapat dinyatakan bahwa segala macam kegiatan proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan, dengan kata lain dapat memberikan pengaruh dan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Kemampuan mengelola kelas sering juga disebut sebagai kemampuan menguasai kelas dalam arti guru harus mampu menguasai, mengontrol, mengendalikan perilaku siswa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas dalam artian dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep materi siswa. Selain itu, kemampuan pengelolaan kelas yang baik yang dilakukan oleh guru dapat pula menjadi faktor dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tidak hanya itu, motivasi untuk siswa yang tumbuh dalam diri siswa akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep materi belajarnya sehingga dapat mencapai hasil yang terbaik. Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas memadai, materi dan media yang digunakan.



Mata pelajaran geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang idealnya membutuhkan banyak media pembelajaran. Hal tersebut sebagai penunjang keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik, mengingat demikian luasnya kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi yang harus dipelajari dalam geografi. Untuk menjelaskan materi pada kompetensi dasar tertentu, diperlukan media pembelajaran tertentu yang spesifik pula. Penggunaan media yang tepat dan baik dalam pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran geografi yang lingkup kajiannya ruang muka bumi dengan ciri pendekatan spasial (keruangan) maka diperlukan media yang sesuai, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran geografi yang kontekstual, inovatif, dan menarik.

Selain metode yang masih konvensional kurangnya penggunaan media juga berpengaruh dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat berpengaruh terhadap keberlangsungan proses pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dan menarik bagi siswa dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran tidak harus mahal, tetapi pintar-pintarnya guru dalam membuat media yang dapat ditemukan di sekitar kita atau di lingkungan sekitar. Pendidik dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang dihadapi siswa di SMA Negeri 8 Bandar Lampung adalah kurangnya kemampuan siswa memahami materi pada pembelajaran Geografi. Siswa cenderung dilatih untuk menjawab soal dengan menghafal, sehingga keaktifan dan daya berpikir siswa tidak berkembang. Kegiatan pembelajaran yang telah ada menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar, metode yang digunakan yaitu ceramah. Hal ini menyebabkan siswa hanya sekedar obyek sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai UTS siswa yaitu:

Tabel 1. Nilai Pada Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	87-100	1	0,63%
2	75-86	49	31,21%
3	63-74	75	47,77%
4	51-62	26	16,56%
5	<50	6	3,82%
Jumlah		157	100%

(Sumber: Dokumentasi Guru Geografi Kelas XI IPS Tahun 2015)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada ulangan tengah semester masih rendah. Syarat minimal ketuntasan belajar Geografi yaitu 70. Dapat diketahui ketuntasan belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Skor	Keterangan	Banyaknya Siswa	Presentase (%)
$\geq 75$	(tuntas)	50 siswa	31,84%
$<75$	(tidak tuntas)	107 siswa	68,15%
Jumlah		157 siswa	100%

(Sumber: Dokumentasi Guru Geografi Kelas XI IPS Tahun 2015)

Rendahnya nilai siswa diakibatkan karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa yang hanya mencatat saja dan kurang aktif didalam kelas disaat guru menyampaikan materi menyebabkan siswa kurang memahami materi. Siswa masih mendapatkan nilai yang rendah karena keadaan siswa masih pasif di kelas. Cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menguasai materi ajar geografi. Kesulitan dalam belajar geografi lebih disebabkan tingkat minat baca yang rendah, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru. Jika tidak ada guru/guru tidak hadir maka siswa yang kurang mandiri dan tidak terbiasa belajar secara mandiri akan memilih menunggu atau bahkan bermain/bercanda dengan rekan sekelasnya.

Pembelajaran TTS ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:63) yaitu Pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas-tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMA Negeri 8 Bandar Lampung diketahui bahwa mata pelajaran geografi dianggap kurang menarik sehingga siswa sering merasa jenuh dan kurang mendengarkan dalam proses pembelajaran. Sehingga hal ini jugalah yang memicu siswa cenderung malas untuk berfikir dalam pembelajaran. SMA Negeri 8 Bandar Lampung selama ini belum menggunakan media TTS dalam pembelajaran dikelas. Media yang diberikan masih berupa media papan tulis. Untuk mencapai hasil yang optimal, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran TTS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode belajar ceramah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.
2. Kurangnya media pembelajaran
3. Hasil belajar siswa rendah

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media TTS pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apakah media pembelajaran TTS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017?

### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Geografi melalui media pembelajaran teka-teki silang pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

##### **a) Bagi Siswa**

1. Meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Bagi Guru

1. Memberikan kesempatan guru untuk lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran geografi.
2. Memberikan masukan kepada guru dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran geografi dengan menerapkan media pembelajaran TTS sebagai alternatif bentuk pembelajaran geografi.

c) Bagi Sekolah

Dengan diterapkannya media pembelajaran TTS diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah semakin baik.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

### **1. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran TTS.

### **2. Objek penelitian**

Objek penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran TTS untuk aktivitas dan hasil belajar siswa.

### **3. Lokasi Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang beralamat di jalan Laksamana Malahayati Bandar Lampung, Lampung.

#### **4. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Penentuan waktu penelitian mengacu pada jadwal belajar siswa, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

#### **5. Ruang Lingkup Ilmu**

Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran geografi, yaitu pembelajaran yang memberikan pengetahuan tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

### **A. Teori Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Teori Belajar**

Beberapa teori belajar adalah sebagai berikut:

1. Teori belajar menurut R.Gagne dalam Slameto (2003:9) terbagi menjadi dua definisi diantaranya yaitu:
  - a) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
  - b) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan dari instruksi.
  
2. Teori belajar menurut Piaget (Ghanoe, 2010:14)

Dalam perkembangan intelektual terjadi proses yang sederhana seperti melihat, menyentuh, menyebut nama benda dan sebagainya, adaptasi yaitu suatu rangkaian perubahan yang terjadi pada tiap individu sebagai hasil inetraksi dengan dunia sekitarnya.

#### **2. Teori Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses penciptaan lingkungan yang dilakukan secara bersama oleh guru dan siswa sehingga terdipta suatu kegiatan pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar didasarkan atas rencana pengajaran yang disusun oleh guru.



Untuk itu diperlukan suatu metode, model, maupun media pembelajaran yang mengungkapkan berbagai realitas yang sesuai dengan situasi kelas yang dihasilkan kerjasama oleh guru dan siswa.

Menurut Winataputra, (2003, 4-11), “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan banyak melibatkan aktifitas siswa dan guru untuk mencapai tujuan pengajaran perlu adanya metode dan media mengajar”. Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memiliki tujuan yang akan dicapai, memiliki prosedur yang direncanakan serta terdapat suatu kreatifitas dan aktifitas siswa melalui bimbingan guru.

Intinya pembelajaran adalah serangkaian aktifitas atau kegiatan yang difasilitasi untuk terjadinya perubahan perilaku. Dengan demikian maka guru adalah sebagai bagian dari lingkungan pembelajaran yang memiliki tugas sebagai fasilitator pembelajaran.

### **3. Prinsip-prinsip Belajar**

Menurut Slameto (2003:20) Prinsip-prinsip belajar adalah hal-hal yang sangat penting yang harus ada dalam suatu proses belajar dan pembelajaran. Kalau hal-hal tersebut diabaikan, dapat dipastikan pencapaian hasil belajar tidak optimal. Prinsip-prinsip yang terkait dengan proses belajar terutama berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut :

#### **a. Kesiapan belajar**

Faktor kesiapan baik fisik maupun psikologis merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik yang tidak kondusif, misalnya sakit dan kondisi psikologis yang kurang baik, misalnya gelisah, tertekan, tidak menguntungkan bagi kelancaran belajar.

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek. Belajar sebagai suatu aktivitas kompleks sangat membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar.

c. Motivasi

Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Siswa harus memiliki motivasi dalam belajar sehingga tujuan belajar akan tercapai.

d. Keaktifan siswa

Yang melakukan kegiatan belajar adalah siswa, oleh karena itu siswa harus aktif tidak boleh pasif. Dengan bantuan guru, siswa harus mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

e. Keterlibatan langsung siswa

Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, siswa harus terlibat langsung sehingga mereka akan mudah memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari.

f. Pengulangan belajar

Materi pelajaran ada yang mudah dan ada yang sukar. Untuk mempelajarinya siswa perlu membaca, berfikir, mengingat dan mengadakan latihan. Dengan latihan berarti siswa mengulang materi yang telah dipelajari sehingga materi tersebut makin mudah diingat. Dengan pengulangan, tanggapan tentang materi makin segar dalam pikiran siswa, sehingga makin mudah direproduksi.

g. Materi pelajaran yang merangsang dan menantang

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu anak terhadap persoalan. Materi pelajaran yang merangsang dan menantang dapat membuat siswa menjadi aktif sehingga meningkatkan motivasi belajar.

#### h. Balikan dan penguatan terhadap siswa

Balikan adalah masukan yang sangat penting baik bagi siswa maupun guru, siswa mengetahui sejauh mana kemampuannya dalam suatu hal, di mana letak kekuatan dan kelemahannya. Untuk merealisasikan balikan ini, guru hendaknya memberitahukan kemajuan belajar siswa. Penguatan adalah suatu tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan. Dengan penguatan, diharapkan siswa akan mengulangi lagi perbuatan yang sudah baik itu.

### **B. Pembelajaran Geografi**

Bintarto (Sumarmi, 2012:7) memberikan definisi bahwa geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari kaitan sesama antara manusia, ruang, ekologi, kawasan dan perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dan kaitan sesama tersebut. Menurut Sumarmi (2012:7) geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan atau kelingkungan dalam konteks keruangan. Geografi tidak hanya terbatas sebagai suatu deskripsi tentang bumi, atau permukaan bumi, melainkan meliputi juga analisis hubungan antara aspek fisik dengan aspek manusia.

Menurut Nursid Sumaatmadja (1996:12) :

“Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam atau kehidupan umat manusia dan variasi kewilayahan yang diajarkan disekolah-sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing”.

Tujuan pembelajaran Geografi meliputi ketiga aspek sebagai berikut:

a) Pengetahuan:

1. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
2. Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
3. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, dan wilayah negara/dunia.

b) Keterampilan:

1. Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan binaan.
2. Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
3. Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis.

c) Sikap:

1. Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
2. Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
3. Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
4. Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya.
5. Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

(Sumber: Internet, dikutip dari blog harrychanz dengan alamat website <http://harrychanz.blogspot.co.id/2012/03/konsep-dasar-geografi.html>).

Ruang lingkup geografi yaitu: Pengetahuan tentang fenomena alam dan kehidupan di bumi (gejala geosfer). Dalam hal ini geografi mencari meninjau atau belajar berbagai faktor pada saat yang sama mencari dan menemukan jawaban mengapa dan bagaimana terjadi fenomena geosfer, Interaksi antara manusia dan

lingkungan dan Spesial dan regional konteks. Dalam meninjau dan mempelajari fenomena geosfer dan interaksi antar manusia dan lingkungan, yaitu penyebaran gejala atau geosfer diwilayah ruang dan manusia interaksi dengan lingkungan.

Hubungan geografi dengan IPS yaitu ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang interaksi makhluk hidup dan lingkungan serta terjadinya, keadaan di bumi dan ruang lingkungannya. Serta ilmu geografi merupakan cabang dari ilmu pengetahuan sosial.

### **C. Teori Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'penyalur'. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi dimana pembelajar, pengajar, dan bahan ajar saling berkaitan. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajarmengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan (Sadiman,dkk., 2002:6)

Menurut Arsyad (2002:16) Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah:

1. Bentuk saluran yang digunakan menyalur pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar
2. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar
3. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan
4. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Erly (Arsyad:2013:18) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang guru mungkin tidak mampu atau kurang efisien untuk melakukannya. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

##### **1. Ciri Fiksatif**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografis, video tape, disket komputer dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dapat dengan mudah diproduksi kapan saja diperlukan.

## 2. Ciri manipulatif

Ciri manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

## 3. Ciri distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu obyek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Menurut Sanaky (2009:5) fungsi media pembelajaran bagi yaitu:

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
4. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pelajaran.
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
6. Meningkatkan kualitas pelajaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada penggunaan media pembelajaran dan karakteristik siswa dapat menimbulkan interaksi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya bahwa setiap siswa akan

mendapat keuntungan atau manfaat yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya.

2. Maka dapat diambil kesimpulan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2013:21) manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan, dan lain-lain.

#### **d. Jenis-Jenis Media**

Menurut Seels & Glasgow (Arsyad: 2002:17) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir yaitu:



## 1. Pilihan Media Tradisional

- a Visual diam yang diproyeksikan
  - Proyeksi tak tembus pandang
  - Proyeksi *overhead*
  - Slides
  - Film strips
- b Visual yang tak diproyeksikan
  - Gambar
  - Poster
  - Foto
  - Charts, grafik, diagram
  - Pameran, papan info, papan-bulu
- c Audio
  - Rekaman piringan
  - Pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d Penyajian Multimedia
  - Slide plus suara
  - *Multi-image*
- e Visual dinamis yang diproyeksikan
  - Film
  - Televisi
  - Video
- f Cetak
  - Buku teks

- Modul, teks terprogram
- *Workbook*
- Majalah ilmiah, berkala
- Lembaran lepas

g Permainan

- Teka-teki
- Simulasi
- Permainan papan

h Realia

- Model
- *Specimen*
- Manipulatif

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a. Media berbasis telekomunikasi

- Telekonferen
- Kuliah jarak jauh

a. Media berbasis mikroprosesor

- *Computer- assisted instruction*
- Permainan komputer
- Sistem tutor intelijen
- Interaktif
- Hypermedia
- *Compact (video) disc*

#### **D. Media Teka-teki Silang**

Teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Teka-teki silang merupakan permainan yang berupa rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Nomor jawaban diisi dalam bentuk mendatar atau menurun. Kotak tersebut harus diisi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan. Teka-teki silang (Crossword puzzle), melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dibagi dalam 2 kategori yakni mendatar dan menurun (Kartawidjaja, 2008: 710).

Selain itu, teka-teki silang adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat

pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang(Crossword puzzle) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

#### **a. Langkah – Langkah Pembelajaran**

Langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* atau *teka-teki silang* antara lain:

1. Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang anda dapat.
3. Bagikan teka-teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
4. Masukkan kata yang beresuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
5. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata kedalam kotak teka-teki.
6. Isilah teka-teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
7. Tentukan batasan waktu.
8. Beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

(Sumber: Internet, dikutip dari blog Erlinna dengan alamat website <https://erlinna.wordpress.com/2011/05/20/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran/>).

Aturan permainan ini, kata yang dimasukkan minimal berjumlah tiga huruf, terdapat kata yang tersusun secara mendatar dan menurun dan kata yang saling

berkaitan itu dibatasi dengan kotak hitam. Pembuatan permainan ini dimulai dari mendesain papan teka-teki silang yang kemudian pembuat akan mencari sendiri jawaban yang cocok dengan keadaan papan teka-teki silang sehingga kata per kata dapat terangkai.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Cahyo (2011:63) yaitu pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata yang pas, tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Setiap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran teka teki silang (TTS) yang merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan demikian yang dimaksud dengan media teka- teki silang adalah media yang dirancang sedemikian rupa dengan pertanyaan menurun atau mendatar, sehingga diperoleh jawaban yang sesuai atau cocok dengan pertanyaan yang nantinya akan membentuk kata yang saling berhubungan secara vertikal dan horizontal. Unsur-unsur teka-teki silang, antara lain:

1. Pertanyaan

Pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang terdiri dari pertanyaan mendatar dan menurun. Dalam membuat pertanyaan sebaiknya disesuaikan dengan taraf berfikir siswa dan kebutuhan belajar siswa. Dalam penelitian ini aspek kemampuan yang diuji adalah kemampuan kognitif dengan enam tingkatan kemampuan yaitu

pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6).

## 2. Kolom-kolom huruf

Dalam teka-teki silang terdapat kolom-kolom. Kolom tersebut merupakan tempat untuk menempatkan huruf-huruf yang akan membentuk suatu kata tertentu. Dalam pembelajaran yang menggunakan media teka-teki silang, guru dapat memvariasikan kolom-kolom teka-teki silang dengan berbagai bentuk, gambar atau warna, sehingga akan menarik perhatian siswa. Dengan demikian siswa akan merasakan kesan yang berbeda ketika mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.

## 3. Kunci jawaban teka-teki silang

Kunci jawaban dalam teka-teki silang dimaksudkan sebagai pedoman dalam pengoreksian. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang, sebaiknya guru membuat kunci jawaban untuk mempermudah kegiatan pemeriksaan yang dilakukan.

(Sumber: Internet, dikutip dari blog Mushlihin al-Hafizhdengan alamat website <http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>).

Menurut M. Ghanoe (2010:94) Manfaatnya dari pembelajaran dengan media TTS antara lain:

### a) Dapat mengasah daya ingat

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-

teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak.

b) Belajar klasifikasi

Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, nama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya.

c) Mengembangkan kemampuan analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d) Menghibur ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.

e) Merangsang kreativitas Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan

mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya

### b. Keunggulan Crossword Puzzel atau Teka – Teki Silang

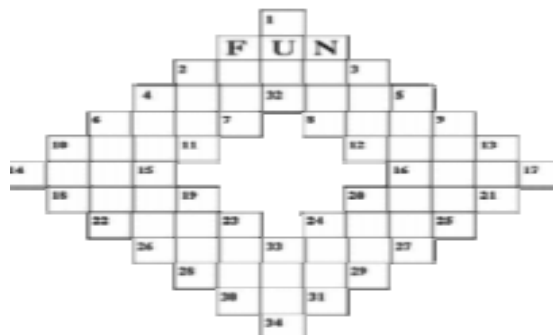
Keunggulan crossword puzzel ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Teka-teki silang dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran peserta didik, mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain.

Adapun garis besar manfaat penggunaan TTS sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan antusias belajar
- Meningkatkan konsentrasi
- Pertanyaan bisa dibuat banyak dan mencakup semua materi
- Memberikan rasa penasaran kepada siswa

(Sumber: Internet, dengan alamat website <http://idekreatifguru.blogspot.co.id/2015/11/teka-teki-silang-sebagai-media.html>).

### c. Jenis –Jenis Teka Teki Silang



**Gambar 1. TTS Diamond**

Sumber : Internet





**Gambar 2. TTS yang kita kenal sekarang**  
Sumber : Internet

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2005: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hasibuan dan Moedjiono (1988: 3-4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru (Sumaatmadja, 2001: 122).

Jadi hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* dalam Sardiman (2004: 23), hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 1. Kognitif

Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Kawasan ini terdiri dari:

### 1) Pengetahuan

Mengacu kepada kemampuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

### 2) Pemahaman

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

### 3) Penerapan

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.

### 4) Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

### 5) Sintesa

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini

memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

6) Evaluasi

Mengacu kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

## 2. Afektif

Afektif atau intelektual adalah mengenai sikap, minat, emosi, nilai hidup dan operasinya siswa. Kawasan ini terdiri dari:

1) Penerimaan

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

2) Pemberian respon atau partisipasi

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik.

3) Penilaian atau penentuan sikap

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi "sikap dan apresiasi".

4) Organisasi

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk

suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.

#### 5) Karakterisasi pembentukan pola hidup

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa.

### **3. Psikomotorik (keterampilan)**

motorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik, asan ini terdiri dari:

#### 1) Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

#### 2) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

#### 3) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

#### 4) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

#### 5) Pengalamiahan

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran.

### **F. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Sudjana, Nana (2001: 39), mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu:

#### 1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar)

Faktor yang memengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

## 2. Faktor Eksternal

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang memengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

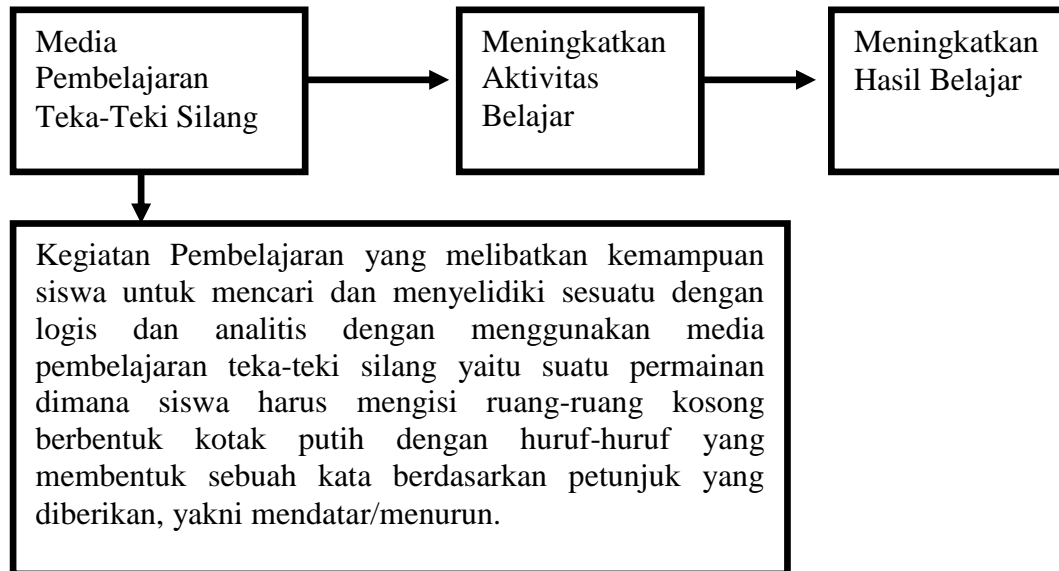
Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa, (Sudjana, Nana. 2001: 111).

Adapun kaitanya dengan mata pelajaran geografi adalah seberapa jauh tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa dalam mempelajari geografi dengan tujuan kognitif. Dalam geografi tujuan kognitif itu mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi.

### **G. Kerangka Pemikiran**

Peneliti menggunakan media permainan dengan teka-teki silang, sehingga pembelajaran dikemas secara menarik. Karakteristik anak yang suka bermain menjadi suatu pemikiran peneliti untuk menggunakan media teka-teki silang dalam suatu pembelajaran Geografi. Diharapkan melalui media teka-teki silang, siswa dapat menguasai materi supaya tidak bosan dengan materi geografi yang berupa hafalan dan siswa merasa senang dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat digambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 3 Kerangka Pikir Penelitian**

## **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan permasalahan dan uraian tersebut di atas dapat diambil hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran geografi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Dave Edbutt (1985) dalam Pargito (2011:18) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan terhadap usaha-usaha perbaikan praktik pendidikan oleh para partisipan (guru-murid) melalui langkah-langkah dalam praktik mereka dengan cara merefleksikannya dalam praktik mereka sendiri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik dan benar artinya, pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilan.

Menurut Kemiss dan Mc.Taggart dalam Kunandar (2008: 42), penelitian tindakan adalah suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau



pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan. Menurut Ebbut dalam Kunandar (2008: 43), penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran dikelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Diimplementasikan dengan benar, artinya sesuai dengan kaidah-kaidah PTK (Kunandar, 2010:41).

Menurut Reason dan Breadbury dalam Kunandar (2008: 44),

"Penelitian tindakan kelas adalah proses partisipatori, demokratis yang berkenaan dengan pengembangan pengetahuan praktis untuk mencapai tujuan-tujuan mulia manusia, berlandaskan pandangan sekarang ini, dimana ia berusaha memadukan antara tindakan dengan refleksi, teori dengan praktik, dengan menyertakan pihak-pihak lain, usaha menemukan solusi praktis terhadap persoalan-persoalan yang menyesakkan, dan lebih umum lagi demi pengembangan individu-individu bersama komunitasnya".

Jadi dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga unsur atau konsep, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan suatu masalah dalam proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas harus dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru, kedudukan peneliti setara dengan guru, dalam arti masing-masing mempunyai peran serta tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi. Kolaborasi turut menentukan keberhasilan penelitian tindakan kelas terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan penelitian, menganalisis data, menyeminarkan hasil dan menyusun laporan hasil. Melalui kolaborasi penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat lebih objektif serta memanfaatkan saran-saran orang lain atau ahli. Permasalahan penelitian tindakan kelas harus digali secara kolaboratif dan sistematis oleh peneliti dan guru dari masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di sekolah.

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 8 Bandar Lampung pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 40 orang.

## **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini yaitu penerapan media pembelajaran TTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **3. Desain Tindakan**

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (Crossword puzzle) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Fokus guru adalah tindakan refleksi dari proses pembelajaran yang ada. Hal ini karena guru harus selalu melihat dan memperbaiki proses pembelajaran yang ada di tiap-tiap kelas sehingga nantinya masalah pembelajaran yang dihadapi siswa dapat terselesaikan. Dan peneliti akan menggunakan media pembelajaran ini sebanyak tiga siklus pertemuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI 4 IPS SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **C. Devinisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu. Hal ini berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati.

## 1. Media Teka-Teki Silang

Teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk dibagi dalam 2 kategori yakni mendatar dan menurun (Kartawidjaja, 2008: 710).

## 2. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi. Setiap siswa diamati aktivitasnya dalam setiap pertemuan dengan memberi tanda  $\surd$  pada lembar observasi jika aktivitas yang dilakukan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Setelah selesai observasi dihitung jumlah aktivitas yang relevan yang dilakukan siswa yang lalu dinyatakan dalam bentuk persen (%) dengan menggunakan rumus seperti yang di Sudjana (2001: 69), yaitu sebagai berikut:

$$\%A_1 = \frac{N_a}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  $\% A_1$  = persentase aktivitas siswa

$N_a$  = banyak aktivitas yang terkategori aktif

$N$  = banyak aktivitas yang diamati

Siswa dikategorikan aktif apabila persentase aktivitasnya mencapai 60% atau lebih. Selanjutnya, untuk menentukan persentase siswa aktif digunakan rumus:

$$\%A_1 = \frac{\sum A_s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  $\% A_1$  = persentase siswa aktif

$\sum A_s$  = banyak siswa yang aktif

$N$  = banyak siswa yang hadir

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (2005: 22), adalah "Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya" dan menurut Hasibuan dan Moedjiono (1988: 3-4), "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru (Sumaatmadja, 2001: 122).

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang dalam suatu kegiatan pembelajaran akan dikatakan berhasil jika 80% siswa telah mencapai skor 70. Untuk mendapatkan hasil tersebut, guru perlu memberikan sejumlah tes atau soal-soal yang berupa pilihan ganda, isian singkat, ataupun uraian. Untuk menilai hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus di bawah ini:

$$At = \frac{\sum At}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$At$  = Persentase siswa yang tuntas belajar

$\sum At$  = Banyaknya siswa yang tuntas belajar

$N$  = Banyaknya siswa yang hadir

Untuk menghitung nilai rata-rata siswa menggunakan rumus:

$$\bar{X}_n = \frac{\sum X_n}{N}$$

Keterangan:

$X_n$  = Nilai rata-rata siswa pada siklus ke-n

$\sum X_n$  = Jumlah nilai siswa pada siklus ke-n

$N$  = Jumlah siswa yang mengikuti tes

#### **D. Indikator Keberhasilan**

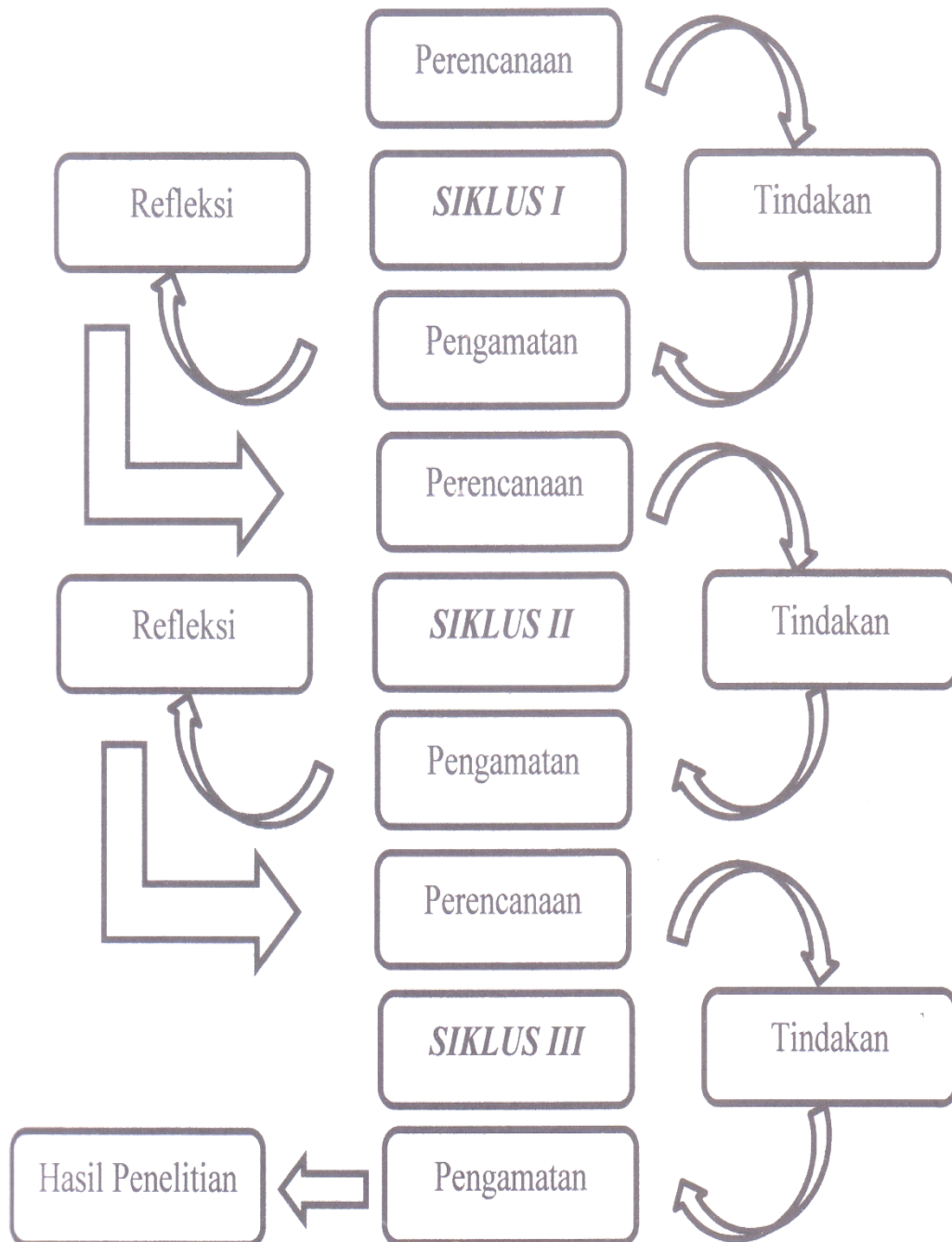
Berdasarkan kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator berdasarkan kurikulum yang diberlakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, peneliti tindakan kelas ini ditunjukkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4. Keberhasilan penelitian ini ditandai oleh indikator sebagai berikut:

1. Apabila dalam pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang >60% atau lebih siswa aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi atau bertanya antar siswa, mengerjakan lembar kerja siswa.
2. Apabila siswa yang tuntas dengan memperoleh nilai 70 atau lebih dalam mata pelajaran geografi telah mencapai > 80% atau lebih.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan, tiap pertemuan 2 x 45 menit sesuai rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah didesain. Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut :



Sumber : Arikunto, Suharsimi dkk. 2009:16

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan guru menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Dalam Arikunto, Suharsimi.dkk.,(2007: 75), tindakan ini seperti beberapa persiapan yaitu membuat jadwal rencana untuk menentukan materi pokok dan membuat jadwal rencana pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini peneliti merumuskan secara operasional sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pembelajaran yang menggunakan media yang bervariasi.
- 2) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi siswa belajar di kelas ketika metode tersebut diterapkan.
- 3) Mengembangkan format penelitian dengan mendesain satu alat evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa dengan test.

### **b. Tindakan**

Tahap tindakan dimana tahap penerapan dari rancangan tindakan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap tindakan yaitu melakukan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pokok dan proses kegiatan belajar mengajar yang diinginkan oleh guru peneliti, dengan menggunakan media teka-teki silang dengan observasi pada siklus I, model pembelajaran dengan bertanya pada siklus II, dan menyimpulkan pada siklus III yang tentunya dibantu dengan penggunaan media gambar dan tes. Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan yaitu:

- 1) Guru mengkondisikan siswa di kelas dan apersepsi.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



- 3) Menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan langkah-langkah.
- 4) Mengadakan tanya jawab.
- 5) Melaksanakan evaluasi.

**c. Pengamatan atau Observasi**

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan yaitu selama proses pembelajaran berlangsung yaitu melakukan observasi belajar siswa yang dilakukan oleh seorang observer. Dimana pada tahap ini akan dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran di kelas dengan:

- 1) Mencatat temuan-temuan yang ada selama proses pembelajaran.
- 2) Mengamati proses pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan siswa.
- 3) Mencatat hasil tes siswa.
- 4) Analisis hasil yang diperoleh oleh siswa.

**d. Refleksi**

Pada tahap ini akan dilaksanakan refleksi dengan:

- 1) Melakukan evaluasi terhadap hasil temuan-temuan selama proses belajar mengajar.
- 2) Melaksanakan pertemuan untuk mendiskusikan dengan teman sejawat tentang temuan-temuan yang diperoleh.
- 3) Melakukan revisi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil tes siswa dan observasi selanjutnya diadakan analisis data sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil yang telah dicapai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan (indikator keberhasilan), lalu dijadikan bahan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus selanjutnya dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan pada siklus pertama yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus ini melanjutkan tindakan yang sudah baik dan memperbaiki tindakan yang belum tercapai pada siklus pertama.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Observasi**

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung terhadap aktifitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan sejak awal proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang. Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, peneliti selaku observer melakukan serangkaian pengamatan untuk merekam segenap proses pembelajaran melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

### **b. Tes**

Tes adalah alat untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes formatif yang diberikan kepada siswa terdiri atas 10 item pertanyaan. Tes ini dilaksanakan pada akhir siklus.

### **G. Analisis Data**

Tahapan selanjutnya setelah pengumpulan data adalah melakukan analisis data. Pengolahan dan analisis data penelitian dengan menggunakan analisis deskriptif (*descriptive analysis*) yang berlangsung selama penelitian. Sebelum melakukan analisis data, perlu dilakukan pengolahan data yang mulai dari pemilihan dan pengumpulan data dengan melakukan penyederhanaan data kemudian pengecekan keabsahan data yang terkumpul dan melakukan pemaparan data masing-masing indikator serta analisis deskripsi indikator pada masing-masing siklus. Data yang dianalisis yaitu hasil observasi dan hasil tes dari setiap pertemuannya.

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan di bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran geografi siswa kelas XI IPS 4 semester ganjil SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat pada siklus I, II, dan III. Rata-rata nilai aktivitas belajar saat pembelajaran selalu mengalami peningkatan pada tiap akhir siklusnya.
2. Penggunaan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran geografi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran teka-teki silang untuk dijadikan alternatif meningkatkan aktivitas siswa dalam upaya

meningkatkan hasil belajar. Serta dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya harus memperhitungkan waktu yang tersedia agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

## 2. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran teka-teki silang didalam proses pembelajaran sebagai salah satu keterampilan belajar yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Serta dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya siswa lebih percaya diri dengan berbagai hasil yang telah mereka kerjakan dan lebih giat lagi dalam mencari info/sumber belajar dibuku, internet atau lingkungan sekitar untuk didiskusikan agar semua rencana pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan lebih baik lagi.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas guna mendukung kelancaran dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang maupun dalam melaksanakan media/model pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Krathwohl, et al. 2001. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Longman. New York
- Anderson, dan Krathwool. 2002. *Revisi Taksonomi Bloom*. Rineka Cipta: Jakarta
- Arend, Richard I. 2004. *Learning to Teach* (6th edition). Mc Graw Hill Company. New York
- Arends, Richard I. 2008. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Buku Dua. (Penterjemah: Helly Prayitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto). Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Strategi, Pendekatan, Model, Media, Teknik dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Yogyakarta
- Aristo, Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Direktorat Tenaga kependidikan Direktorat Jendral
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Flashbooks. Jogjakarta
- Dahar, Ratna Wilis. 1996. *Strategi Pengajaran*. Pustaka Karya : Yogyakarta

- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching (Thirds Edition)* The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc: New York
- Daryanto, H.M. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Muhasatya
- Feni, Dini. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Gagne, R.M. 2007. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. UPI: Bandung
- Ghanoe, M. 2010. *Model-model Pembelajaran Kooperatif dan Media Pembelajaran*. PT Digital Grafika Internusa: Jakarta
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Alfabeta: Bandung
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Bandung
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. PT Bumi Aksara: Bandung
- Hasibuan dan Moedjiono. 1988. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Salemba Humanika
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran kooperatif meningkatkan kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Kartawidjaja. 2008. *Model-Model, Media Pembelajaran, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Pratama Widya: Bandung
- Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah-Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta
- Lapono, Nabisi, dkk. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas. Jakarta
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar Dan pembelajaran SD*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta

- Martinis, Yamin. 2007. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Gaung Persada Press:Jakarta
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Terbuka:Jakarta
- Palianissa, Metta. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media TTS Pada Siswa Kelas IV SD 01 Gedongan*. Malang
- Pargito. 2010. *Dasar-dasar IPS*. Universitas Lampung: Lampung
- Pargito. 2011. *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*. Bandar Anugrah Utama Raharja:Lampung
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2013. *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran IPS SMP*. Pusurbuk Kemendikbud: Jakarta
- Reed, Stephen K. 2011. *Kognisi: Teori dan Aplikasi*. Penerjemah: Aliyah Tusyani. Salemba. Humanika: Jakarta
- Riyanti. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. PT Rineka Cipta:Jakarta
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press:Yogyakarta
- Sapriya. 2008. *Pendidikan IPS*. CV Yasindo Multi Aspek. Bandung.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya:Bandung
- Sapriya, dkk. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Laboratorium Pendidikan:Bandung
- Sardiman. 2004. *Mendesain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta:Jakarta
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Sixth Edition. Allyn and Bacon: Boston
- Soedjadi, R. 2006. *Mengenal Revisi Taxonomy Bloom*. Surabaya: PPs Unesa.
- Sudaryono, 2012, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, Penerbit Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sudaryono, 2012. *Teori Responsi Butir*, Penerbit Graha Ilmu: Yogyakarta.



- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sudjana. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2001. *Komunikasi Pembelajaran*. Transbook: Surabaya
- Sumaatmadja, Nursid. 1980. *Metode Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: ALUMNI
- Sumarmi, 2012. *Media-Media Pembelajaran Geografi*. Aditya Media:Malang
- Sumarna, Benny. 2011. *Permasalahan Sosial*. Skripsi. Jurusan Sastra Indonesia, ` Fakultas Sastra Universitas Andalas: Padang
- Supardan, Dadang. 2011. *Pengantar Ilmu Sosial*. Sebuah Kajian Pendekatan Struktural. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suyanti, Dwi Retno. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Thornton, S.J. 2008. *Continuity and change in Social Studies Curriculum*. Tyson. New York. Routledge. London
- Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, (2003), *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Media Pembelajaran Inovatif-Progresif*. PTKencana:Surabaya
- Universitas Lampung.2010. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung:Bandar Lampung
- Widjajanti, D.B. 2011. *Problem-Based Learning Dan Contoh Implementasinya*. (staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/PPM-PBL- 10 Maret 2011-Djamilah. pdf diakses pada tanggal 14 Mei 2015).
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2005. *Media Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosda Karya:Bandung
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, Gaung Persada Press:Jakarta
- Yamin, Martinis. 2007.*Desain pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Putra Grafika:Jakarta

## KARYA ILMIAH

Ahirul Hasanah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

## INTERNET

Erlina. “Teka-Teki Sebagai Media Pembelajaran”.

<https://erlinna.wordpress.com/2011/05/20/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran/>  
(Diakses Tanggal 2 Agustus 2016)

\_\_\_\_\_ . “Tek-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Siswa”..

<http://idekreatifguru.blogspot.co.id/2015/11/teka-teki-silang-sebagai-media.html>  
(Diakses Tanggal 2 Agustus 2016)

\_\_\_\_\_ .”Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang).

<http://www.wawasanpendidikan.com/2014/11/metode-pembelajaran-crossword-puzzle-teka-teki-silang.html>

(Diakses Tanggal 2 Agustus 2016)

\_\_\_\_\_ . “Model Pembelajaran Crossword Puzzel Atau Teka-Teki

Silang”. <http://emanpgsdchelsea.blogspot.co.id/2013/04/model-pembelajaran-crossword-puzzel.html>

(Diakses Tanggal 2 Agustus 2016)

Mushlihin al-Hafizh. (2013). *Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle*. [Online].

Tersedia : <http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>

(Diakses Tanggal 5 Desember 2016)