

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Pembelajaran Sejarah X SMA

Indah Putri Andi*, Zuwirna Zuwirna, Rayendra Rayendra, Winanda Amilia

Universitas Negeri Padang

Abstrak: Penelitian ini didasarkan adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Sejarah. Adanya permasalahan peserta didik yang kesulitan dalam mengingat dan memahami konsep pembelajaran Sejarah tertentu, yang disebabkan minimnya bahan ajar dan media serta kendala dalam penggunaan dan pengembangan media untuk penguasaan konsep pembelajaran, terlebih lagi peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan guna menghasilkan produk media teka-teki silang sebagai solusi yang ditawarkan dan diterapkan pada pembelajaran Sejarah kelas x. Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *Research and Development* serta menggunakan model ADDIE yang memiliki lima proses tahapan. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket, serta uji penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media validator pertama mendapatkan 96,9% kategori sangat valid, dan validator kedua 95% dengan kategori sangat valid. Secara uji praktikalitas dengan uji coba individu mendapatkan skor 82,8 kategori sangat praktis, serta uji coba kelompok besar 76,53 dengan kategori praktis. Media pembelajaran teka-teki silang untuk pembelajaran Sejarah menunjukkan hasil layak serta praktis digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media, Teka-Teki Silang

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.413>

*Correspondence: Indah Putri Andi

Email: indahputriandi@gmail.com

Received: 08-03-2024

Accepted: 19-05-2024

Published: 20-06-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research is based on the problems that occur in the History learning process. There is a problem of students who have difficulty in remembering and understanding certain History learning concepts, due to the lack of teaching materials and media as well as constraints in the use and development of media for mastery of learning concepts, especially students who do not actively participate in the learning process. This study aims to produce crossword puzzle media products as a solution offered and applied to grade x History learning. The type of research used by researchers is *Research and Development* and uses the ADDIE model which has five stage processes. Data collection carried out in this study using validation sheets and questionnaires, and this research test was carried out with validity and practicality tests. The results showed that the media validation results of the first validator got 96.9% very valid category, and the second validator 95% with a very valid category. In the practicality test with individual trials getting a score of 82.8 very practical categories, and large group trials 76.53 with practical categories. Crossword learning media for History learning shows decent results and is practical to use.

Keywords: History Learning, Media, Crossword Puzzle

Pendahuluan

Pembelajaran yakni sebuah kombinasi yang tersusun dengan meliputi segenap unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling memengaruhi untuk menggapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik). Pembelajaran Sejarah adalah bidang studi yang mampu mendeskripsikan mengenai manusia dimasa lampau dengan segala aspek kegiatan manusia yakni aspek politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (berkaitan dengan seni, musik, serta arsitektur Islam), keilmuan serta intelektual (Sapriya, 2009:26). Sejarah menjadi mata pelajaran yang mengajarkan pengetahuan serta nilai-nilai yang berkaitan tentang proses perubahan serta perkembangan masyarakat dan dunia masa lampau dan sekarang (Isjoni 2007:71). Adanya pembelajaran Sejarah dapat membuat peserta didik untuk mengembangkan kompetensi berpikirnya secara historis dan kronologis serta memiliki pengetahuan mengenai masa lampau dalam memahami dan menjelaskan tentang proses perubahan yang terjadi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMAN 6 Padang, adanya fenomena permasalahan yang ditemukan di dalam proses pembelajaran seperti penggunaan sarana dan prasarana yang terbatas, minimnya bahan ajar, kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, adanya kendala pengajar dalam penggunaan dan pengembangan media untuk penguasaan konsep pembelajaran, serta para siswa yang kesulitan dalam mengingat dan memahami isi konsep materi pembelajaran sejarah tertentu. Dalam proses pembelajaran, guru setidaknya perlu mencoba menetapkan media yang menarik perhatian dan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

Media dibutuhkan guna meningkatkan efisiensi pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi. Media menjadi alat pengajaran yang membantu pengajar dalam menyajikan materi dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Guna untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan fokus perhatian peserta didik. Media dibutuhkan dalam pembelajaran terutama Sejarah, terkait pada nama, istilah dan konsep materi tertentu. Terutama, pembelajaran Sejarah mengandung banyak konsep pemahaman materi yang sulit dipahami dan diingat.

Solusi yang ditawarkan untuk mengaplikasikan konsep pembelajaran adalah penggunaan media berupa media teka-teki silang (Botea, 2023; Klionsky, 2024a; Rozner, 2021; Xuereb, 2023). Media ini adalah media berbentuk kotak-kotak kosong dengan jalur mendatar dan menurun yang disertai dengan berbagai clue atau pertanyaan terkait dengan tema atau materi yang ada (Gilani, 2020; Klionsky, 2024b; Kubala, 2023). Penggunaan media ini dapat dilakukan secara individu dan berkelompok. Penggunaan media ini mendukung proses pembelajaran dengan melibatkan keseluruhan siswa di dalam kelas dan membuat pembelajaran terarah (Agarwal, 2020; Chen, 2022; Kanazawa, 2019; Krajewski, 2023). Media ini membantu dalam mengasah serta mengingat konsep materi karna meninjau kembali materi yang disampaikan melalui clue atau pertanyaan yang diberikan dan media ini juga dapat digunakan sebagai bahan pendukung pengayaan atau acuan dalam evaluasi proses pembelajaran, untuk mengamati proses perkembangan belajar para siswa (Aggarwal, 2023; Purba, 2023; Su, 2024; Zeinalipour, 2023).

Tujuan pada penelitian ialah guna menciptakan media teka-teki silang sebagai solusi yang ditawarkan dan diterapkan pada proses pembelajaran Sejarah kelas X SMA.

Metode

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode Research and Development. Dalam proses penelitian ini, peneliti membuat dan mengembangkan sebuah media teka-teki silang untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia X SMA dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Model yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima proses tahapan dalam prosedur pengembangannya yaitu Analisis (Analysis), Pengembangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation)). Penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket sebagai instrument pengumpulan data dan melaksanakan uji validitas dan praktikalitas dalam penggunaan media teka-teki silang.

A. Uji Validitas Media

Lembar validasi digunakan agar mengetahui bagaimana nilai kevalidan atau kelayakan produk yang sudah dirancang dan dikembangkan. Sebuah media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran Sejarah kelas X SMA dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Proses ini dilakukan bersama validator ahli materi dan ahli media. Menggunakan lima skor penilaian kelayakan atau validasi media. Dalam perhitungan hasil rata-rata peneliti menggunakan rumus persentase dibawah ini.

$$P : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Berikut adalah pedoman kategori hasil dari perhitungan rata-rata skor yang didapatkan.

Tabel 1. Pedoman Perhitungan Skor

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat Kurang Valid

B. Uji Praktikalitas Media

Lembar angket digunakan untuk mengetahui nilai praktikalitas media yang sudah di uji cobakan dalam pembelajaran. Lembar angket ini guna untuk mendapati bagaimana hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media. Dalam perhitungan rata-rata, peneliti menggunakan rumus persentase dibawah ini.

$$P: \frac{f}{n} \times 100\%$$

n

Keterangan : P (Angka Persentase),

F (Siswa yang menjawab pertanyaan)

n (Jumlah Individu Siswa)

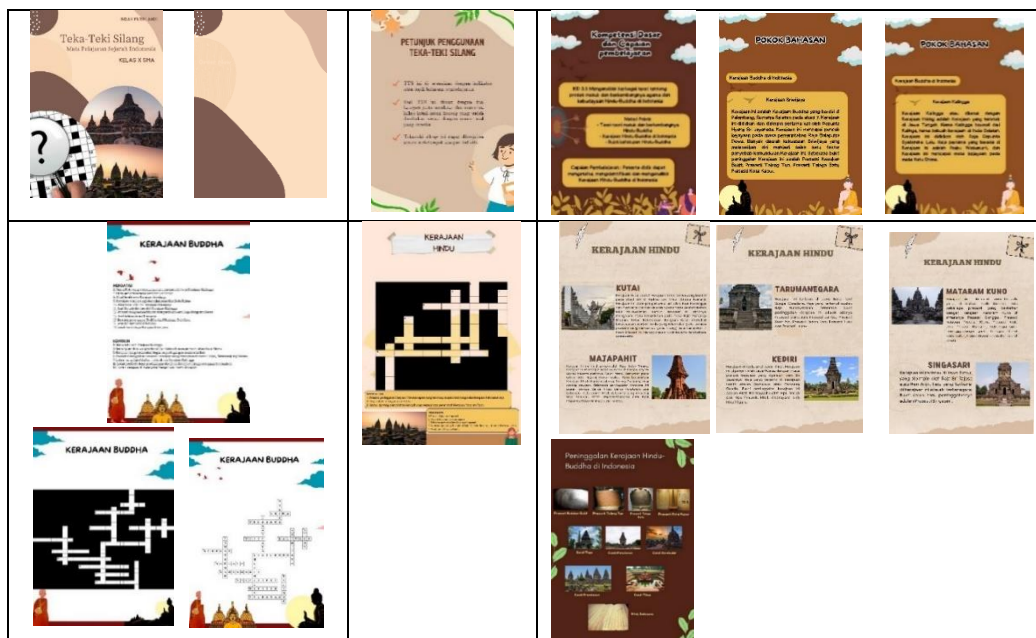
Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan Media

Pengembangan media ini menggunakan bahan materi ajar Sejarah Indonesia kelas X SMA. Produk yang ingin dihasilkan berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan adalah berupa media teka-teki silang berbentuk lembaran yang dibuat dengan bantuan web dan aplikasi Canva. Media ini dicocokkan pada kompetensi dan indikator pembelajaran hingga menentukan capaian pembelajaran yang diharapkan. Media ini menggunakan materi pokok bahasan Keragaman Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia beserta peninggalannya. Pada media ini terdapat cover, lampiran petunjuk penggunaan, lampiran kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, lembaran materi pokok bahasan dan lembar kerja teka-teki silang beserta lembaran kunci jawaban. Peneliti mengembangkan media dengan berbagai background yang menarik, font yang jelas dan mudah dibaca.

Berikut adalah hasil rancangan akhir produk media.

Tabel 2. Rancangan Akhir Media



B. Hasil Validitas Produk

Hasil Analisis data berdasarkan validasi ahli materi dan media menunjukkan hasil yang valid. Berdasarkan hasil validasi materi, mendapatkan kriteria valid atau baik digunakan dengan perolehan hasil 80%. Selanjutnya hasil validasi ahli media bersama

validator pertama menghasilkan rata-rata 96,9% oleh kategori sangat valid digunakan. Hasil validator kedua mendapatkan rata-rata 95% oleh kategori sangat valid digunakan. Berdasarkan hasil dari validasi materi dan media diatas, dapat disimpulkan bahwa media teka-teki slang yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah baik atau layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Praktikalitas Produk

Hasil uji praktikalitas media didapatkan dari hasil lembar angket respon peserta didik secara individu (30 siswa) dan kelompok besar (10 siswa). Secara uji individu mendapatkan hasil perolehan rata-rata 82,8 dengan kategori sangat praktis. Sedangkan secara kelompok besar mendapatkan perolehan rata-rata 76,53 dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan dari segi hasil perolehan nilai angket peserta didik, bahwa media pembelajaran teka-teki silang untuk pembelajaran Sejarah adalah praktis dan efektif.

Berikut adalah tabel hasil lembar angket secara individu dan kelompok besar

Tabel 3. Hasil Lembar Angket Individu

No	Indikator Penilaian	Jumlah Siswa yang memberikan Respon				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media			3	23	4
2	Bentuk tampilan media (keseluruhan)			3	18	9
3	Kemenarikan tampilan media			2	15	13
4	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami			1	19	10
5	Kesesuaian dan kejelasan pokok bahasan pada media		1	1	19	9
6	Pokok bahasan atau materi yang disampaikan menarik			2	23	5
7	Pokok bahasa tersusun rapi dan sistematis			3	19	8
8	Gambar-gambar sesuai dengan pokok bahasan materi			7	13	10
9	Pertanyaan atau clue pada media sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari		1	2	23	4
10	Pertanyaan atau clue mudah dipahami			1	19	10
11	Media membantu dalam meningkatkan pemahaman dan mengingat konsep materi pembelajaran			7	19	4
12	Media membantu dalam penguatan pemahaman konsep pembelajaran			1	27	2

Tabel 4. Hasil Lembar Angket Kelompok Besar

No	Indikator Penilaian	Jumlah Siswa yang memberikan Respon				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media			2	7	1
2	Bentuk tampilan media (keseluruhan)			3	5	2
3	Kemenarikan tampilan media			2	7	1
4	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami			2	6	2
5	Kesesuaian dan kejelasan pokok bahasan pada media			4	4	2
6	Pokok bahasan atau materi yang disampaikan menarik			3	5	2
7	Pokok bahasa tersusun rapi dan sistematis			3	6	1
8	Gambar-gambar sesuai dengan pokok bahasan materi			2	6	2
9	Pertanyaan atau clue pada media sesuai dengan pokok bahasan yang dipelajari			3	6	1
10	Pertanyaan atau clue mudah dipahami			3	6	1
11	Media membantu dalam meningkatkan pemahaman dan mengingat konsep materi pembelajaran			5	5	
12	Media membantu dalam penguatan pemahaman konsep pembelajaran			6	3	1

Produk yang dihasilkan adalah media teka-teki silang yang dibuat dengan menggunakan bantuan web (Puzzle Makers) serta aplikasi Canva. Media ini dicocokkan pada kompetensi dan indikator pembelajaran. Media ini menggunakan sub materi pokok bahasan tentang Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia beserta peninggalannya. Media ini dibuat konvensional yang terdapat cover, lampiran petunjuk penggunaan, lampiran kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, lembaran materi pokok bahasan, dan lembar kerja soal serta kunci jawaban sebagai pegangan guru. Peneliti menyertakan gambar yang sesuai dan menyesuaikan pemilihan warna, background, font pada media tersebut. Dalam pembuatan media, kualitas materi dan isi media tergolong baik, materi jelas dan mudah dipahami serta sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran. Materi relevan dengan sumber yang jelas, kaidah bahasa yang digunakan juga mudah didalami serta gambar yang tertera dalam media sesuai dengan pokok bahasan yang dibahas. Media disajikan dengan praktis untuk mempermudah pengajar dalam mengembangkan atau memproduksikannya Kembali

Simpulan

Produk media yang dirancang dikatakan layak dan praktis diaplikasikan dalam proses pembelajaran Sejarah. Berdasarkan nilai validasi materi memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Selanjutnya pada validasi media validator pertama mendapatkan rata-rata 96,9% kategori sangat valid, dan validator kedua 95% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas yang diuji cobakan secara individu memperoleh rata-rata skor 82,8 dengan kategori sangat praktis dan secara kelompok besar memperoleh rata-rata 76,53 dengan kategori praktis. Diharapkan pengajar terus mencoba melakukan banyak inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran terutama penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menciptakan proses pembelajaran jauh lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Agarwal, H. K. (2020). Crossword puzzle: An innovative assessment tool to improve learning of students in forensic medicine. *Medico-Legal Update*, 20(1), 18–22. <https://doi.org/10.37506/v20/i1/2020/mlu/194286>
- Aggarwal, M. (2023). Impact of Crossword Puzzles as An Active Learning Methodology. *Journal of Punjab Academy of Forensic Medicine and Toxicology*, 23(1), 99–104. <https://doi.org/10.5958/0974-083X.2023.00017.1>
- Arsita, D. S., & Rozi, Z. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran permainan teka-teki silang pada mata pelajaran IPS kelas V SD negeri 54 model Lubuklinggau. *LJESE: Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(3), 113-121.
- Botea, A. (2023). Generating and Solving Champion-Level Romanian Crosswords Puzzles. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG*. <https://doi.org/10.1109/CoG57401.2023.10333249>
- Chen, L. (2022). Crossword Puzzle Resolution via Monte Carlo Tree Search. *Proceedings International Conference on Automated Planning and Scheduling, ICAPS*, 32, 35–43. <https://doi.org/10.1609/icaps.v32i1.19783>
- Gilani, R. (2020). Crossword puzzle: An effective self-learning modality for dental undergraduates. *Journal of Datta Meghe Institute of Medical Sciences University*, 15(3), 397–401. <https://doi.org/10.4103/jdmimsu.jdmimsu-233-20>
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2017). *Pembelajaran sejarah pada satuan pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kanazawa, S. (2019). Cognitive function and crossword puzzles: Which way does the causal direction go? *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 34(11), 1734–1735. <https://doi.org/10.1002/gps.5181>
- Klionsky, D. J. (2024a). Autophagy—the crossword puzzle. *Autophagy*, 20(4), 717–719. <https://doi.org/10.1080/15548627.2024.2323258>

-
- Klionsky, D. J. (2024b). Autophagy—the crossword puzzle answers. *Autophagy*, 20(4), 978. <https://doi.org/10.1080/15548627.2024.2323287>
- Krajewski, M. (2023). On crosswords and jigsaw puzzles: the epistemic limits of the EU Courts and a board of appeal in handling empirical uncertainty. *European Law Open*, 2(4), 784–814. <https://doi.org/10.1017/elo.2023.47>
- Kubala, R. (2023). The Aesthetics of Crossword Puzzles. *British Journal of Aesthetics*, 63(3), 381–394. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayac049>
- Purba, D. (2023). The application Boyer Moore algorithm to answered crossword puzzle. *AIP Conference Proceedings*, 2798(1). <https://doi.org/10.1063/5.0154311>
- Rozner, J. (2021). Decrypting Cryptic Crosswords: Semantically Complex Wordplay Puzzles as a Target for NLP. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 14, 11409–11421.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Su, W. (2024). Modeling Regex Operators for Solving Regex Crossword Puzzles. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 14464, 206–225. https://doi.org/10.1007/978-981-99-8664-4_12
- Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk meningkatkan karakter mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal PKN Progresif*, 11(1), Juni.
- Xuereb, F. (2023). Crossword puzzles. *Pharmacien Clinicien*, 58(4), 295–296. <https://doi.org/10.1016/j.phaccli.2023.11.034>
- Zeinalipour, K. (2023). Italian Crossword Generator: Enhancing Education through Interactive Word Puzzles. *CEUR Workshop Proceedings*, 3596.