

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD*
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMA PGRI GELUMBANG**

SKRIPSI

oleh :

Nur Fajar Rama

NIM: 06041181320024

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019/2020

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMA PGRI GELUMBANG**

SKRIPSI

oleh

Nur Fajar Rama

NIM: 06041181320024

Program Studi Pendidikan Sejarah

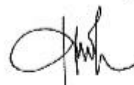
Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



**Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum
NIP196305021988032003**

Pembimbing 2,



**Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP 197608202002122001**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP 198411302009121004**

**Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah
di Kelas X SMA PGRI Gelumbang**

SKRIPSI

Oleh:

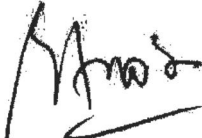
Nur Fajar Rama

NIM: 06041181320024

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui:

Pembimbing 1,



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.

NIP. 196305021988032003

Pembimbing 2,



Dr. Hudaidah, M.Pd..

NIP 197608202002122001

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

Menyetujui:

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMA PGRI GELUMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Nur Fajar Rama
NIM: 06041181320024**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 22 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. ()

2. Sekretaris : Dr. Hudaidah, M.Pd. ()

Palembang, 22 Juli 2020

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Pendidikan
Sejarah,**


**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fajar Rama

NIM : 06041181320024

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas x SMA PGRI Gelumbang “ ini adalah benar - benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 12 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Nur Fajar Rama

NIM 06041181320024

Halaman Persembahan

Dengan Memanfaatkan Puji Dan Syukur Kehadirat Allah Swt

Skripsi ini Kupersembahkan Kepada:

- ❖ Orang Tuaku tercinta, Baharudin (alm), dan ibunda Zuriah yang memberikan nasehatnya demi keberhasilan pendidikan ini.
- ❖ Orang tua sambungku tecinta Yusroh yang telah banyak memberikan nasehat.
- ❖ Bunda dan ayah tersayang Meriyeni Ahca, dan Ahmad Ghazali, yang telah memberikan motivasi serta membantu membiayai perkuliahan saya selama ini.
- ❖ Keluarga besarku cucung dari Abdul Halim dan Cek Ayu, yang telah memberikan dorongan semangat, Motivasi dan Doa
- ❖ Orang terkasih Yesi Febriyani J, yang telah memberikan support terhadap saya
- ❖ Dosen pembimbing Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum dan Dr. Hudaidah, M.Pd terima kasih atas bimbingannya selama menyelesaikan skripsi ini serta ilmu pengetahuan yang telah diberikan kepada saya.
- ❖ Ucapan terima kasih juga ditujukan untuk seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah. Drs. Alian Sair, M.Hum, Dr. Farida, M.Si, Drs. Supriyanto, M.Hum, Dra. Sani Safitri, M.Si, Dra. Hj. Yunani Hasan, M.Pd, Dr. Hudaidah, M.Pd, Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum, Dra. Hj. Isputaminingsih (Alm), Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Adhitya Rol Asmi, S.Pd, M.Pd, Syarifuddin, S.Pd, M.Pd, Dedi Irwanto, S.S, M.A, Dra. Sri Kartika, Aulia Novemy Dhita, S.Pd, M.Pd karena telah memberikan ilmu pengetahuan serta mendidik kami selama masa perkuliahan.
- ❖ Sahabat seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah angkatan 2013 Ilham Azhari, Yogi, Liken, Asani, Putri, Dwi Tutut, Yulya, Siti Swastika Eka dewi, Muzzaki Adila, Eka Dewi Utari, Desi, Anggi, Nurkosim, Yayan, Iwiyanto, Hafis, Eko, Wulan, Pitanida dan yang lainnya yang telah senantiasa memberikan motivasi dukungan kepada saya selama menyelesaikan studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya.
- ❖ Adik tingkat sejarah 2016 yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Terima kasih kepada Sahabat Firmansayah, Reksi Sudarso, Iham Azhari, Bramantio, Fasul Akbar, Muzakki Adila yang senatiasa memberikan motivasi dan bantuannya kepada saya.

MOTTO:

“Siapapun yang menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan jalannya menuju surga (H.R Muslim)”

“Jangan sia-siakan masa muda mu dengan kegiatan yang tidak bermanfaat, belajarlh! karena itu akan membuatmu mengerti arti kehidupan”

“Membahagiakan orang tuaku

PRAKATA


Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas x SMA PGRI Gelumbang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. dan Dr. Hudaidah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum. dan Drs. Sani Safitri, M. Si. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti atas program beasiswa Bidik Misi yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 12 Juli 2020

Penulis



Nur Fajar Rama

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA PGRI Gelumbang". Adapun rumusan masalah penelitian yaitu adakah pengaruh penerapan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik di Kelas X SMA PGRI Gelumbang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen yang berjenis quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA PGRI Gelumbang yang terdiri dari 6 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* sehingga terpilihlah kelas X IPA 1 sebagai kelas *experiment*. Dari hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata - rata nilai *experiment* pretes terendah sebesar 15 dan nilai tertinggi sebesar 56 dengan nilai rata-rata 42,88%. Sedangkan data hasil nilai *experiment* postes diperoleh hasil belajar peserta didik diketahui nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 84%. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji regresi yakni uji *t*. Dari perhitungan diperoleh didapat F_{hitung} adalah - 0,21 dan F_{tabel} 2,45 maka dapat disimpulkan bahwa media Y atas X berpola linier. Kemudian melakukan uji hipotesis, F_{hitung} yang didapat adalah 80,06 sedangkan F_{tabel} adalah 4, Karena $F_{hitung} >$ dari F_{tabel} maka tolak H_0 dan terima H_a .

Kata - kata Kunci : Media crossword puzzle, hasil belajar siswa

Pembimbing I



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Pembimbing II



Dr. Hudaidah S.Pd., M.Pd

NIP.197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Svarifuddin, S.Pd., M.Pd

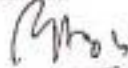
NIP 198411302009121004

ABSTRACT

This study is entitled "The Effect of Application of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes in Historical Subjects in Class X Senior High School PGRI Gelumbang". The research problem formulation is there any influence of the application of crossword puzzle media on the learning outcomes of students in Class X Senior High School PGRI Gelumbang. The research method used is a quasi-experimental research type. The population of this research is all of the tenth grade students of Senior High School PGRI Gelumbang consisting of 6 classes. The sampling technique used random sampling so that class X Science 1 was chosen as the experimental class. From student learning outcomes can be seen from the average value of the lowest pretest experiment of 15 and the highest value of 56 with an average value of 42.88%. While the results of the post test experimental results obtained by students learning outcomes are known to be the lowest value of 60 and the highest value of 100 with an average value of 84%. The statistical test used in this study is a regression test that is the t test, from the calculation found that F_{count} is -0.21 and F_{table} 2.45, it can be concluded that the media Y over X is linear patterned. Then do the hypothesis test, F_{count} obtained is 80.06 while F_{table} is 4, Because $F_{count} > F_{table}$ then reject H_0 and accept H_a .

Key Words: crossword puzzle media, student learning outcomes

Advisor I



Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Advisor II



Dr. Hudaidah S.Pd., M.Pd

NIP. 197608202002122001

Certified by,

Coordinator of the Historical Education Study Program



Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd

NIP 198411302009121004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN UJIAN AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN OLEH PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
PRAKATA	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Jenis – jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	11
2.2.1 Hakikat Belajar.....	11
2.2.2 Hakikat Pembelajaran.....	12
2.3 Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.4 Media <i>Crossword Puzzle</i>	13
2.4.1 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Crossword Puzzle</i>	16
2.4.1 Langkah-langkah strategi <i>Crossword Puzzle</i>	16
2.5 Mata Pelajaran Sejarah.....	17
2.6 Profil SMA PGRI Gelumbang.....	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Lokasi dan Waktu.....	19
3.3 Variabel Penelitian.....	20
3.4 Definisi Oprasional Variabel.....	20
3.4.1 Definisi Operasional Pembelajaran Menggunakan Media crossword puzzle.....	20
3.4.2 Definisi Operasional Hasil Belajar Siswa.....	21
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	22
3.5.1 Populasi Penelitian.....	22
3.5.2 Sampel Penelitian.....	22
3.6 Hipotesis.....	22
3.7 Langkah-langkah Penelitian.....	23
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.8.1 Tes.....	23
3.8.2 Observasi.....	24
3.9 Teknik Analisis.....	24
3.9.1 Uji Validitas.....	24
3.9.2 Uji Reabilitas.....	25
3.9.3 Taraf Kesukaran.....	25
3.10 Uji Normalitas.....	26
3.11 Uji Homogenitas.....	28
3.12 Uji Regresi Sederhana.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penilaian.....	31
4.2 Deskripsi Observasi Penerapan Media Crossword Puzzle.....	32
4.3 Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik.....	34
4.4 Teknik Analisis Data.....	39
4.4.1 Uji Validitas.....	39
4.4.2 Uji Reabilits.....	40

4.4.3 Taraf Kesukaran.....	40
4.4.4 Daya Pembeda.....	40
4.5 Uji Prasyarat Analisis Data.....	41
4.5.1 Uji Homogenitas Data	41
4.5.3 Uji Linieritas.....	44
4.5.4 Uji Hipotesis.....	51
4.5.4.1 Uji Regresi.....	51
4.5.4.2 Signifikasi.....	53
5.5 Uji Kekuatan Media.....	55
6.5 Pembahasan.....	56
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Kemampuan peserta didik dalam menguasai Materi pada <i>Crossword Puzzle</i>	32
Table 4.2 Kemampuan Peserta Didik Dalam Melakukan Tanya Jawab.....	33
Table 4.3 Kemampuan Peserta Didik Dalam Mengerjakan Soal	33
Table 4.4 Tabel Data <i>Pretes</i>	35
Table 4.5 Table Distribusi Data <i>Postes</i>	37
Table 4.6 Hasil Uji Validitas	39
Table 4.7 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran	40
Table 4.8 Hasil Daya Pembeda	41
Table 4.9 Table Penolong Uji Homogenitas Kelompok Sampel dengan Menggunakan Test Barlett	43
Table 4.10 Table Ringkasan Anava Variabel Y atau X	50
Table 4.11 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Kekuatan Media <i>Crossword Puzzle</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran kartu bimbingan.....	
Lampiran lembar jawaban hasil belajar siswa	
Lampiran data nilai pretes kelas eksperimen	
Lampiran data nilai pretes kelas kontrol	
Lampiran data nilai posttest kelas eksperimen.....	
Lampiran data nilai posttest kelas eksperimen.....	
Lampiran hasil hitungan validitas soal.....	
Lampiran hasil hitungan reliabilitas soal.....	
Lampiran hasil hitungan taraf kesukaran soal.....	
Lampiran hasil hitungan daya pembeda soal.....	
Lampiran observasi keterampilan kelas eksperimen.....	
Lampiran silabus.....	
Lampiran kisi- kisi soal.....	
Lampiran RPP kelas eksperimen.....	
Lampiran RPP kelas kontrol.....	
Lampiran surat izin penelitian.....	
Lampiran validitas media, RPP, materi, soal oleh dosen.....	
Lampiran sempro, semhas, sidang.....	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam undang-undang. Dalam perspektif pendidikan nasional Indonesia, tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Indonesia, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa Indonesia yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, Kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, dalam hal ini faktor utama yang berperan penting adalah sekolah.

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat untuk belajar seperti membaca, menulis dan belajar untuk berperilaku yang baik. Sekolah juga merupakan bagian integral dari suatu masyarakat yang berhadapan dengan kondisi nyata yang terdapat dalam masyarakat pada masa sekarang. Sekolah juga merupakan lingkungan kedua tempat anak-anak berlatih dan menumbuhkan kepribadiannya. (Arbi dalam Pidarta, 1997:171). Sehingga dapat diartikan juga bahwa sekolah berperan penting dalam semua kegiatan-kegiatan peserta didik dalam belajar.

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (syah,2003), dengan kata lain belajar merupakan kegiatan berproses yang terdiri dari beberapa tahap.

Tahap – tahap proses belajar sejalan dengan pradigma dalam belajar, belajar tidak efektif jika anak duduk dengan manis dikelas sementara menjejal anak dengan berbagai hal, namun belajar saat ini memiliki kecenderungan dengan istilah belajar aktif (sering dikenal sebagai”cara belajar siswa aktif”) merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan system pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri (Jihad dan Haris,2013:04). Oleh karena itu sangat diperlukan dalam pelepasan sejarah karena selama ini paradigma pelajaran sejarah tidak difavoritkan dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu, hal yang bersifat eksternal da sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar dalam diri individu (Pribadi,2009:10-11). Dengan kata lain pembelajaran tidak akan berjalan mulus jika tidak adanya strategi dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah cara –cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Uno,2011:03)

Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar yakni hasil belajar.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Pencapaian hasil belajar peserta didik merupakan indikator keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan adanya hasil belajar peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan mereka dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru. Selain itu hasil belajar

akan mempermudah guru dalam mengevaluasi suatu pembelajaran yang telah diterapkannya di kelas. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti peserta didik (Sanjaya, 2008:13).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad,2014:10). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran itu banyak ragamnya, dari yang berbentuk audio, media visual, media cetakan, maupun media yang berbasis komputer. Salah satu media yang digunakan dalam proses media pembelajaran yakni media crossword puzzle.

Media pembelajaran *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir (Claire, 2010:6). Berbeda dengan media berbasis audio maupun video yang cenderung bergantung pada listrik untuk menggunakannya. Penggunaan media cetak *crossword puzzle* dapat dikombinasikan dengan ragam media lainnya untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai suatu proses pembelajaran yang diharapkan salah satunya pada pembelajaran sejarah.

Media *Crossword Puzzle* merupakan bahan cetak tertulis berupa lembaran yang berisikan materi-materi pembelajaran dibuat dalam bentuk mencocokkan pertanyaan yang ada ke dalam kotak jawaban. Dalam menyiapkan media *Crossword Puzzle*, guru harus cermat dalam memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, sebelum dilakukan pengemasan materi

pembelajaran sebaiknya ditentukan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai baik tujuan dalam bentuk perubahan perilaku maupun peningkatan hasil belajar.

Jadi, media *Crossword Puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan salah hal yang sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus melakukan pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran sejarah merupakan suatu pelajaran yang berisikan kejadian serta peristiwa masa lampau dalam jangka waktu yang lama. Tujuan mempelajari ilmu sejarah yaitu untuk untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai peristiwa-peristiwa masa lampau. Selain memiliki tujuan, pembelajaran sejarah juga bermanfaat untuk memperluas wawasan berpikir peserta didik serta menumbuhkan jiwa nasionalisme. Mata Pelajaran sangat dibutuhkan konsentrasi dan daya ingat yang kuat, sehingga informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima, diserap dengan baik, dan diharapkan hasil belajar dapat di tingkatkan. Pembelajaran sejarah sangat berguna sekali diterapkan di sekolah sehingga dapat membuat peserta didik mengetahui peristiwa-peristiwa masa lalu dan memperbaiki masa yang akan datang (Tamburaka, 1999: 8).

kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah perlu mempertimbangkan beberapa hal yaitu proses pembelajaran sejarah harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan wawasan bahwa cerita sejarah yang mereka pelajari tidak lain merupakan hasil rekonstruksi sejarawan berdasarkan kaidah-kaidah ilmu sejarah. Selain itu pembelajaran sejarah harus memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar (Arif, 2011:123).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas PGRI Gelumbang terdapat gejala-gejala sebagai berikut: 1. Masih ada siswa yang sulit memahami materi yang diajarkan. 2. Masih ada siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. 3. Masih ada siswa yang

berdiam saja saat pembelajaran. 4. Masih ada siswa yang tidak mau bertanya atau menjawab saat pembelajaran. 5. Masih ada siswa yang lebih memilih bermain dalam pembelajaran

Berdasarkan gejala-gejala di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian bertujuan karena belum cukup media yang digunakan serta proses pembelajaran di SMA PGRI Gelumbang. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA PGRI Gelumbang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah **“Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA PGRI Gelumbang”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah **“Pengaruh Penerapan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA PGRI Gelumbang”**

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil akhir penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan teori media pembelajaran khususnya media cetak berbasis *crossword puzzle*.
2. Secara praktis
 - 1) Bagi siswa Melalui media cetak berbasis *crossword puzzle* dapat Meningkatkan hasil belajar.
 - 2) Bagi guru Menambah informasi dan bahan masukan bagi guru mata pelajaran sejarah dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Bagi sekolah Dapat digunakan sebagai masukan dan kebijakan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.
- 4) Bagi peneliti Dapat menjadi bekal pengetahuan untuk meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon guru

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muhamad. 2011. Pengantar Kajian Sejarah. Bandung: Yrama Widya
- Arifin, Zainal. 2011. Penelitian Pendidikan Metode dan Pradigma Baru.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cahyo, N. Agus. 2011. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak.
Jakarta: Buku Kita
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Ibrahim dan Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka
Cipta
- Jihad dan Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Khumaidah. 2010. Efektivitas Penggunaan Metode Diskusi Dengan Media Ajar
- Melvin L. Silbeman, Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif, Bandung:
Nusamedia dan Nuansa, 2009.
- Madjid dan Wahyudhi. 2014. Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar. Jakarta: Kencana
- Margono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi GP Press Group
- Pribadi, Benny A. 2014. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis
Kompetensi. Jakarta: Prenada Media Group
- Sadiman, dkk. 2002. Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan
pemanfaatannya). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta:
Kencana Prenadamedia Group
- Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo
Persada
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sudjana. 2002. Metode Statistika. Bandung: Tarsito

Tamburaka, Rustam E. 1999. Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah,
Sejarah Filsafat, dan IPTEK. Jakarta: PT Rineka Cipta

Uno, Hamzah B. 2011. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bumi Aksara