



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 4750-4754

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## **Efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad**

Firda Zania, Supardi U.S

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

[firdazania@gmail.com](mailto:firdazania@gmail.com), [supardiuki@yahoo.com](mailto:supardiuki@yahoo.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One-Shot Case Study. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar TTS yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar materi IPA. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS versi 25, melalui analisis statistik deskriptif dan uji One-Sample t-Test dengan nilai KKM sebesar 70 sebagai pembandingan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 86,07 dengan standar deviasi 18,12. Sebagian besar siswa memperoleh nilai tinggi, didominasi pada rentang nilai 90 dan 100. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa dengan nilai KKM. Dengan demikian, media pembelajaran TTS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Teka-Teki Silang, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, IPA, SMP

### **1. Latar Belakang**

Siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai pembelajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dituntut untuk mengingat, memahami, dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, pada kenyataannya sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Penyebab kesulitan siswa tidak terlepas dari metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang variatif. Guru sebagai pengajar lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Lestari, 2023; Susanto, 2017).

Di kelas XI A MTS Ghoyatul Jihad, masalah ini cukup nyata terlihat dari rendahnya rata-rata capaian hasil belajar siswa dalam beberapa topik IPA. Banyak dari mereka yang menganggap mata pelajaran ini sulit, membosankan, dan kurang menarik. Ini sejalan dengan pendapat Budiastuti (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa media interaktif seringkali menimbulkan kejenuhan, sehingga motivasi belajar siswa pun menurun.

Merespon kondisi tersebut, guru perlu menghadirkan alternatif media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa masa kini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan tetap fokus pada pemahaman konsep. Teka-Teki Silang (TTS) merupakan salah satu media yang berpotensi besar dan masih jarang dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran. TTS bukan hanya permainan kata semata, tetapi juga bisa menjadi media belajar yang efektif dalam membantu siswa mengenali istilah-istilah penting, memperkuat daya ingat, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Hamalik, 2015; Wulandari, 2022).

Uman dan Zaenal (2023) menekankan bahwa TTS dapat meningkatkan hasil belajar karena mengandung unsur pengulangan konsep secara tidak langsung dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Lakoroa dan Erakub (2020) menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu memperbaiki konsentrasi siswa dan membuat proses pembelajaran terasa lebih hidup. Temuan lain yang dilakukan oleh Rahmah (2024) menyatakan bahwa penerapan TTS secara efektif

mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi kompleks, seperti sistem pernapasan dalam mata pelajaran IPA.

Lebih lanjut, Clark (1994) menyoroti pentingnya peran media dalam pembelajaran. Media tidak sekadar alat bantu, tetapi juga berpengaruh terhadap cara agar informasi dapat diproses dan dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat dapat mengoptimalkan proses internalisasi pengetahuan dalam diri siswa.

Berdasarkan temuan dan fakta tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas media pembelajaran teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini dilakukan di kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad, sebagai upaya mencari pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini diarahkan pada pertanyaan utama, yaitu: Apakah media pembelajaran teka-teki silang (TTS) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad? Pertanyaan ini tentu menjadi dasar dalam merancang dan melaksanakan penelitian, sekaligus sebagai upaya untuk mengevaluasi sejauh mana TTS dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPA di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran TTS terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Melalui pendekatan ini, peneliti berharap dapat mengungkapkan peran media edukatif dalam mendorong pemahaman konsep-konsep IPA secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi ke dalam beberapa aspek. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menerapkan variasi media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif di dalam kelas. Bagi siswa, penerapan TTS diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar mereka. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil dari studi ini dapat dijadikan landasan teoritis maupun praktis untuk mengembangkan penelitian serupa dalam konteks pembelajaran sains yang interaktif.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-eksperimental, karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan (control). Desain penelitian yang digunakan adalah One Shot Case Study, yaitu dengan cara siswa diberikan perlakuan (treatment) berupa penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam mata pelajaran IPA. Selanjutnya, dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar mereka setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2017). Model ini dianggap tepat karena dapat mengevaluasi efektivitas perlakuan langsung terhadap hasil belajar siswa tanpa pre-test.

## 3. Hasil dan Diskusi

### 1.1 Statistik Deskriptif

Hasil Belajar

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		86.07
Median		90.00
Mode		90 <sup>a</sup>
Std. Deviation		18.123
Sum		2410

**Tabel 1.1**

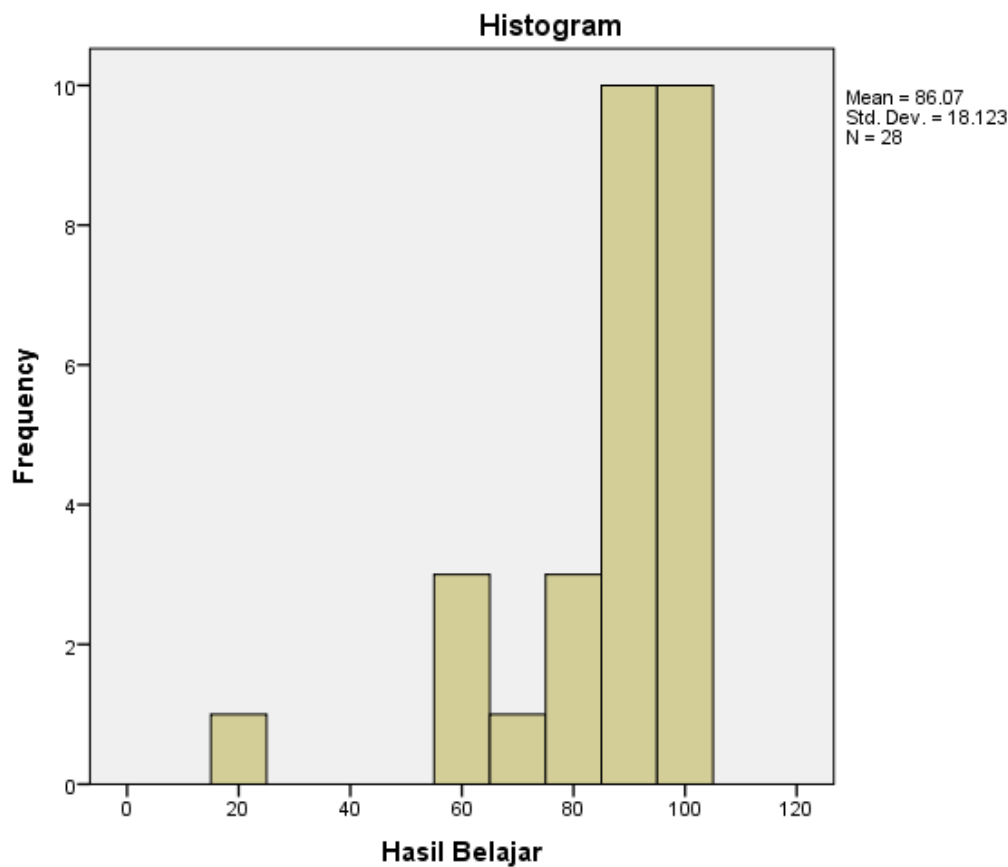
Setelah dilakukan pembelajaran dengan media teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPA, peneliti mengukur hasil belajar siswa kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad. Berdasarkan data hasil tes yang dianalisis menggunakan SPSS pada **Tabel 1.1**, diketahui bahwa rata-rata (mean) nilai siswa adalah 86,7, median sebesar 90, modus juga berada di angka 90, dan dengan standar deviasi sebesar 18.12.

**Hasil Belajar**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20	1	3.6	3.6	3.6
60	3	10.7	10.7	14.3
70	1	3.6	3.6	17.9
80	3	10.7	10.7	28.6
90	10	35.7	35.7	64.3
100	10	35.7	35.7	100.0
Total	28	100.0	100.0	

**Tabel 1.2**

Berdasarkan **Tabel 1.2** nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah yaitu 20, hanya terjadi pada satu siswa. Sementara itu, Rata-rata nilai berada jauh di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70, menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa mampu menyerap dan memahami materi yang diajarkan menggunakan media TTS.



**Diagram 1.1**

Distribusi nilai pada **Diagram 1.1** menunjukkan konsentrasi yang sangat tinggi di kisaran 90 hingga 100, yang masing-masing nilai diperoleh oleh 10 siswa dengan total 20 siswa dari 28. Hal ini menunjukkan bahwa 71% siswa memperoleh nilai yang termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai 80 dan 60 masing-masing diperoleh oleh 3 siswa, dan nilai 70 hanya diperoleh oleh 1 siswa. Dengan kata lain, hanya 4 dari 28 siswa (14%) yang mendapat nilai sedang atau di bawah rata-rata kelas.

**1.2 Uji One Sample T-Test**

Untuk memastikan penggunaan media teka-teki silang (TTS) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, peneliti melakukan analisis inferensial menggunakan uji One Sample T-Test.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1323>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	28	86.07	18.123	3.425

**Tabel 1.4**

Dalam pengujian ini, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 digunakan sebagai pembanding. Hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa, yaitu 86.07, secara statistic berbeda signifikan dari nilai KKM tersebut.

**One-Sample Test**

	Test Value = 70				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Hasil Belajar	4.693	27	.000	16.071	9.04

**Tabel 1.5**

Hasil uji menghasilkan nilai t hitung sebesar 4.693 dengan derajat kebebasan (df) 27, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang sangat kecil ini, jauh di bawah batas yang ditentukan ( $\alpha = 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai rata-rata siswa dan KKM bukanlah hasil kebetulan semata, melainkan merupakan dampak positif dari perlakuan poembelajaran dengan media TTS. Selain itu, nilai selisih rata-rata terhadap KKM berada pada angka 16.07, dengan interval kepercayaan sebesar 95% antara 9.04 hingga 23.10. Rentang ini memperkuat keyakinan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

**1.3 Pembahasan**

Temuan penelitian ini memperkuat berbagai teori dan hasil penelitian sebelumnya tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Rata-rata hasil belajar yang mencapai 86.07, dengan sebaran nilai dominan pada 90 dan 100, menjadi bukti bahwa pendekatan TTS mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media TTS memberikan suasana belajar yang berbeda dari biasanya. Tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, melainkan menantang siswa untuk berpikir, mengingat, dan mengolah konsep-konsep yang telah dipelajari menjadi jawaban konkret dalam bentuk kata-kata silang. Hal ini sesuai dengan pendapat Clark (1994) bahwa media yang baik tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga memengaruhi cara siswa memahami dan mengonstruksi makna dari informasi.

Dari pengamatan selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengerjakan TTS. Aktivitas ini membuat siswa lebih terlibat karena bentuknya menyerupai permainan, namun tetap padat makna. Selain itu, TTS mengasah keterampilan berpikir sistematis, terutama saat mereka harus mencocokkan jawaban mendatar dan menurun, serta memastikan bahwa semua kata berhubungan dengan materi.

Penelitian ini juga menguatkan temuan Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa TTS dapat digunakan untuk memperkuat konsep-konsep IPA secara sederhana dan menarik. Begitu juga dengan Rahmah (2024) yang mengamati peningkatan motivasi belajar setelah siswa diberi media pembelajaran berbasis game edukatif. Dalam konteks ini, motivasi muncul bukan dari ancaman nilai, melainkan dari keinginan untuk menyelesaikan tantangan yang menyenangkan.

Lebih jauh, hasil belajar siswa tidak hanya lebih tinggi dari KKM, tetapi juga secara statistik menunjukkan selisih lebih dari 16 poin dari nilai minimum ketuntasan. Ini adalah peningkatan yang signifikan secara kuantitatif dan bermakna secara kualitatif, terutama mengingat bahwa metode pembelajaran yang digunakan cukup sederhana namun efektif.

Selain meningkatkan kognisi, media TTS juga memberi manfaat dalam aspek afektif dan sosial. Siswa tampak lebih percaya diri, tidak takut salah, dan lebih terbuka dalam berinteraksi dengan guru maupun teman. Ini

menjadi penting dalam pendidikan abad 21, yang tidak hanya menuntut kecakapan akademik, tetapi juga sikap aktif, kolaboratif, dan reflektif.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad pada mata pelajaran IPA. Rata-rata nilai siswa yang mencapai 86,07 dan hasil uji One-Sample t-Test yang menunjukkan signifikansi tinggi mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan TTS tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif secara akademik. Sebagian besar siswa menunjukkan pencapaian yang tinggi, dengan dominasi nilai pada rentang 90 hingga 100, serta peningkatan keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung.

#### Referensi

1. Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Budiastuti, S. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital*. Yogyakarta: Dee Publish.
3. Clark, R. E. (1994). *Media Will Never Influence Learning*. Educational Technology, Research and Development.
4. Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
5. Lestari, I. (2023). Pengaruh Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5 (1), 34 – 42.
6. Qisthis. Chairul Uman & Abidin Zaenal. (2023). Penerapan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9 (1), 45 – 55.
7. Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
8. Sari, M. P., & Hidayat, R. (2021). Pengaruh Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13 (1), 45 – 52.
9. Sarjon Lakoroa & Sunarty Erakub. (2020). Strategi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7 (2), 58 – 67.
10. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
11. Suqiya Rahmah. (2024). Efektivitas Penggunaan Teka-Teki Silang pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Sains dan Edukasi*, 10 (1), 20 – 28.
12. Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
13. Wulandari, F. (2022). Penggunaan Media TTS dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Sains*, 8 (2), 60 – 70.
14. Yuniarti, N., & Prasetyo, D. (2021). Pengembangan Media TTS dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 19 (2), 102 – 110.