

# PENERAPAN ASESMEN TEKA TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA SMPN 14 MALANG

Ilham Bahtiar, Hary Suswanto\*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: hary.suswanto.ft@um.ac.id

doi: 10.17977/um066.v4.i3.2024.3

## Kata kunci

Informatika  
TTS  
Pembelajaran

## Abstrak

Peneliti melakukan observasi di SMPN 14 Malang terkait dengan cara guru mengajar kepada siswa, terutama mata pelajaran informatika. Penulis memperoleh keterangan bahwa guru mengajarkan materi informatika kepada siswa dengan cara sederhana menggunakan metode ceramah satu arah, sehingga pelajaran dianggap menjemukan dan siswa mudah mengalami kebosanan. Salah satu alternative metode pembelajaran ialah memakai teka teki silang (TTS) sebagai penerapan media untuk pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melakukan asesmen terhadap penerapan TTS pada mata pelajaran informatika. hasil dari penelitian diketahui bahwa penggunaan media teka teki silang pada pelajaran informatika mampu memberikan dorongan antusiasme kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan metode teka teki silang dibandingkan dengan metode konvensional, serta sebanyak 70 % siswa lebih faham jika diberikan materi menggunakan metode teka teki silang.

## 1. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam rangka melakukan pengembangan kompetensi diri siswa yang berguna untuk memberikan pemahaman terhadap sesuatu yang terjadi dalam kehidupan secara ilmiah (Sagala, 2003). Selain itu proses pembelajaran juga sebagai sarana untuk memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung dan bisa menerapkannya dalam memecahkan sebuah masalah. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan melalui rencana yang telah disusun untuk diberikan kepada peserta didik dengan harapan peserta didik dapat memperbaiki tingkah laku dan memperkaya pengalaman untuk bekal dimasa yang akan datang (Saputro, 2017).

Perkembangan teknologi adalah sebuah fenomena yang tidak bisa ditolak (Manongga, 2021). Kehadiran teknologi banyak membantu kehidupan manusia, diantara fasilitas dan kemudahan yang saat ini dialami oleh manusia adalah berkat adanya teknologi. Oleh karena itu, hendaknya siswa memahami teknologi yang berkembang supaya pengetahuan yang dimiliki tidak tertinggal dengan bangsa lain. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menjadikan siswa dituntut untuk memahaminya sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang. Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjang pelajaran yang diberikan.

Sekolah merupakan wadah yang berfungsi membantu peserta didik untuk dapat berkembang secara optimal. Komponen yang berkontribusi untuk membantu optimalisasi perkembangan peserta didik diantaranya adalah guru. Guru merupakan subjek yang menjadi mentor dan aktor dalam memberikan pengetahuan kepada siswa tentang suatu hal. Guru hendaknya bersikap adaptif dan mengetahui metode penyampaian pengetahuan kepada siswa (Zulfajri & Amelia, 2016). Hal ini dikarenakan apabila metode pembelajaran disukai oleh siswa maka siswa cenderung akan berusaha untuk memahami konten pelajaran yang diberikan.

Peneliti melakukan observasi di SMPN 14 Malang terkait dengan cara guru mengajar kepada siswa, terutama mata pelajaran informatika. Penulis memperoleh keterangan bahwa guru mengajarkan materi informatika kepada siswa dengan cara sederhana menggunakan metode

ceramah satu arah, sehingga pelajaran dianggap menjemukan dan siswa mudah mengalami kebosanan. Hal ini dikarenakan guru mengajar dengan metode yang kurang menarik, kesimpulan ini didapatkan oleh peneliti setelah melakukan wawancara terhadap beberapa murid. Metode pengajaran konvensional menjadikan peran siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Guru di SMPN 14 cenderung hanya mengikuti buku pelajaran yang ada dalam memberikan informasi kepada siswa, sehingga proses belajar mengajar kurang menarik dan membosankan. Penulis mengamati beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan asyik melakukan aktivitasnya sendiri. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran informatika menjadikan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Mata pelajaran informatika bukan merupakan mata pelajaran utama seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam. Beberapa siswa meremehkan mata pelajaran informatika, salah satu alasannya karena mata pelajaran informatika sudah mereka lakukan setiap hari dengan membawa gawai setiap harinya. Siswa cenderung lebih semangat saat melakukan praktek informatika melalui laboratorium computer sekolah dan cenderung malas saat pelajaran teori di kelas (Abdi, 2022). Hal ini menjadikan prestasi belajar siswa pada bidang mata pelajaran informatika kurang memuaskan. Hal ini menjadikan perlunya usaha untuk membuat siswa lebih aktif dan menyukai pembelajaran mata pelajaran informatika dalam proses belajar mengajar (Hermawan, 2013).

Salah satu alternative metode pembelajaran adalah menggunakan teka teki silang (TTS) sebagai media pembelajaran (Amalia et al., 2021). TTS dapat memberikan stimulus dalam kemampuan otak dan menyenangkan, selain itu TTS juga membuat siswa lebih aktif dalam suatu pembelajaran dan menumbuhkan sikap kreatif dan menyenangkan (Setiawan & Zuhdi, 2019). TTS juga dapat menjadi pemicu semangat antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Lakoro et al., 2020). Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Penerapan Asesmen Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran Informatika SMPN 14 Malang. Peneliti menggunakan penelitian secara eksperimen berupa tindakan kelas di SMPN 14 Malang kelas VIII.

## 2. Metode

### 2.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 14 Malang kelas VIII. SMPN 14 Malang terletak di Jl. Teluk Bayur No. 2 Pandanwangi, Kecamatan Blimbing Malang Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada Bulan Mei 2024. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi di tempat penelitian (Fatoni, 2011).

### 2.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Metode yang dilakukan adalah menggunakan media teka teki silang pada mata pelajaran informatika dengan bantuan media power point. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental, yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data melalui percobaan (Sugiyono, 2012). Penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas control. Peneliti menggunakan one group posttest.

**Tabel 1. Pre-eksperimental**

Kelas	Perlakuan	Post Test
<b>Eksperimen</b>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Pembelajaran Menggunakan Teka Teki Silang

O<sub>2</sub> : Asesmen

Penelitian dilakukan pada satu kelas dengan memberikan media pembelajaran mata pelajaran informatika menggunakan teka teki silang dengan bantuan power point. Data penelitian ini diperoleh melalui kuisioner yang dibagikan kepada siswa mengenai pendapat mereka tentang teknik pembelajaran teka teki silang.

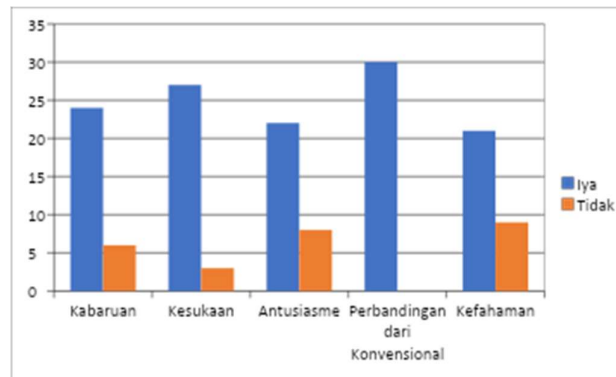
### 2.3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data univariat dan disajikan dalam deskriptif menggunakan tabel dan grafik untuk mempermudah pembacaan data (Hermazani, 2021) Data yang dianalisis didapatkan dari instrumen kuisioner yang dibagikan melalui media online sehingga sebagai salah satu aplikasi dari mata pelajaran informatika.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil Penelitian

Penelitian tentang penerapan asesmen teka teki silang pada pelajaran informatika, yang dilaksanakan di SMPN 14 Malang terletak di Jl. Teluk Bayur No. 2 Pandanwangi, Kecamatan Blimbing Malang Jawa Timur. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang ada di kelas VIII. Berikut ini adalah hasil penerapan asesmen asesmen teka teki silang pada pelajaran informatika.



**Gambar 1. Grafik Hasil Penelitian**

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa siswa pertama kali mengalami metode teka teki silang pada saat menjelaskan materi pembelajaran. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa siswa menyukai metode teka teki silang pada pelajaran informatika. Sebanyak 73% siswa antusias dalam pembelajaran informatika. Prosentase siswa yang lebih memilih metode teka teki silang dibandingkan konvensional sebanyak 100%. Dan sebanyak 70% siswa faham terhadap pembelajaran menggunakan metode TTS.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SMPN 14 Malang mengenai asesmen metode teka teki silang pada pelajaran informatika menunjukkan hasil yang positif, sebanyak 90% siswa menyukai metode tersebut. Observasi yang dilakukan oleh peneliti ini menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang antusias dalam pelajaran informatika ketika diberikan teori didalam kelas, dan lebih bersemangat saat langsung melakukan praktik didepan computer. Hal ini menjadikan ketidak seimbangan dalam sebuah pelajaran. Penggunaan teka teki silang diharapkan mampu memberikan semangat antusiasme kepada siswa dalam menghadapi proses belajar mengajar dalam kelas teori mata pelajaran informatika.

Data hasil kuisioner menunjukkan bahwa 73% siswa antusias dalam pelajaran informatika menggunakan metode teka teki silang. Hal ini sesuai dengan penelitian (Khalillah, 2012) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak antusias dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang kurang tepat, penggunaan media teka teki silang mampu memberikan semangat antusiasme kepada 73% siswa dikelas. Selain itu, sebanyak 100% siswa lebih memilih menggunakan media TTS ini sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan penelitian Ermaita et al. (2016) yang menyatakan bahwa teka-teki silang ini dapat membantu pembelajaran. Manfaatnya termasuk meningkatkan daya ingat, mempelajari klasifikasi, meningkatkan kemampuan analisis, menjadi menyenangkan, dan mendorong kreativitas.

Penggunaan teka teki silang pada pelajaran informatika juga membuat 70% siswa mengaku faham terhadap materi yang sedang diajarkan. Hal ini dikarenakan siswa yang mengikuti pembelajaran antusias sehingga timbul rasa ingin tahu dan memecahkan masalah yang diberikan pada teknik teka teki silang. Hal ini sejalan dengan penelitian Fathonah (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media TTS menawarkan banyak keuntungan bagi siswa selama proses pembelajaran. Di antaranya adalah dapat mendorong peserta didik untuk selalu berpikir kritis serta kreatif serta meningkatkan motivasi mereka untuk menjawab soal.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian diketahui bahwa pada penggunaan media TTS di pelajaran informatika mampu memberikan dorongan antusiasme kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan metode teka teki silang dibandingkan dengan metode konvensional, serta sebanyak 70% siswa lebih faham jika diberikan materi menggunakan metode teka teki silang.

#### Daftar Rujukan

- Abdi, W., & Abdi, W. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 1 Sikur* (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021). *Studi literatur: Teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar*. Seminar Nasional Pendidikan, UNMA.
- Ermaita, E., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Penggunaan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 41056.
- Fathoni, A. (2011). *Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathonah, R. (2013). Studi komparasi penggunaan media teka-teki silang dengan kartu pada pembelajaran kimia terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3).
- Hermawan, D. P. (2013). *Efektifitas penggunaan game edukasi komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermazani, E. (2021). *Hubungan tingkat pendidikan dengan perilaku pemanfaatan pengobatan alternatif pada bujang gadis di desa banjarmasin kabupaten tanggamus tahun 2021* (Doctoral dissertation, UMPRI).
- Khalillah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15-25.
- Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2022). Pengaruh media permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Marisa. *Jurnal Jambura Geo Education*, 1(1).
- Manongga, A. (2021). *Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Gorontalo.
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, K. (2017). *Penerapan model pembelajaran snowball throwing dengan media teka-teki silang dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK kelas IX* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, R. I., & Zuhdi, U. (2019). Pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *JPGSD*, 7(1), 2539-2548.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfajrin, M., & Amelia, R. (2016). Pengaruh model discovery learning dengan media teka-teki silang terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem koloid. *Jurnal Edu Kimia*, 1(1), 12-18.