MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI SISWA KELAS XI MA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAMES TEKA TEKI SILANG (TTS)

Rezy

Universitas Panca Sakti Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

*Correspondence Author Email: rezyabr@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran games teka-teki silang terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI MA Sirojul Munir pada mata Pelajaran ekonomi. Untuk memperoleh data dipergunakan instrument minat belajar dalam bentuk skala minat model Likert dan instrument prestasi belajar dalam bentuk tes hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Tindakan kelas dengan desain siklus I dan siklus II dengan jumlah sample 38 siswa MA Sirojul Munir yang diambil secara langsung Ketika Tindakan kelas, Analisa data yang digunakan adalah analisis secara langsung ketika tindakan kelas dengan menggunakan siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang di ajar dengan metode game teka-teki silang selalu mengalami kenaikan pada setiap siklus nya. Pada prasiklus prestasi belajar siswa hanya 15 siswa dari 38 siswa yang mencapai nilai KKM 39,47%. Pada siklus I prestasi belajar siswa meningkat sebesar 57% atau 18 siswa dari 38 siswa yang tuntas, Ketika pada siklus II terjadipeningkatan sebesar 78,9% atau 30 siswa dari 38 siswa yang nilainya mencapai KKM. Hasil penelitian ini memebrikan arti pentingnya pengembangan metode pembelajaran untuk meningkat minat belajar dan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Minat, Prestasi, Ekonomi, Metode, Game

Abstract: This study aims to test the influence of the crossword puzzle game teaching method on the learning interest and learning achievement of grade XI MA Sirojul Munir students in economics subjects. To obtain data, learning interest instruments in the form of interest scales of the Likert model and learning achievement instruments in the form of learning outcome tests were used. The research method used is Classroom action with cycle I and cycle II design with a sample of 38 MA Sirojul Munir students which are taken directly During class action, The data analysis used is Direct Analysis When classroom action using cycle I and cycle II. The results of the study show that the learning interest of students who are taught with the crossword puzzle game method always increases in each cycle. In the pre-cycle, student learning achievement was only 15 students out of 38 students who achieved a KKM score of 39.47%. In the first cycle, student learning achievement increased by 57% or 18 students out of 38 students who completed, while in the second cycle there was an increase of 78.9% or 30 students out of 38 students whose scores reached KKM. The results of this study show the importance of developing learning methods to increase students' interest in learning and learning achievement.

Keywords: Interests, Achievements, Economics, Methods, Games

Submission History:

Submitted: September 28, 2024

Revised: October 3, 2024

Accepted: October 4, 2024

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang yang mana pemerintahan indonesia masih terus bebenah dalam membentuk negara ini terutama pada sektor pendidikan, yang mana sektor pendidikan sangat berpengaruh pada negara yang masih berkembang. Negara indonesia sendiri sudah mengatur sistem pendidikannya pada undang undang

negara republik indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU, Sisdiknas No.20 Tahun 2003, adalah untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu luas, cakap, berpikir kreatif, mandiri dalam bertindak, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi pembelajaran menjadi sangat penting. Dalam kurikulum nasional 2020 (Kurikulum merdeka), strategi pembelajaran ditekankan pada pendekatan / prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (*Student-Centered*) yakni pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat dan prestasi belajar sehingga siswa aktif dan kreatif dalam belajar. Saat ini telah banyak berkembang cara atau metode pembelajaran yang membuat siswa senang dan aktif dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang sangat disukai oleh siswa adalah metode permainan atau Game. Ada beberapa contoh metode game seperti, Educandy, Wordwall, Marbel budaya nusantara, *Khan academy kids*, *Minecraft, education edition* dan metode game lainnya.

Akan tetapi, pada kenyataannya, masih banyak guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam pengajarannya, yakni guru hanya menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan setelah itu siswa diberi ulangan yang berbasis hafalan. Akibatnya siswa merasa bosan dan pasif serta motivasi dan prestasi siswa dalam belajar menjadi rendah. Terutama di mata pelajaran ekonomi/akuntansi yg mana pada mata pelajaran ini bisa pada bilangan mata pelajaran yg mempunyai taraf kesulitan yg relatif sulit, saat pengajar hanya memakai metode ceramah membentuk kelas ini pasif serta siswanya menjadi bosan, karna saat menggunakan metode ceramah guru akan menjadi sentra pembelajaran, tetapi hal ini malah menyebabkan kepasifan kelas serta mampu menghasilkan peserta didik mengantuk mendengarkan guru mengungkapkan, alhasil siswa tidak menangkap atau tidak mengerti apa yang sudah di jelaskan sang pengajar tersebut.

Minat belajar merupakan dorongan yang muncul dari rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami bagaimana sesuatu bekerja, sehingga memunculkan ketertarikan terhadap proses belajar. Menurut Slameto (2015:180), minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat ini berhubungan dengan penerimaan seseorang terhadap suatu hal di luar dirinya, semakin kuat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. RD. Muliani (2020) juga menyatakan bahwa minat dalam proses belajar merupakan aspek psikologis yang mempengaruhi individu dalam belajar, di mana minat akan menimbulkan rasa suka terhadap aktivitas tanpa adanya keterpaksaan.

Menurut Nurhasanah dan Sobandi (2022:38), minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang memotivasi siswa untuk mengadakan perubahan perilaku. Djali (dalam Alfazani & Khoirunisa, 2021) menambahkan bahwa minat mempengaruhi peningkatan prestasi seseorang dalam pekerjaan atau karirnya. Ahmad Susanto (2018:58) menyebut minat sebagai dorongan dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang memilih aktivitas yang menyenangkan dan memuaskan. Dari beberapa definisi ini, minat belajar dapat disimpulkan sebagai ketertarikan yang tinggi pada

aktivitas belajar yang dilakukan secara sadar dan penuh kesenangan, tanpa paksaan dari luar.

Minat belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena minat muncul tanpa paksaan dari luar dan memberikan beberapa fungsi utama. Pertama, minat berfungsi sebagai pendorong motivasi, membuat siswa terdorong untuk terus belajar. Kedua, minat meningkatkan konsentrasi sehingga siswa lebih mudah fokus pada materi yang dipelajari. Ketiga, minat mempermudah proses belajar, karena siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang mereka minati. Selain itu, minat juga mengurangi kebosanan dalam belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Minat juga mengarahkan siswa dalam memilih karir, meningkatkan kreativitas, membangun kemandirian belajar, dan meningkatkan daya tahan dalam menghadapi tantangan.

Ketika seorang siswa mencapai prestasi belajar, hal ini mencerminkan dedikasi, kerja keras, dan komitmen mereka terhadap pendidikan. Prestasi belajar merupakan hasil dari berbagai faktor, seperti usaha pribadi, bimbingan dari guru, dukungan keluarga, dan motivasi diri. Bagi banyak siswa, prestasi belajar adalah pencapaian puncak yang diperoleh dari berbagai tantangan, mulai dari memahami konsep yang rumit hingga menyelesaikan tugas yang menantang. Syah (2014:118) mendefinisikan belajar sebagai taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, yang dinyatakan melalui skor yang diperoleh dari tes. Menurut Carol S. Dweck (2020:7), prestasi merupakan hasil dari pola pikir berkembang, di mana kemampuan seseorang dapat ditingkatkan melalui usaha dan pembelajaran.

Menurut Adam Grant (2021:14), prestasi belajar adalah kemampuan untuk mencapai hasil yang signifikan dan positif dalam bidang yang dipilih, seringkali melalui pemikiran rasional dan tindakan berani. Hamalik (2021:30) berpendapat bahwa prestasi merupakan perubahan perilaku yang diharapkan pada siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Mulyasa (2013:189) juga menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil dari proses belajar yang menunjukkan perkembangan dan kemajuan siswa dalam menguasai bahan ajar sesuai dengan kurikulum. Dari berbagai definisi tersebut, prestasi belajar dapat disimpulkan sebagai hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes dengan hasil berupa angka atau skor.

Berdasarkan observasi kelas yang telah dilakukan peneliti di MA Sirojul Munir Kota Bekasi pada saat pembelajaran di kelas XI para siswa masih sangat pasif, baik saat pembelajaran, ataupun saat sesi tanya jawab didalam kelas. Tercatat hanya ada 6 siswa dari 38 siswa yang aktif dalam pembelajaran di kelas hal ini tentu belum sesuai dengan tujuan kurikulum Merdeka yang di tetap di sekolah ini.

Pendidik juga belum mengaplikasikan strategi dan metode pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan yang di miliki oleh para siswa, sehingga saat pembelajaran para siswa cenderung diam dan banyak para siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan Pelajaran. Dari hasil nilai ulangan harian ekonomi siswa kelas XI memiliki presentase nilai terendah. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah di ditetapkan di MA Sirojul Munir Kota Bekasi sebesar 70. Melihat hasil belajar dari pemaparan diatas, tentunya perlu adanya perubahan dalam segi pembelajaran. Karna itu pendidik harus menggunakan metode dan cara mengajar

yang berbeda yang mana menekan pada aktivitas pembelajaran yang menarik agar para siswa tidak hanya sebagai pendengar dan tidur di mejanya. Sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Berdasarkan pada fokus penelitian yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah yang tepat dalam penelitian ini ialah Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa jika menggunakan metode game teka-teki silang dalam pelajaran ekonomi? Apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dalam pelajaran ekonomi jika menggunakan metode game teka-teki silang? Sejauh manakah proses penggunaan metode game teka-teki silang mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran ekonomi di MA Sirojul Munir Bekasi?

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di MA Sirojul Munir, Kota Bekasi, tahun ajaran 2023/2024. Dengan menggunakan metode permainan teka-teki silang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa dan guru. Bagi siswa, metode ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar mereka serta memperbaiki prestasi akademis. Sementara itu, guru juga dapat memperoleh manfaat dalam bentuk solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Sirojul Munir, Kota Bekasi, pada siswa kelas XI IPS dengan mata pelajaran ekonomi dan topik bahasan perdagangan internasional. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari 30 Mei hingga 6 Juni 2024, sesuai dengan kalender akademik sekolah. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian tindakan kelas yang memerlukan beberapa siklus pembelajaran agar dapat menghasilkan evaluasi yang komprehensif terhadap proses belajar-mengajar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Menurut Kemmis dan McTaggart (1992), PTK adalah refleksi diri oleh partisipan dalam situasi sosial, yang bertujuan untuk memperbaiki praktik sosial atau pendidikan serta meningkatkan pemahaman terhadap situasi yang diamati. PTK digunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas, yang dilakukan melalui siklus tindakan. Peneliti memilih model PTK Kurt Lewin, yang merupakan dasar dari berbagai model PTK lainnya, karena model ini memiliki struktur yang jelas dan sistematis.

Model Kurt Lewin terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Tahapan ini diulang dalam beberapa siklus hingga mencapai hasil yang diinginkan. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang strategi pembelajaran yang akan digunakan, termasuk pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul pembelajaran, serta instrumen evaluasi seperti tes dan kuesioner. Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan metode permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran, sedangkan tahap pengamatan berfokus pada pengumpulan data melalui observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk

mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Jika hasil pada siklus pertama belum memuaskan, siklus berikutnya akan dilakukan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan. Proses ini diulangi hingga diperoleh peningkatan yang signifikan dalam minat dan prestasi belajar siswa. Siklus kedua biasanya merupakan perbaikan dari siklus pertama, dengan langkah-langkah yang sama namun disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya.

Penelitian ini memiliki beberapa kriteria keberhasilan. Kriteria pertama adalah peningkatan minat belajar siswa, di mana sekurang-kurangnya 70% dari siswa diharapkan menunjukkan minat yang meningkat terhadap mata pelajaran ekonomi. Kriteria kedua adalah peningkatan prestasi belajar siswa, yang diukur melalui nilai ujian. Setiap siswa diharapkan mencapai nilai minimal 70, dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar harus lebih dari atau sama dengan 70%.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, di antaranya observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati perilaku dan aktivitas siswa. Dokumentasi berupa nilai siswa, RPP, dan foto kegiatan pembelajaran juga digunakan sebagai bukti pendukung. Selain itu, catatan lapangan diambil untuk mendokumentasikan proses dan hasil pembelajaran secara rinci, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Tindakan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei – 06 Juni 2024. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan satu pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu pertemuan masing-masing pertemuan selama 2 x 45 menit.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi terhadap nilai ekonomi sebelum dilakukan penerepan metode pembelajaran games teka teki silang sebagai berikut:

Table. 1 nilai ekonomi siswa pra siklus

NO	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	Tuntas	15	39,47%
2	Tidak Tuntas	23	60,53%
	Jumlah	38	100%

Berdasarkan table di atas ditunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa atau 39,47% tuntas belajar dan 23 siswa atau 60,53% tidak tuntas belajar karena KKM yang ada di sekolah itu 70.

Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan selama satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit per pertemuan. Dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Mei 2024 pada jam ke 3 dan ke 4. Materi yang disampaikan pada siklus 1 ini mengenai perdagangan internasional. Langkah-langkah pelaksanaan dalam siklus I sebagai berikut Sebelum peneliti melaksanakan siklus pertama, perencanaan kegiatan pembelajaran ekonomi menggunakan metode permainan teka-teki silang (TTS) dilakukan dengan seksama. Pada hari Rabu, 29 Mei 2024, peneliti berdiskusi dengan kolaborator, yakni guru mata pelajaran ekonomi, mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa RPP tersebut sesuai dengan

tingkatan siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat mengajar yang diperlukan, termasuk RPP, silabus, materi ajar, game yang akan digunakan, serta lembar kerja siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Peneliti memperkenalkan metode pembelajaran TTS kepada seluruh siswa kelas 11 untuk melihat apakah minat dan prestasi mereka dapat meningkat setelah menerapkan metode tersebut.

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan pada hari Kamis, 30 Mei 2024, dari pukul 09.00 hingga 10.30 WIB, diikuti oleh 38 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Materi pembelajaran yang disampaikan berfokus pada perdagangan internasional, mencakup pengertian, manfaat, kebijakan ekspor dan impor, serta alat pembayaran dalam perdagangan internasional. Meskipun peneliti hanya mengulas sedikit materi yang telah diajarkan oleh guru, kegiatan pembelajaran tetap dimulai dengan pendahuluan, diikuti dengan kegiatan inti dan diakhiri dengan penutup. Peneliti memastikan bahwa siswa sudah siap dan aktif mengikuti pembelajaran, dimulai dengan memberi salam dan memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Peneliti menyampaikan penguatan dan motivasi agar siswa merasa nyaman untuk bertanya. Setelah memberikan kesimpulan mengenai materi perdagangan internasional, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Setelah tahap tindakan, peneliti melanjutkan dengan observasi. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa rata-rata siswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran menggunakan metode TTS. Meskipun awalnya siswa tampak canggung, mereka mulai merasa lebih rileks setelah penjelasan dan perkenalan metode tersebut. Saat mengerjakan tes dalam bentuk teka-teki silang, siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung membosankan.

Metode pembelajaran dengan teka-teki silang ini terbukti berhasil menarik perhatian siswa, bahkan mereka yang sebelumnya sering tertidur saat pembelajaran kini terlihat lebih aktif dan senang. Peneliti mencatat bahwa penggunaan metode ini membuat siswa lebih terlibat dan menikmati proses belajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perubahan metode pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa, sehingga peneliti optimis bahwa siklus-siklus berikutnya akan terus memberikan perbaikan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu dua kali 45 menit. Pertemuan ini merupakan kelanjutan dari siklus I, yang dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Juni 2024, pada jam ketiga dan keempat. Materi yang dibahas pada siklus II masih berfokus pada topik perdagangan internasional, sama seperti pada siklus I, namun dengan perbaikan yang ditetapkan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya.

Untuk perencanaan siklus II, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada siklus I dengan beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut termasuk penyatuan fokus siswa sebelum memulai pembelajaran melalui permainan "dengar dan tepuk." Selain itu, peneliti juga memperbaiki kolom teka-teki silang agar lebih jelas dan mudah diisi. Sebelum masuk kelas, peneliti telah menyiapkan kolom teka-teki silang di papan tulis untuk menghemat waktu saat pelaksanaan. Pada awal pembelajaran, peneliti menyatukan fokus semua siswa dengan permainan tersebut sebelum menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu.

Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Siklus II dimulai pada jam 09.00 WIB, di mana peneliti masuk ke kelas dan semua siswa mengucapkan salam. Setelah menanyakan kabar, peneliti mengabsen siswa dan menyatukan fokus mereka dengan permainan "dengar dan tepuk." Setelah siswa terlihat siap, peneliti langsung memberikan tes teka-teki silang dengan waktu pengerjaan 30 menit. Selama siswa mengerjakan, peneliti mengamati dan memberikan ruang untuk bertanya jika ada yang kurang jelas. Setelah tes, peneliti menjelaskan kembali materi yang telah dibahas dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, meskipun tidak ada yang ingin bertanya. Peneliti kemudian memberikan kesimpulan dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Setelah tindakan, tahap observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa semua siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Di awal pembelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama, dan saat mengerjakan tes, mereka menunjukkan semangat. Berbeda dengan siklus I, tidak ada kendala yang terjadi di siklus II, dan semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Data menunjukkan adanya peningkatan dalam minat dan prestasi belajar siswa pada pelajaran ekonomi. Rata-rata nilai siswa mencapai 74, dengan 78,9% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II, terlihat bahwa penggunaan metode game teka-teki silang berhasil meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Persentase minat belajar mencapai 75,55%, sementara prestasi belajar siswa mencapai 78,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ini efektif, sehingga penelitian dapat dihentikan setelah siklus II. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis kegiatan pembelajaran, dan menyimpulkan bahwa semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik tanpa kebingungan, menunjukkan keberhasilan metode yang diterapkan.

Tabel 2. Daftar Nilai tes kelas XI

NO	Nama Siswa	Tes siklus I	Tes siklus II	Rata-rata
1	Deti Amalia Fitri	60	80	70
2	Qais Muhammad Rifqi	70	70	70
3	Rizalul Raditya Susila P.	70	80	75
4	Tyara Ramadhani	80	100	90
5	Muhammad Kaffi	50	70	60
6	Nadia Nur Fauziah	60	70	65
7	Rendy Putra Mustofa	60	80	70
8	Muhammad Qistan Adi Putra	60	80	70
9	Aulia Nur Aini	70	70	70
10	Syifa Intan Azzahra	70	70	70
11	Alya Chairunnisa	50	80	70
12	Mutiara Nadiva	80	100	90
13	Muhammad Farid	60	60	60
14	Sekar Kinanti	70	90	80
15	Ifal Fawaz Ul-haq	60	80	70
16	Adistya Putri	80	80	80
17	Muhammad Nur Shodiq	50	70	60
18	Fathan Fatahilah	60	60	60
19	Anggi Herlita	70	70	70
20	Sarah Aprilia Azzahra	60	80	70
21	Kayla Khairatun H.	80	80	80

22	Decha Ayuningtias	80	80	80
23	Munadia Roudhatun Nisa	50	60	55
24	M. Faqih Al-latif	80	80	80
25	Alinda Putri Meishilla	80	80	80
26	Raisa Nisa Audi	60	60	60
27	Nabila Zahra Ramadhani	70	70	70
28	Ridho Alvaro	80	80	80
29	Azan Bayu Azi	80	80	80
30	Nur aini Mualidia	50	70	60
31	Nadya Rasyiq	50	60	55
32	Pranaja Eka Abhita	90	100	95
33	Panca Irawan	50	60	55
34	Moerni Ajmi aziz	60	60	60
35	Yusar Teja Nugraha	60	80	70
36	Ahmad adlan Badawi	70	70	70
37	Nabila putri	80	80	80
38	Raka Peratama	50	60	58
Jumlah		2510	2850	2688
Rata-rata		65	74	70
Tuntas KKM		20	30	-
Nilai tertinggi		90	100	-
Nilai Terendah		50	60	-
% Ketuntasan		52,7%	78,9%	-

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas XI MA Sirojul Munir Kota Bekasi tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan metode game teka-teki silang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan prestasi belajar siswa, serta metode pengajaran yang selama ini digunakan oleh guru yang hanya mengandalkan ceramah. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan siswa merasa bosan. Keberhasilan penelitian ini dapat diukur dari peningkatan minat belajar siswa terhadap pelajaran ekonomi, peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran yang sama, serta kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan.

Pembelajaran dengan metode game teka-teki silang merupakan pendekatan yang menyenangkan, atau yang dikenal sebagai joyful instruction. Pendekatan ini menciptakan proses pembelajaran yang mengedepankan hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa adanya perasaan terpaksa atau tekanan. Dalam pembelajaran menyenangkan, tercipta pola hubungan yang baik antara guru dan siswa, di mana guru memposisikan siswa sebagai mitra belajar. Dalam hal ini, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk belajar dari siswa. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan suasana yang demokratis, tanpa beban bagi baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Rusman, 2011: 326).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah metode game teka-teki silang dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh melalui beberapa siklus, baik siklus I maupun siklus II, akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini. Salah satu aspek yang diteliti adalah peningkatan minat belajar. Berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa pada pelajaran ekonomi antara siklus I dan siklus II dengan menggunakan

metode game teka-teki silang. Data ini telah dianalisis menggunakan persentase untuk setiap indikator minat belajar, dan persentase tersebut akan dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk mengukur peningkatannya. Rincian peningkatan ini akan disajikan dalam Tabel 4.8 yang menunjukkan perubahan minat belajar siswa kelas XI MA Sirojul Munir Kota Bekasi.

Terjadi peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Pada siklus II, peningkatan ini ditunjukkan oleh data yang menunjukkan bahwa 30 dari 38 siswa aktif atau 78,9% telah menunjukkan minat belajar yang lebih baik. Jika dibandingkan dengan siklus I, di mana hanya 22 siswa atau 57% yang menunjukkan minat, maka ada peningkatan yang mencolok. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 70% berhasil dilampaui, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan mengalami kemajuan dari siklus I hingga siklus II.

Selain itu, pembelajaran menggunakan metode game teka-teki silang juga menunjukkan hasil yang memuaskan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata indikator minat belajar dari siklus I hingga siklus II meningkat dari 33,3% menjadi 76,5%, yang jelas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara menyeluruh pada semua indikator. Peningkatan prestasi belajar juga diukur melalui tes yang diberikan, dan hasilnya menunjukkan adanya kemajuan yang berarti. Pengukuran hasil tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan oleh guru, dan keberhasilan ini dapat dilihat dari nilai tes pada akhir pembelajaran di masing-masing siklus.

Hasil belajar Pelajaran ekonomi siswa kelas XI pada tes siklus I, siswa yang mencapai KKM adalah 20 siswa atau 52,7%. Terjadi peningkatan saat dilakukan tes pada siklus II yaitu 30 siswa yang tuntas atau 78,9%. Hasil belajar ekonomi telah mencapai keberhasilan yaitu dari siklus I 20 siswa (52,7%) menjadi sebanyak 30 siswa (78,9) pada siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran game teka-teki silang dilihat dari prestasi belajar siswa yang dicapai, metode game teka-teki silang ini menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam segi prestasi siswa dan ini menjadi pembaharuan bagi siswa mereka mengetahui ternyata pembelajaran tidak hanya selalu menggunakan metode ceramah yang membuat suntuk dan kantuk, dengan menggunakan metode game ini membuat pembelajaran menjadi menggembirakan dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya meningkatkan minat dan prestasi siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui metode game teka-teki silang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MA Sirojul Munir Kota Bekasi. Data yang diperoleh dari angket atau kuesioner menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan, di mana persentase siswa yang menunjukkan minat belajar meningkat dari 33,3% pada siklus I menjadi 76,5% pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode game teka-teki silang berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, penerapan metode game teka-teki silang juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tes yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan pencapaian

indikator keberhasilan sebesar 70%. Pada pra-siklus, terdapat 15 siswa dari 38 siswa atau 39,4% yang memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan terjadi pada siklus I, di mana 20 dari 38 siswa atau 52,7% memperoleh nilai di atas KKM, dan pada siklus II, jumlah siswa yang berhasil meningkat menjadi 30 dari 38 siswa atau 78,9%. Selain itu, respon siswa terhadap model pembelajaran ini juga positif, di mana siswa mampu menjelaskan dan memahami materi perdagangan internasional dengan lebih baik, merasa lebih aktif dan tidak bosan selama proses pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode game teka-teki silang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI pada pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2018). *Teori belajar & pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ari, A. A., & Tugirah. (2020). Meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa melalui media teka-teki silang di SMA Kartika Metro. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 45-56.
- Dweck, C. S. (2020). *Mindset: The new psychology of success*. New York: Ballantine Books.
- Grant, A. (2021). *Think again: The power of knowing what you don't know*. New York: Viking.
- Hamalik, O. (2010). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hakim, L., & Kartikasari, R. D. (2021). Pengaruh model reception learning terhadap pembelajaran puisi berbantuan media teka-teki silang pada siswa kelas X. *Pena Literasi*, 4(1), 29-36.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muliani, R. D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11-19.
- Rosyid, M., & Khoirunisa, D. (2021). Faktor pengembangan potensi diri: Minat/kegemaran, lingkungan, dan self disclosure. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 90-100.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, R. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wijaya, K., & Dwitagama, D. (2017). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Indeks.