

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh:  
RAHMA GUSTIANI  
NIM. 19004069**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X

Nama : Rahma Gustiani  
NIM/BP : 19004069/2019  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Juni 2026

Disetujui Oleh

Pembimbing



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198301262008122002

Kepala Departemen KTP FIP UNP



Dr. Nofri Hendri, M.Pd  
NIP. 197811292003121001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-teki  
Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
Sejarah Kelas X

Nama : Rahma Gustiani

NIM/BP : 19004069/ 2019

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , 5 Juni 2026

### Tim Penguji

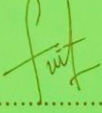
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198301262008122002

Anggota : Dr. Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198905042019032008

Anggota : Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd  
NIP. 199203282022032006

  
.....  
  
.....  
  
.....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahma Gustiani  
NIM/BP : 19004069/ 2019  
Depatemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 5 Juni 2026

Yang menyatakan



Rahma Gustiani  
NIM. 19004069

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah mendapat bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu demi memberi masukan, saran dan motivasi kepada penulis selama kuliah sehingga menyelesaikan studi dibangku perkuliahan S1 Teknologi Pendidikan.
2. Ibu Dr. Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd selaku dosen penguji yang memberikan masukan, saran dan bantuan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku ketua Departemen dan seluruh dosen beserta staf di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah

memberikan banyak ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama dibangku perkuliahan.

4. Ibu Rika Kornila, SS selaku guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMKN 1 Bukit Sundi. Penulis berterima kasih atas bantuan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Wilmafatra, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMKN 1 Bukit Sundi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dengan baik sehingga memperoleh informasi yang diperlukan dalam penulisan skripsi.
6. Siswa/siswi kelas X RPL.1 dan X RPL.2 SMKN 1 Bukit Sundi yang berperan sebagai responden dalam penelitian penulis.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Bapak Irdal dan Ibu Wirta Elni yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian dan doa yang tidak pernah putus demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
8. Teruntuk seseorang yang bernama Syafri Naldi yang selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, perhatian serta meluangkan waktu dan tenaga selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena selalu menemani, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat di saat penulis merasa lelah maupun kesulitan. Dukungan dan doa yang diberikan sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

9. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Suci Ayunda selaku sahabat seperjuangan skripsi atas bantuan, dukungan, serta perannya yang sangat besar mulai dari awal menyusun skripsi, proses penelitian hingga selesainya skripsi ini. Semoga segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, Aamiin.

10. Terima kasih kepada diriku sendiri yang telah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah bertahan di saat semua terasa berat, ketika rasa lelah, ragu, dan ingin menyerah datang silih berganti. Aku telah membuktikan bahwa aku mampu melewati semuanya, bahkan ketika harus berjalan sendirian. Setiap air mata, kegelisahan, dan rasa takut kini terbayar dengan hasil yang nyata dengan selesainya skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan dimasa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Padang, 17 Mei 2026

Penulis

## ABSTRAK

**Rahma Gustiani: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X.**

Permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu sebagian siswa kelas X SMKN 1 Bukit Sundi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku paket pada mata pelajaran Sejarah. Upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka digunakan media pembelajaran interaktif Teka-teki Silang (TTS). Media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) ini berupa media interaktif yang berisi materi pembelajaran, video, dan soal singkat yang diselesaikan peserta didik melalui pengisian kotak-kotak Teka-teki Silang (TTS). Untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran ini berhasil, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan media cetak berupa buku teks pada kelas kontrol. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X RPL.1 sebagai kelas kontrol dan kelas X RPL.2 sebagai kelas eksperimen. Data diperoleh melalui tes objektif sebanyak 20 butir soal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Liliefors, uji homogenitas Bartlett, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 79,67. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,582$  dan  $t_{tabel} = 1,671$  pada taraf signifikan 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi.

Kata Kunci : Teka-teki Silang (TTS), Hasil belajar, Sejarah

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam teruntuk Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia ke dalam kemajuan zaman. Penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan secara khusus pada bagian Ucapan terima kasih dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam upaya penggunaan media pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Penulis juga membuka diri terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini dimasa mendatang.

Padang, Mei 2026

Rahma Gustiani  
19004069

## DAFTAR ISI

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| UCAPAN TERIMA KASIH.....                    | i    |
| ABSTRAK .....                               | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                        | v    |
| DAFTAR ISI.....                             | vi   |
| DAFTAR TABEL .....                          | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | ix   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                        | x    |
| BAB I PENDAHULUAN .....                     | 1    |
| A. Latar Belakang .....                     | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....               | 7    |
| C. Batasan Masalah.....                     | 8    |
| D. Rumusan Masalah .....                    | 8    |
| E. Tujuan Penelitian.....                   | 8    |
| F. Manfaat Penelitian.....                  | 9    |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                 | 10   |
| A. Kajian Pustaka.....                      | 10   |
| B. Penelitian yang Relevan .....            | 32   |
| C. Kerangka Konseptual .....                | 34   |
| D. Hipotesis Penelitian.....                | 35   |
| BAB III METODE PENELITIAN.....              | 37   |
| A. Jenis Penelitian .....                   | 37   |
| B. Populasi dan Sampel .....                | 38   |
| C. Variabel Penelitian .....                | 39   |
| D. Desain Penelitian.....                   | 40   |
| E. Instrumen Penelitian.....                | 40   |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....            | 45   |
| G. Teknik Analisis Data .....               | 45   |
| H. Prosedur Penelitian.....                 | 49   |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 52   |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Deskripsi Data .....         | 52 |
| B. Hasil Penelitian .....       | 56 |
| C. Pembahasan .....             | 63 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 69 |
| A. Kesimpulan.....              | 69 |
| B. Saran .....                  | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA .....            | 71 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. Hasil UH II Kelas X SMK pada Mata Pelajaran Sejarah .....       | 6  |
| Tabel 2. Sampel Penelitian.....                                          | 39 |
| Tabel 3. Desain Penelitian.....                                          | 40 |
| Tabel 4. Klasifikasi Validitas Butir Soal.....                           | 42 |
| Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas Butir Soal.....                        | 43 |
| Tabel 6. Langkah-langkah Persiapan Uji Barlett.....                      | 42 |
| Tabel 7. Skenario pembelajaran kelas kontrol dan eksperimen.....         | 50 |
| Tabel 8. Hasil Validitas Soal Tes.....                                   | 53 |
| Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Soal.....                                | 55 |
| Tabel 10. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....                       | 57 |
| Tabel 11. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....                          | 58 |
| Tabel 12. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....      | 59 |
| Tabel 13. Hasil Uji Perhitungan Pengujian Liliefors.....                 | 60 |
| Tabel 14. Hasil Pengujian Uji Homogenitas Pengujian Barlett.....         | 61 |
| Tabel 15. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol..... | 62 |
| Tabel 16. Hasil Uji T Hipotesis Penelitian.....                          | 62 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual.....                | 35 |
| Gambar 2. Diagram Hasil Validitas Soal.....             | 54 |
| Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... | 58 |
| Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol .....   | 59 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Profil Sekolah .....                       | 74  |
| Lampiran 2. Capaian Pembelajaran .....                 | 75  |
| Lampiran 3. Modul Ajar Pembelajaran.....               | 76  |
| Lampiran 4. Soal Tes Sejarah .....                     | 78  |
| Lampiran 5. Lembar Jawaban .....                       | 80  |
| Lampiran 6. Kunci Jawaban.....                         | 81  |
| Lampiran 7. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen ..... | 82  |
| Lampiran 8. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.....     | 83  |
| Lampiran 9. Uji Normalitas .....                       | 84  |
| Lampiran 10. Uji Homogenitas.....                      | 86  |
| Lampiran 11. Uji Hipotesis.....                        | 87  |
| Lampiran 12. Uji Validitas Soal.....                   | 88  |
| Lampiran 13. Uji Reliabilitas Soal.....                | 89  |
| Lampiran 14. Daya Beda Soal .....                      | 90  |
| Lampiran 15. Indeks Kesukaran Soal .....               | 91  |
| Lampiran 16. Tabel Uji Liliefors.....                  | 92  |
| Lampiran 17. Tabel Uji Chi Square .....                | 93  |
| Lampiran 18. Tabel Uji Nilai Kritis Uji T .....        | 94  |
| Lampiran 19. Surat Izin Penelitian.....                | 95  |
| Lampiran 20. Surat Balasan Dari Sekolah .....          | 96  |
| Lampiran 21. Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen.....     | 97  |
| Lampiran 22. Nilai Terendah Kelas Eksperimen .....     | 98  |
| Lampiran 23. Nilai Tertinggi Kelas Kontrol.....        | 99  |
| Lampiran 24. Nilai Terendah Kelas Kontrol.....         | 100 |
| Lampiran 25. Dokumentasi .....                         | 101 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era teknologi saat ini, hampir seluruh masyarakat bergantung pada penggunaan *gadget* atau *smartphone*. Berbagai teknologi telah dimanfaatkan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Selain itu, teknologi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran dan lebih fokus dalam memahami informasi yang diberikan. Terlebih lagi, sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) telah memiliki *smartphone*, sehingga perangkat tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah banyak diterapkan, seperti penggunaan *Power Point*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Namun, untuk pemberian soal saat evaluasi pembelajaran perlu penggunaan media pembelajaran yang interaktif, sebagaimana belajar adalah suatu proses yang melibatkan individu untuk berusaha mewujudkan perubahan perilaku secara umum, maka pendidik khususnya pengajar harus melakukan pendekatan terhadap proses belajar peserta didik sebagai pemahaman yang

sesungguhnya tentang pembelajaran dalam segala aspek. Persepsi yang kurang tepat terhadap proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa memperoleh hasil belajar yang kurang optimal.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran, karakteristik peserta didik SMK yang cenderung menyukai pembelajaran praktis dan interaktif menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam pembelajaran sejarah yang bersifat konseptual. Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal fakta dan peristiwa masa lampau, tetapi juga mampu memahami, mengidentifikasi, serta menganalisis keterkaitan peristiwa sejarah secara logis dan sistematis. Apabila proses pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, maka tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam memahami materi sejarah.

Sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran historis, sikap nasionalisme, serta pemahaman peserta didik terhadap identitas bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu mengambil nilai-nilai luhur dari peristiwa masa lalu untuk diterapkan dalam kehidupan masa kini. Selain itu, pembelajaran sejarah yang efektif di SMK juga penting untuk membentuk siswa yang memiliki rasa bangga akan budaya bangsa, meskipun mereka berfokus pada pengembangan keahlian kejuruan. Namun, pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang

bersifat abstrak dan teoritis karena memuat banyak konsep, kronologi peristiwa, serta nama tokoh dan kerajaan yang harus diingat. Kondisi ini menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang variatif dan kontekstual.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran sejarah fase E dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik kelas X diharapkan mampu mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Untuk mencapai capaian tersebut, peserta didik harus memahami berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, mengidentifikasi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha beserta peninggalannya, serta mengaitkan bukti-bukti sejarah dengan perkembangan kehidupan masyarakat pada masa tersebut. Materi ini menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang tidak hanya mengandalkan hafalan semata.

Berkaitan dengan tuntutan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran sejarah, hasil belajar peserta didik menjadi salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar, strategi belajar serta penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses dan pencapaian hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik aktif sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih konkret atau nyata, menarik, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap alat-alat indra. Oleh sebab itu, media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman isi materi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016:7).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS). Media ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan mengisi kotak-kotak berdasarkan petunjuk tertentu, peserta didik dituntut untuk berpikir, mengingat konsep, serta menghubungkan informasi yang telah dipelajari. Media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) termasuk ke dalam kategori media pembelajaran interaktif karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar melalui pengisian kotak-kotak berdasarkan petunjuk tertentu.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Yaumi, 2021:121).

Penggunaan Teka-teki Silang (TTS) dalam pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik mengingat istilah, konsep, nama tokoh, dan kerajaan secara lebih mudah melalui proses pengulangan yang tidak membosankan. Pemanfaatan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta pemahaman konsep sejarah secara lebih mendalam.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas X SMKN 1 Bukit Sundi yang dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Oktober 2025 menunjukkan bahwa terdapat beberapa media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru seperti *Google Classroom* dan *Power Point*. Namun, penggunaan media pembelajaran yang kreatif belum diterapkan secara optimal oleh seluruh guru. Sebagian guru masih mengandalkan buku paket dan menerapkan pembelajaran yang bersifat mencatat. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, hanya sedikit siswa yang memanfaatkan kesempatan tersebut. Peserta didik lebih banyak menghabiskan

waktu untuk menulis dan mendengarkan penjelasan materi pelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Rika Kornila selaku guru Sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi. Beliau menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah di kelas X belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, seperti media Teka-teki Silang (TTS). Pembelajaran Sejarah masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan media cetak berupa buku teks. Selain itu, hasil belajar peserta didik pada ulangan harian masih banyak yang memperoleh nilai di bawah target KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah

| No        | Kelas   | Jumlah Siswa | Rata-Rata |
|-----------|---------|--------------|-----------|
| 1         | X RPL.1 | 30 Siswa     | 68,74     |
| 2         | X RPL.2 | 30 Siswa     | 68,23     |
| 3         | X ATR   | 15 Siswa     | 54,73     |
| 4         | X TSM.1 | 30 Siswa     | 44,94     |
| 5         | X TSM.2 | 30 Siswa     | 33,34     |
| 6         | X TSM.3 | 30 Siswa     | 31,13     |
| Jumlah    |         | 165          | 301,11    |
| Rata-rata |         | -            | 50,18     |

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah SMKN 1 Bukit Sundi*

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil Ulangan Harian peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata masing-masing kelas masih belum mencapai target KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Sejarah masih belum optimal.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS). Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Pribadi (2020:156) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi dari penelitian ini adalah:

1. Dalam pembelajaran Sejarah kelas X SMK guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

3. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.
4. Hasil ulangan harian kelas X pada mata pelajaran Sejarah belum mencapai target KKTP yang telah ditetapkan sebesar 75.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini dibatasi pada bagian penyajian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) yang mencakup:

1. Materi Sejarah yang dibahas ialah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini hanya satu aspek penilaian yaitu aspek kognitif dengan menggunakan media Teka-teki Silang (TTS).

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMKN 1 Bukit Sundi.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK N 1 Bukit Sundi.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media Teka-teki Silang (TTS) yang menarik dan tidak membosankan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan motivasi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media Teka-teki Silang (TTS) untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan untuk mengetahui lebih dalam Teka-teki Silang (TTS) yang dapat membantu proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah dikelas X RPL.2 sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 86,83, sedangkan kelas X RPL.1 sebagai kelas kontrol memperoleh nilai lebih rendah dengan nilai 79,67.

Pemanfaatan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) memiliki hasil perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa kelas X pada “Materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia” di mata pelajaran Sejarah di SMKN 1 Bukit Sundi, Kabupaten Solok dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05 ditemukan  $t_{hitung} = 2,582$  lebih besar dibandingkan  $t_{tabel} = 1,671$ .

#### **B. Saran**

Setelah melaksanakan penelitian berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Peneliti berharap kepada guru yang mengajar pada mata pelajaran Sejarah untuk menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan didalam kelas karena

menggunakan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

2. Penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) juga dapat diterapkan pada mata pelajaran selain Sejarah, karena penggunaan media pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan materi pembelajaran yang bisa diakses ulang kapanpun dan dimanapun.
3. Peneliti berharap adanya peningkatan kompetensi bagi kepala sekolah dan guru-guru dengan mengikuti perkembangan media dan metode dalam meningkatkan kinerja, menambah wawasan dan peningkatan kualitas diri agar pemberian motivasi kerja dapat lebih baik.
4. Penelitian yang dilakukan masih terbatas, maka diharapkan ada penelitian lanjutan untuk permasalahan dan materi yang berbeda yang lebih baru dan dapat dikembangkan serta dikreasikan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, dkk. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2019). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Kencana.
- Bodycombe, D. J. (2022). *Crossword Puzzles and Educational Games*. London: Puzzle Education Press.
- Dudeney, H. E. (2019). *Amusements in Mathematics*. New York: Dover Publications.
- Fatqurhohman, dkk. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: Tohar Media.
- Hasan, S. H. (2020). *Pendidikan Sejarah Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herawati, D., & Syahri, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 1 Batu. *Jurnal Tinta*, 5(2), 167-177. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1083>
- Hidayatullah, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pariwisata*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Huda, M. (2022). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran* (-ed); Pertama). Kencana.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25.
- Khairunnufus, N., Artayasa, I. P., & Yasa, I. K. M. (2024). The Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik di SMAN 6 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 238-240. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.5751>
- Kuntowijoyo. (2020). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Divisi Pernadamedia Group).
- Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140-150. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Pribadi, B.A. (2020). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (- (ed)). Alfabeta.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman A.M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Silberman, Melvin L. (2020). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Sleman: CV Budi Utama.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota Ikapi.
- Sutianah, C. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran* (T. Q. Media (ed.)). Penerbit Qiara Media.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syafril. (2020). *Statistik Pendidikan*. Prenadamedia Group.

- Tafonao, T. (2020). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuniawatika, dkk. (2021). *Penyusunan Instrumen Tes dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru*. Kabupaten Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.