

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kegiatan Ekonomi melalui Media Pembelajaran Crossword Labs pada Kelas X.11 SMA N 3 Pekanbaru

Improving Student Learning Outcomes in Economic Activities Material through Crossword Labs Learning Media in Class X.11 of SMA N 3 Pekanbaru

Dwi Pangastuti Utami^{1*}, Helpita¹, Dian Yusfita Sari¹, Erika Wulandary¹, Ardika Rahmasiwi¹, Cahya Kamila¹, Desi Arisanti², Mujiono³

¹ Department of Economics Education, Universitas Riau, Indonesia

² Senior High School 3 Pekanbaru, Indonesia

³ Department of Economics Education, Universitas Riau, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: utamidwi095@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 25-Apr. 2025

Revised: 25-May. 2025

Accepted: 03-Jun. 2025

Keywords:

Crossword Labs, Hasil Belajar Peserta Didik

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi melalui penggunaan media pembelajaran *Crossword Labs* di kelas X.11 SMAN 3 Pekanbaru. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi yang dianggap sulit dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan model *Cooperative Learning* yang dikombinasikan dengan media *Crossword Labs* guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas X.11 yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji beda (*paired sample t-test*) untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar, dengan sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Crossword Labs* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

This study aims to analyze the improvement of students' learning outcomes in economic activity material through the use of Crossword Labs learning media in class X.11 SMAN 3 Pekanbaru. The background of the study is based on the low learning outcomes of students in economics learning which is considered difficult and less interesting. To overcome this, the researcher applied the Cooperative Learning model combined with Crossword Labs media to create an interactive and enjoyable learning atmosphere. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model, which is carried out in two cycles through the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 36 students of class X.11 who were selected through saturated sampling techniques. Data were analyzed quantitatively using a difference test (paired sample t-test) to determine the effectiveness of the learning media. The results showed a significant increase in learning outcomes, with most students experiencing an increase in grades. These findings indicate that Crossword Labs media is effective in improving students' learning outcomes in Economics subjects.

Journal Of Perspektif is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



How to Cite:

Utami, D. P., Helpita, H., Sari, D. Y., Wulandary, E., Rahmasiwi, A., Kamila, C., ... Mujiono, M. (2025). Improving Student Learning Outcomes in Economic Activities Material through Crossword Labs Learning Media in Class X.11 of SMA N 3 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 93–101. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).22708](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).22708)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik, terutama dalam memahami materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan ekonomi. Mata pelajaran ekonomi seringkali dianggap pelajaran yang sulit dan kurang diminati dikalangan peserta didik. Hal ini terlihat dengan kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ekonomi dikelas yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sehingga hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Belajar merupakan sesuatu yang tidak asing lagi bagi semua orang. Namun demikian, para ahli mempunyai berbagai definisi mengenai belajar. Menurut R. Gagne Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sementara itu, belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya perubahan suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utamanya. Sejalan dengan hal tersebut B. F Skinner mengemukakan bahwa belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan, sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran dan pujian dari guru atas hasil belajarnya. Dari ketiga definisi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu hal yang dapat membuat seseorang berubah dalam hal tingkah laku maupun pemikiran-pemikirannya (Agustin et al., 2021).

Pembelajaran adalah suatu kata yang berasal dari kata mengajar, dimana mengajar adalah suatu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga mencapai suatu tujuan pendidikan (SOFYAN, 2022).

Capaian pembelajaran merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan, yang biasanya disampaikan melalui nilai numerik atau pernyataan deskriptif (Syafaruddin et al., 2019). Menurut Wahyuningsih (2020) hasil tersebut membantu guru dalam mengenali kekuatan dan kelemahan peserta didik dengan menunjukkan perubahan perilaku sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Capaian pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sugiarto (2020) menyatakan bahwa faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis dalam diri peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh dari luar, seperti keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Aspek yang berkaitan dengan sekolah meliputi proses pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal. Untuk meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik, kesiapan internal dan dukungan eksternal perlu dioptimalkan.

Menurut Suprijono (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap-sikap, apersepsi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menjalani secara afektif proses dan hasil belajar. Susanto (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik mencakup semua hal baik itu pengetahuan, keterampilan, dan sikap berkaitan dengan mata pelajaran yang didapat dari sekolah. Sehingga dapat diasumsikan bahwa hasil belajar merupakan segala kemampuan yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dari sekolah. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru guna mendapatkan data pembuktian yang berfungsi sebagai penilaian apakah tujuan pembelajaran yang dirancang sudah tercapai atau belum.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka-teki silang memang sangat menyenangkan, teka-teki silang berguna untuk mengingat kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Sejalan dengan hal

tersebut, Saraswati et al. (2023) mengemukakan teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Permainan ini untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat, teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Pada penulisan ini media teka-teki silang digunakan agar siswa belajar secara aktif, siswa akan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru melainkan siswa juga akan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media teka teki silang pada dasarnya sebuah permainan yang memiliki banyak sekali manfaat. Seperti pengertiannya bahwa teka teki silang merupakan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa karena dengan bermain teka teki silang siswa akan menjadi penasaran terhadap jawaban-jawaban dari pertanyaan yang ada dalam teka teki silang tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka teki silang tersebut terjawab. Faisal (2020) menegaskan bahwa: "manfaat teka teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

Materi pembelajaran kegiatan ekonomi harus melibatkan analisis, sehingga peserta didik dituntut untuk dapat berfikir kritis dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan pembelajaran ini penulis menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning dengan media pembelajaran *Crossword Labs*. Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Labs* yang merupakan platform yang memungkinkan pembuatan permainan silang kata (*crossword*) yang dapat diisi dengan istilah-istilah ekonomi. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif untuk memahami materi kegiatan ekonomi.

Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Labs*. Diharapkan, dengan pendekatan yang inovatif ini, siswa tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait efektivitas penggunaan media *Crossword Labs* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman mereka pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran ekonomi di SMAN 3 Pekanbaru.

Sebagai seorang guru, penulis merasa terpanggil untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Khususnya di SMAN 3 Pekanbaru mengenai hasil belajar peserta didik. Penulis merasa menemukan pemecahannya yaitu melalui penggunaan media *Crossword Labs* diharapkan peserta didik mampu berdiskusi secara kelompok serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi dengan materi kegiatan ekonomi. Oleh karena itulah penulis membuat penelitian tindakan kelas dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kegiatan Ekonomi melalui Media Pembelajaran *Crossword Labs* pada Kelas X.11 SMA N 3 Pekanbaru"

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Model yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan meliputi persiapan semua elemen yang diperlukan untuk tindakan. Selama tahap tindakan dan observasi, guru melaksanakan langkah-langkah yang direncanakan sambil mengamati kegiatan kelas pada saat yang bersamaan. Setelah fase-fase ini selesai, data yang telah dikumpulkan diperiksa dalam fase refleksi untuk menilai seberapa baik tujuan penelitian telah tercapai. Model ini memungkinkan peningkatan berkelanjutan dengan mengulang proses tersebut jika diperlukan. Sebagaimana dicatat oleh Prihantoro & Hidayat (2019), model PTK umumnya digunakan dalam penelitian pendidikan karena memfasilitasi evaluasi sistematis dan peningkatan praktik pengajaran yang didasarkan pada hasil yang diamati dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas X 11 di SMAN 3 Pekanbaru mata pelajaran ekonomi. Teknik pengambilan subjek menggunakan sampel jenuh, yaitu seluruh peserta didik dalam kelas digunakan sebagai sampel penelitian. Data yang dikumpulkan berupa nilai siklus 1 dan siklus 2 yang menggambarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya kooperatif learning. Nilai pretest diberikan sebelum tindakan dilakukan, sedangkan posttest diberikan setelah tindakan pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan uji beda (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai siklus 1 dan siklus 2. Uji ini digunakan karena data berbentuk numerik dan berasal dari kelompok yang sama. Hasil analisis akan menunjukkan efektivitas metode *kooperatif learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua tahapan yang terdiri dari siklus 1 dan siklus 2. Uji ini digunakan karena data berbentuk hasil belajar peserta didik kelas X 11 SMAN 3 Pekanbaru pada mata pelajaran ekonomi. Berikut adalah hasil belajar yang dilakukan oleh guru di setiap siklus. Tabel 1 menunjukkan rangkuman hasil dari asesmen yang telah dilakukan.

Tabel 1 hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X 11

Responden	Siklus 1	Siklus 2	Responden	Siklus 1	Siklus 2
1	85	80	19	85	100
2	80	80	20	95	100
3	60	80	21	90	100
4	80	100	22	73	80
5	80	100	23	95	100
6	80	80	24	80	100
7	95	80	25	90	80
8	85	100	26	90	80
9	90	80	27	85	100
10	95	100	28	90	75
11	90	80	29	85	100
12	73	100	30	90	100
13	90	100	31	100	80
14	98	100	32	85	75
15	95	100	33	90	100
16	85	100	34	95	80
17	100	100	35	80	100
18	85	100	36	90	100

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai peserta didik pada siklus pertama adalah sebesar 84,33, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 86,17. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar peserta didik kelas X.11 SMA Negeri 3 Pekanbaru pada materi Kegiatan Ekonomi setelah diterapkannya media pembelajaran Crossword Labs. Secara individual, sebanyak 22 peserta didik mengalami peningkatan nilai, 5 peserta didik mempertahankan nilainya, dan 9 peserta didik mengalami penurunan nilai. Jika dikonversi ke dalam persentase, maka sebanyak 61,1% peserta didik mengalami peningkatan nilai, 13,9% tetap, dan 25,0% mengalami penurunan nilai. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Crossword Labs dalam siklus kedua memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik, meskipun masih diperlukan strategi tambahan untuk membantu peserta didik yang belum menunjukkan peningkatan.

Tabel 2 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	87.0556	36	8.24602	1.37434
	Sesudah	91.9444	36	10.30102	1.71684

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel Paired Samples Statistics, diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan kepada 36 responden. Nilai rata-rata sebelum perlakuan adalah sebesar 87,06 dengan simpangan baku sebesar 8,25, sedangkan setelah perlakuan, nilai rata-ratanya meningkat menjadi 91,94 dengan simpangan baku sebesar 10,30. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan adanya perbaikan atau pengaruh positif dari perlakuan yang diberikan. Selain itu, nilai Standard Error Mean untuk kondisi sebelum perlakuan adalah sebesar 1,37, sementara setelah perlakuan meningkat menjadi 1,72. Nilai ini menunjukkan tingkat ketidakpastian dalam estimasi rata-rata sampel. Meskipun terjadi peningkatan dalam simpangan baku dan standard error, selisih nilai rata-rata sebesar 4,89 poin mengindikasikan bahwa secara umum terdapat peningkatan hasil yang layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 3 Independent Samples Test

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	36	.105	.544

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Paired Samples Correlations*, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,105 dengan nilai signifikansi 0,544 antara skor sebelum dan sesudah perlakuan pada 36 responden. Nilai korelasi yang sangat rendah ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan linear yang kuat antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa korelasi tersebut tidak signifikan secara statistik, sehingga hubungan yang terdeteksi kemungkinan besar terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, meskipun secara deskriptif terdapat peningkatan rata-rata nilai setelah perlakuan, hubungan antara skor individu sebelum dan sesudah perlakuan tidak dapat dianggap saling berkaitan secara konsisten.

Tabel 4 Paired Samples Test

Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Sebelum	--							
	Sesudah	4.8888	12.50321	2.08387	-9.11937	-.65841	-2.346	35	.025

(Sumber: Olah data peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Paired Samples Test*, diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan sebesar -4,89. Tanda negatif menunjukkan bahwa nilai setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan nilai sebelumnya. Simpangan baku dari perbedaan ini adalah 12,50, dengan *Standard Error Mean* sebesar 2,08, yang mencerminkan tingkat kesalahan dalam estimasi selisih rata-rata. Hasil uji t menghasilkan nilai t sebesar -2,346 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 35, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,025. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan signifikan secara statistik. Artinya, perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan nilai responden. Dengan demikian, meskipun korelasi antara skor sebelum dan sesudah tidak signifikan, hasil uji t ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat peningkatan nilai yang signifikan setelah perlakuan, yang mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan efektif dalam meningkatkan hasil peserta.

PEMBAHASAN

Capaian pembelajaran merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan, yang biasanya disampaikan melalui nilai numerik atau pernyataan deskriptif (Syafaruddin et al., 2019). Menurut Wahyuningsih (2020) hasil tersebut membantu guru dalam mengenali kekuatan dan kelemahan peserta didik dengan menunjukkan perubahan perilaku sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Capaian pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sugiarto (2020) menyatakan bahwa faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis dalam diri peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh dari luar, seperti keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Aspek yang berkaitan dengan sekolah meliputi proses pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal. Untuk meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik, kesiapan internal dan dukungan eksternal perlu dioptimalkan.

Hasil analisis *Paired Samples Statistics* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 87,06 sebelum perlakuan menjadi 91,94 setelah perlakuan, dengan selisih sebesar 4,89 poin. Meskipun terjadi peningkatan dalam simpangan baku, hal ini mengindikasikan bahwa nilai peserta setelah perlakuan menjadi lebih bervariasi. Namun, hasil *Paired Samples Correlations* menunjukkan nilai korelasi yang sangat rendah sebesar 0,105 dengan signifikansi 0,544, yang berarti tidak terdapat hubungan linear yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai tidak terjadi secara konsisten pada setiap individu. Meskipun demikian, hasil *Paired Samples Test* memperlihatkan bahwa perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan signifikan secara statistik, dengan nilai t sebesar -2,346 dan signifikansi 0,025 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak nyata terhadap peningkatan hasil peserta didik. Dengan demikian, meskipun hubungan antar nilai sebelum dan sesudah tidak kuat, secara keseluruhan intervensi yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan nilai responden. Sejalan dengan teori yang digunakan, dimana capaian pembelajaran merupakan cerminan dari perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebagai faktor eksternal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Suprijono (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap-sikap, apersepsi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menjalani secara afektif proses dan hasil belajar. Susanto (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik mencakup semua hal baik itu pengetahuan, keterampilan, dan sikap berkaitan dengan mata pelajaran yang didapat dari sekolah. Sehingga dapat di asumsikan bahwa hasil belajar merupakan segala kemampuan yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dari sekolah. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru guna mendapatkan data pembuktian yang berfungsi sebagai penilaian apakah tujuan pembelajaran yang dirancang sudah tercapai atau belum.

Meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal yakni pertama, siswa sudah memiliki pemahaman tentang tahapan-tahapan yang terlibat dalam pembelajaran teka-teki silang, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kedua, karena menguasai materi yang dipelajari, siswa memiliki kepercayaan diri untuk bertanya, memberikan jawaban, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Ketiga, siswa memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas dan mempresentasikan hasil kerja LKPD kelompoknya. Keempat, siswa menunjukkan peningkatan aktivitas dalam terlibat selama fase permainan dan kompetisi karena motivasi mereka untuk mengangkat kelompok mereka ke posisi teratas. Kelima, siswa telah menunjukkan rasa tanggung jawab pribadi terhadap kelompoknya. Sejalan dengan Herawati (2023) menyatakan bahwa terjadi peningkatan pada siklus II. Rata-rata keaktifan siswa kelas VIII adalah sebesar 75,5 %. Persentase tersebut dapat dikategorikan dalam kriteria tinggi.

Menurut model motivasi, siswa yang tidak mengukai guru itu dapat merusak perasaan keterkaitan guru. Hal ini menyebabkan guru menjadi tidak puas dari target siswa sehingga dapat

terjadinya paksaan yang ditemukan dalam studi tentang efek timbal balik antara motivasi siswa dan perilaku guru. Namun, sebaliknya guru dapat melihat memotivasi siswa sebagai tantangan yang menarik bagi guru sendiri. Motivasi yang berbeda antar siswa menarik guru untuk memecahkan, maka kebosanan, kepasifan, atau perilaku mengganggu yang ditunjukkan siswa di kelas dapat menjadi peluang bagi guru untuk belajar lebih banyak tentang mengajar dan lebih banyak tentang bagaimana mengatasi dengan sukses dengan siswa yang menantang (Hakanen et al., 2006). Untuk jenis motivasi sendiri ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik sendiri merupakan kecenderungan untuk melibatkan diri mahasiswa itu sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas karena individu dari mahasiswa sendiri menemukan hal yang menarik, menantang, melibatkan, dan memuaskan (Artelt, 2005). Sedangkan menurut Harter (Harter, 1981) konsep motivasi intrinsik merupakan sebagai keingintahuan yang menuntun seseorang untuk mencari tugas-tugas yang menantang. Dalam konsep motivasi ini terdapat tiga komponen yaitu tantangan, keingintahuan, dan penguasaan independen. Dijelaskan bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat maka mereka akan cenderung memilih tugas-tugas baru yang sulit yang bisa melatih kemandirian besar dalam belajar (Hidi & Harackiewicz, 2000). Terdapat korelasi yang signifikan dan positif antara strategi yang mendalam dan tujuan pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga sudah menjelaskan bahwa terdapat hubungan era tantara tujuan, strategi pembelajaran, dan prestasi akademik. Namun korelasi antara tujuan pencapaian dengan motivasi intrinsik dengan strategi pembelajaran serta prestasi akademik diteliti secara terpisah.

Media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. *Crossword Labs* yang berbentuk teka-teki silang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Keterlibatan aktif ini terbukti mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Secara teoritis, hasil ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta didik aktif membangun pemahamannya melalui keterlibatan langsung dengan materi. Dalam konteks penelitian ini, *Crossword Labs* memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan dengan cara yang menarik dan kompetitif. Sejalan dengan penelitian Salsabela & Kuntjoro (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan e-quiz teka-teki silang untuk melatih keaktifan belajar peserta didik materi ekosistem SMA dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dengan butir soal baik. Dipertegas oleh Hiasa et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran teka-teki silang interaktif ini mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal Media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena didesain secara interaktif, sehingga ada suatu interaksi anatara siswa dengan media yang digunakan. dengan begitu, rasa ingin tahu siswa terhadap materi semakin meningkat

Media pembelajaran berbasis permainan seperti *Crossword Labs* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Dengan penggunaan media ini, peserta didik menjadi menjadi termotivasi untuk belajar. Mereka menjadi lebih semangat untuk saling berkompetisi dalam menyelesaikan kasus yang ada di teka - teki. Menurut Suratiningsih (2021) penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle lebih menantang bagi siswa, membantu mencegah kebosanan, dan menumbuhkan rasa senang dalam melanjutkan pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmad et al. (2024) yang menemukan bahwa permainan yang dimainkan dapat membangkitkan minat siswa, membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, dan mendorong keterlibatan dan aktivitas siswa. Dipertegas oleh Pratiwi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada muatan pembelajaran IPS ini valid dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Labs* mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik secara signifikan. Analisis deskriptif dan statistik membuktikan adanya peningkatan performa akademik setelah intervensi, meskipun tidak semua peserta didik mengalami perubahan yang seragam. Sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai, sementara sebagian lainnya

mempertahankan atau mengalami penurunan nilai. Aktivitas belajar berbasis permainan penting dilakukan dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar. *Crossword Labs*, sebagai media digital interaktif berbentuk teka-teki silang, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media ini terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, perlu diterapkan strategi pendamping seperti bimbingan diferensiasi dan umpan balik adaptif, terutama bagi peserta didik yang belum menunjukkan kemajuan. Oleh karena itu, *Crossword Labs* layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA, dengan catatan disertai tindak lanjut bagi peserta didik yang membutuhkan dukungan tambahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menghaturkan terima kasih kepada Dr. Andi Eko Prabowo, S.Pd., M.Pd. dan Desi Arisanti, S.Pd. yang telah berkenan untuk menjadi pembimbing serta peserta didik kelas X.11 SMAN 3 Pekanbaru yang sudah bersedia menjadi responden pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Artelt, C. (2005). Cross-cultural approaches to measuring motivation. *Educational Assessment*, 10(3), 231–255. https://doi.org/10.1207/s15326977ea1003_5
- Faisal, F. (2020). Upaya Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Belajar Teka-Teki Silang Di Smpn 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. *Pedagogos (Jurnal Pendidikan)*, 2(2), 21–29. <https://doi.org/10.33627/gg.v2i2.340>
- Hakanen, J. J., Bakker, A. B., & Schaufeli, W. B. (2006). Burnout and work engagement among teachers. *Journal of School Psychology*, 43(6), 495–513. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2005.11.001>
- Harter, S. (1981). A new self-report scale of intrinsic versus extrinsic orientation in the classroom: Motivational and informational components. *Developmental Psychology*, 17(3), 300–312. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.17.3.300>
- Herawati, D. (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: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 167–177.
- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 421–436. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>
- Hidi, S., & Harackiewicz, J. M. (2000). Motivating the academically unmotivated: A critical issue for the 21st century. *Review of Educational Research*, 70(2), 151–179. <https://doi.org/10.3102/00346543070002151>
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Rahmad, A., Sholihat, N., & Sholihat, A. (2024). *Development of Puzzle- Based Modules on Solar System Topics to Increase Learning Motivation of Junior High School Students Pengembangan Modul*

Berbasis Puzzle pada Topik Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMP. 2(2), 79–88.

- Salsabela, N., & Kuntjoro, S. (2022). Pengembangan Pengembangan E-Quiz Teka-Teki Silang untuk Melatih Keaktifan Belajar Peserta Didik Materi Ekosistem SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 722–734. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p722-734>
- Saraswati, M., Alfiantra, & Rita Murniati, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IX.6 di SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 117–127. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8820>
- SOFYAN, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. cv. Mine.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suratiningsih, S. (2021). Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa. *At- Tarbawi*, 13(1), 16–27. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Syafaruddin, Supiono, & Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. CV Budi Utama.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.