

Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik

Sesil Anisa Fadila¹, Ike Sylvia^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ikesylvia@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi belajar sosiologi pada kelas E4 di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. Pada saat proses pembelajaran sosiologi berlangsung, guru sering menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media yang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sosiologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media teka-teki silang dan model pembelajaran Teams Games Tournament. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus yang terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dua pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan didukung dengan analisis data kuantitatif. Teori relevan dalam penelitian ini adalah teori behavioristik yang dikemukakan oleh John B. Watson karena berkaitan dengan partisipasi belajar. Dalam penelitian ini aspek yang menjadi tolak ukur partisipasi belajar siswa adalah indikator partisipasi belajar, yaitu sebagai berikut: 1) memberikan pendapat, 2) memberikan tanggapan, 3) mengerjakan tugas, 4) menyimpulkan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa. Masing-masing indikator partisipasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan teka-teki silang. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan teka-teki silang dan model teams games tournament dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi.

Kata kunci: Media Teka-Teki Silang; Model Teams Games Tournament; Partisipasi.

Abstract

This research was motivated by the low participation in studying sociology in class E4 at SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. When the sociology learning process takes place, teachers often use the lecture method and do not use interesting media, causing students to participate less in sociology learning. To overcome this problem, researchers used crossword puzzles and the Teams Games Tournament learning model. This research is classroom action research using a cycle model consisting of four steps, namely planning, action, observation and reflection. This research was carried out in two cycles and two meetings. The data collection techniques in this research are observation and documentation sheets. Data analysis in this research is qualitative and supported by quantitative data analysis. The relevant theory in this research is the behaviorist theory put forward by John B. Watson because it is related to learning participation. In this research, the aspects that are used to measure student learning participation are indicators of learning participation, namely as follows: 1) giving opinions, 2) giving responses, 3) doing assignments, 4) concluding. The results of this research indicate an increase in student learning participation. Each indicator of student learning participation increases after using crossword puzzles. So it can be concluded that the use of crossword puzzles and the team games tournament model can increase student participation in sociology learning.

Keywords: Crossword media; Participation; Teams Games Tournament Model.

How to Cite: Fadila, S. A. & Sylvia, I. (2024). Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(3), 309-317.



Pendahuluan

Pembelajaran dalam dunia Pendidikan sangat berperan besar sebagai sarana untuk menciptakan generasi yang berintelektual. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sepanjang hidupnya. Gordon Dryden dan Jeannete Vos dalam (Sutiah, 2020) menegaskan bahwa dalam proses pendidikan, belajar menjadi suatu kegiatan penting bahkan menjadi penentu keberhasilan dalam pendidikan. Pendidikan yang berkualitas membutuhkan sosok guru yang profesional dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengikuti setiap perkembangan zaman. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan menjelaskan di depan kelas, Namun pendidik juga memerlukan keterampilan dalam mengembangkan dan mengawasi materi pembelajaran untuk melengkapi pengajaran di kelas. Media pembelajaran mempunyai potensi untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011), yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar bahkan memberikan pengaruh psikologis pada siswa," memanfaatkan berbagai macam pembelajaran. media dapat "memberi energi" dan "menggerakkan" siswa untuk berpartisipasi aktif dalam tugas sekolah. Agar hasil belajar dapat maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai, maka proses pembelajaran tidak boleh hanya mengandalkan teknik ceramah yang membosankan dengan media tugas, melainkan harus menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu wadah yang memuat informasi sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal dan siswa memperoleh pengetahuan baru. Menurut Wina Sanjaya (dalam Kurniasih & Isroah, 2018) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai agar tercapainya tujuan pendidikan. Guru dapat mengakses dan menciptakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, baik itu manual maupun menggunakan teknologi. Menurut Arsyad (2019), Media adalah sarana sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021).

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah atas (SMA). Mata pelajaran sosiologi memiliki bobot jam pelajaran yang berbeda di setiap tingkatannya. Pada fase E terdapat tiga jam pelajaran dan fase F 5 jam disetiap minggunya. Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan kepekaan terhadap fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang dipelajari mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam mengkaji berbagai peristiwa dan permasalahan yang ditemui di kehidupan masyarakat. Mata pelajaran sosiologi yang diajarkan pada jenjang menengah atas ini bertujuan agar (a) siswa memahami konsep konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, lembaga sosial, interaksi sosial, perubahan sosial, dan konflik sosial sampai dengan terciptanya integrasi sosial, (b) memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat, (c) menumbuhkan sikap, kesadaran, dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Pariera, 2015).

Guru berperan dalam proses belajar mengajar hanya sebagai pengelola pembelajaran dan siswa yang melakukan kegiatan tersebut. Maka dari itu, guru berperan penting untuk menyusun strategi, model, dan media yang tepat untuk menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Dr. Made Pidarta dalam buku Dwiningrum (2011) partisipasi adalah keterlibatan seseorang atau kelompok dalam suatu kegiatan. Keterlibatan dapat dilihat dari keikutsertaan emosi dan pikiran serta fisik dengan kemampuan yang dimilikinya berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan. Menurut Tannebaun dan Hann dalam Mustajab et al (2012) partisipasi merupakan suatu tingkat sejauh mana peran seseorang melibatkan diri dalam kegiatan dan menyumbang tenaga serta pikiran dalam kegiatan tersebut. Partisipasi siswa berarti keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan. Pembelajaran yang baik akan terjadi apabila siswa memberikan perhatian dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sosiologi merupakan mata pelajaran wajib di jenjang sekolah menengah atas. Mata pelajaran ini di pandang oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan karena mata pelajaran ini menyajikan banyak teori dan konsep sehingga menuntut siswa untuk memahami dan menghafal semuanya konsep secara baik. Penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membantu guru dalam memperdalam pengetahuan siswa. Media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar seperti media yang ada unsur permainan di dalamnya. Banyak media pembelajaran yang dapat

digunakan dalam kegiatan mengajar, salah satunya adalah media teka-teki silang (Irmawanty, 2022; Kurniasih & Isroah, 2018; Mawardhani et al., 2023).

Permasalahan teridentifikasi oleh peneliti setelah melakukan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa ada masalah yaitu kurangnya partisipasi siswa. Kenyataannya partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi masih rendah. Hal ini dapat dilihat hasil pengamatan partisipasi siswa pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Pengamatan Partisipasi Siswa

No	Indikator Partisipasi	Siswa yang berpartisipasi
1	Memberikan Pendapat	2 (6,4%)
2	Memberikan Tanggapan	3 (9,6%)
3	Mengerjakan Tugas	8 (25,8%)
4	Menyimpulkan	5 (16,1%)
	Skor Rata-Rata	14,4

Sumber: observasi awal di SMA N 1 VII Koto Sungai Sarik

Berdasarkan rumus penilaian partisipasi yang dikemukakan oleh Kunandar (2010) yaitu $P=(F/N) \times 100\%$, maka diperoleh hasil persentase partisipasi siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dengan materi pelajaran terlihat dari data pada tabel di atas. Secara keseluruhan, mereka memiliki tingkat partisipasi 15%. Berada pada kelompok interval sangat rendah, hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa cukup rendah. Di sebagian besar ruang kelas, mahasiswa dan dosen terlibat dalam percakapan satu lawan satu sepanjang waktu kelas. Siswa akan mengembangkan pengetahuannya (aspek kognitif), kemampuan psikomotorik (komponen psikomotor), serta sikap dan keyakinan (aspek afektif) melalui pembelajaran tatap muka ini. Hal ini dapat kita lihat pada kategori interval partisipasi siswa yang dikemukakan oleh Kunandar (2020) adalah sebagai berikut:

Tabel.2 Kategori Interval Tingkat Partisipasi

Interval	Kategori
80-100	Baik Sekali
60-79,99	Baik
40-59,99	Cukup
20-39,9	Rendah
0-19,99	Sangat kurang baik

Sumber: Arikunto (2009)

Media pembelajaran serta model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sosiologi masih tetap terjadi meskipun guru telah menerapkan diskusi kelompok. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh tidak adanya partisipasi siswa secara pasti.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat observasi, peneliti menemukan masalah pada saat pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagian besar siswa hanya diam dan tidak ikut serta ketika pembelajaran berlangsung. Terbukti ketika peneliti ikut masuk ke dalam kelas untuk melakukan pengamatan. Pada saat mengulang materi, dapat dilihat bahwa siswa sibuk dengan kehidupannya sendiri, ada yang mengobrol, ada yang berjalan ke kursi temannya. Dan tidak sedikit dari siswa yang memainkan handphone nya sembunyi-sembunyi ketika dikelas. Kemudian guru menegurnya untuk menyimpan hp nya jika tidak berkepentingan dan fokus dengan pembelajaran dan siswa langsung menyimpan handphone nya. Beberapa menit kemudian, mereka melakukan hal yang sama dan tak sedikit siswa yang izin keluar.

Setelah masuk pada kegiatan inti, Setelah itu, kelas akan mengerjakan proyek kelompok yang berpusat pada norma dan nilai sosial seperti yang diinstruksikan oleh instruktur. Setelah diamati siswa yang mengerjakan tugas hanya dua orang dalam satu kelompok. Guru melanjutkan pembelajaran dengan presentasi kelompok. Siswa yang tidak tampil mendengarkan presentasi dari temannya. Kemudian langsung pada sesi tanggapan dari kelompok lain. Setelah itu, kelas diminta untuk mereview apa yang telah dibahas hari ini. Pada pengamatan peneliti, banyak siswa yang asik mengobrol, sibuk dengan dunianya bermain hp, dan ada juga siswa yang sering izin keluar masuk dalam pembelajaran. ketika diberikan tugas banyak yang tidak mengerjakan dan mengandalkan teman sebayanya.

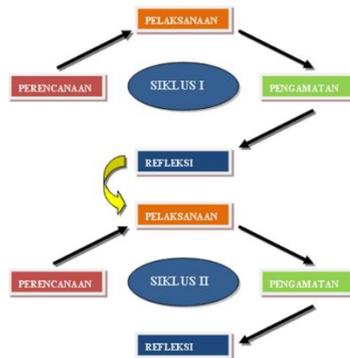
Media pembelajaran adalah media yang membawa seputar informasi atau pesan dalam pengajaran sehingga mendorong proses pembelajaran dalam diri siswa. Hasil informasi dari siswa bahwa dalam pembelajaran sosiologi diperlukan kegiatan yang menarik agar pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan. Kondisi seperti ini memungkinkan perlu diterapkan media pembelajaran yang didalamnya juga ada unsur permainannya. Agar pembelajaran menjadi efektif, dan efisien, kita memerlukan metode dan media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media teka-teki silang dan model *Teams Games Tournament*. Teka-teki silang merupakan salah satu permainan asah otak yang banyak diminati banyak orang. Dalam permainan ini, setiap pemain harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang akan membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yaitu mendatar dan menurun (Zamzani, 2018). Penggunaan media TTS mempunyai banyak manfaat, seperti membuat siswa lebih berinvestasi dalam menjawab pertanyaan (berkat permainan), menumbuhkan kerja sama tim dan persaingan yang sehat di antara siswa, dan membuat mereka berpikir kritis terhadap pertanyaan yang mereka jawab. Sedangkan model *teams games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang awal mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan model pembelajaran kelompok yang memanfaatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu dimana siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota lain yang memiliki kinerja akademik serupa. Model TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan didalamnya dan penguatan (Sulistio & Haryanti, 2022) Tujuan penggunaan media dan model dalam pembelajaran sosiologi adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Adapun langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament menurut Pardede (2019) yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok yang heterogen, 3) mengadakan permainan, 4) mengadakan pertandingan, 5) memberikan penghargaan.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, peneliti mencoba melakukan penelitian media pembelajaran Teka-Teki Silang. Penelitian ini untuk melihat pengaruh media pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian media pembelajaran Teka-Teki Silang ini didasarkan pada peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Putri (2020) menyatakan bahwa penelitiannya untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini hanya memuat 1 media pembelajaran saja yaitu media Crossword Puzzle atau teka-teki silang. Penelitian ini melihat pengaruh media pembelajaran Crossword Puzzle yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sosiologi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini, PTK ini dilakukan guru untuk melihat partisipasi siswa menggunakan media Teka-teki silang dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. Prosedur Penelitian meliputi; 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas E di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 31 siswa dari 16 laki-laki dan 15 perempuan. Tempat dan Waktu Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap TP 2023/2024. Waktu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas adalah 2 bulan yaitu pada bulan April dan Mei 2024, dimana setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 April dan pertemuan kedua pada tanggal 6 Mei 2024. Untuk siklus II pertemuan ketiga pada tanggal 13 Mei 2024 dan pertemuan keempat 20 Mei 2024. Desain Penelitian pada penelitian ini dirancang dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus mencakup 4 tahapan kegiatan penelitian yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Teknik Pengumpulan data meliputi Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen Penelitian dalam penelitian ini adalah Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian menggunakan lembar observasi. Observasi yang dilakukan oleh observer menggunakan alat pengumpulan data berbentuk daftar cek (*check list*) dengan cara memberikan tanda cek pada lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan mulai dari pertama proses pembelajaran, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup atau evaluasi. Artinya teknik akan dilakukan setiap siklus. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan didukung dengan analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh secara kuantitatif adalah dengan teknik persentase yang dilihat dari hasil pengamatan proses pembelajaran. rumus penilaian yang dikemukakan oleh Kunandar (2010) dapat dilihat sebagai berikut. $P = \frac{\text{frekuensi}}{\text{jumlah responden (n)}} \times 100$. Keterangan yaitu; P: Persentase partisipasi siswa F: Jumlah siswa yang memiliki partisipasi dalam belajar N: jumlah total siswa yang diteliti. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu indikator kinerja siswa. Untuk melihat

indikator keberhasilan siswa dilihat dari pengolahan data dengan analisis persentase (%). Berikut merupakan alur pelaksanaan PTK model kemmis & Mc Taggart.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PTK Kemmis & Mc Taggart

Sumber: (Arikunto 2009)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 April 2024 dan Senin tanggal 6 Mei 2024 pukul 08.15 s/d 10.15 WIB dilaksanakan dua kali pertemuan dalam setiap siklus. Pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 dan 20 Mei 2024 pukul 08.15 s/d 10.15 WIB

Siklus 1 Pertemuan Pertama

Tabel 1. Hasil Partisipasi Siswa di Kelas E4 Siklus 1 (Pt 1)

No	Indikator Partisipasi	Pra Tindakan	Siklus I (Pt 1)	Peningkatan
1	Memberikan Pendapat	2 (6,4%)	7 (22,5%)	16,1%
2	Memberikan Tanggapan	3 (9,6%)	3 (9,6%)	0%
3	Mengerjakan Tugas	8 (25,8%)	21 (67,7%)	41,9%
4	Menyimpulkan	5 (16,1%)	9 (29%)	12,9%
	Rata-rata	14,4%	32,2%	17,7%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan pertama dengan materi nilai dan norma sosial menggunakan media teka-teki silang dengan model TGT ditemukan bahwa partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dari tahap pra tindakan sebelumnya. Pada tahap pra tindakan rata-rata persentase partisipasi belajar siswa 14,4% sedangkan pada tahap siklus I pertemuan pertama ditemukan partisipasi belajar siswa sebesar 32,2%. Jadi peningkatan partisipasi belajar siswa setelah melakukan tindakan tahap pada siklus I pertemuan pertama adalah 17,7%. Ini menunjukkan perubahan partisipasi belajar siswa dari kategori “sangat kurang baik” menjadi “kurang baik”.

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa motivasi belajar siswa setelah menerapkan media teka-teki silang mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kategori yang diharapkan. Maka akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Siklus 1 Pertemuan Kedua

Tabel 2. Hasil Partisipasi Siswa Kelas E4 Siklus 1 (Pt 2)

No	Indikator Partisipasi	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Peningkatan
1	Memberikan pendapat	7 (22,5%)	8 (25,8%)	3,3%
2	Memberikan tanggapan	3 (9,6%)	8 (25,8%)	16,2%

3	Mengerjakan Tugas	21 (67,7%)	23 (74,1%)	6,4%
4	Menyimpulkan	9 (29%)	12 (38,7%)	9,7%
	Rata-rata	32,2%	41,1%	8,9%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan kedua dengan materi lembaga sosial menggunakan media teka-teki silang dengan model *Teams Games Tournament* ditemukan bahwa partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan sebelumnya rata-rata persentase 32,2% sedangkan pada pertemuan kedua ini 41,1%. Jadi peningkatannya sebesar 8,9%. Ini menunjukkan perubahan partisipasi belajar siswa dalam kategori “cukup”.

Dari tabel diatas juga dapat kita lihat bahwa siswa mulai ikut serta dalam mengerjakan tugas sebanyak 23 orang sehingga mendapatkan persentase 74,1% yang termasuk pada kategori “baik” dan pada indikator lainnya seperti memberikan pendapat, memberikan tanggapan, dan menyimpulkan masih berada pada kategori “kurang”. Perbaikan yang peneliti lakukan pada pertemuan kedua dapat memperbaiki sehingga secara tidak langsung dapat membuat partisipasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I pertemuan pertama dan kedua adanya kenaikan partisipasi belajar siswa dibandingkan dengan pra tindakan. Perbandingan antara pra tindakan dengan siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Partisipasi Siswa E4 pada Pra Tindakan dan Siklus 1

No	Indikator Partisipasi	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan
1	Memberikan Pendapat	6,4%	24,1%	17,7%
2	Memberikan Tanggapan	9,6%	17,7%	8,1%
3	Mengerjakan Tugas	25,8%	70,9%	45,1%
4	Menyimpulkan	16,1%	33,8%	17,7%
		14,4%	36,6%	22,2%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 3 tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa E4 pada mata pelajaran sosiologi pada siklus 1 mengalami kenaikan dibandingkan dengan pra tindakan dengan selisih 22,2%. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya partisipasi siswa yaitu: 1) Siswa belum berani menemukan pendapatnya. 2) Siswa masih banyak yang belum berani untuk tampil. 3) Siswa menyontek pada saat turnamen dan siswa banyak yang tidak ikut serta mengerjakan tugas yang berikan oleh peneliti. 4) Banyak siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran. 5) Masih ada sebagian siswa yang tidak paham.

Dalam hal ini, peneliti dan guru berdiskusi dalam mencari solusi permasalahan yang terjadi pada siklus I. Dari diskusi tersebut ditemukan solusi sebagai berikut: 1) Memotivasi siswa agar siswa lebih berani dalam memberikan tanggapannya pada saat pembelajaran berlangsung. Apabila siswa merasa bingung, maka peneliti akan memberikan arahan. 2) Siswa diberikan motivasi agar lebih berani untuk tampil. 3) Mewajibkan siswa untuk berkontribusi dan saling bekerja sama dalam kelompoknya. 4) Guru memberikan peringatan untuk menyimpan semua yang tidak berhubungan dengan mata pelajaran sosiologi. 5) Peneliti akan membimbing siswa dalam pemahaman materi dengan pemberian reward kepada siswa dan memberikan waktu kepada siswa untuk membaca sumber belajar yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Siklus 2 Pertemuan Pertama

Tabel 4. Hasil Partisipasi Siswa Kelas E4 Siklus II (Pt 1)

No	Indikator Partisipasi	Siklus I (Pt 2)	Siklus II (Pt 1)	Peningkatan
1	Memberikan Pendapat	8 (25,8%)	17 (54,8%)	29%
2	Memberikan Tanggapan	8 (25,8%)	20 (64,5%)	38,7%

3	Mengerjakan Tugas	23 (74,1%)	24 (77,4%)	3,3%
4	Menyimpulkan	12 (38,7%)	20 (64,5%)	25,8%
		41,1%	65,3%	24,2%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan pertama dengan materi tipe-tipe dan jenis-jenis lembaga sosial menggunakan media teka-teki silang dengan model *Teams Games Tournament* ditemukan bahwa partisipasi siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya. Pada siklus I pertemuan kedua rata-rata persentase sebesar 41,1% sedangkan pada siklus II pertemuan pertama rata-rata persentase partisipasi belajar sebesar 65,3%. Jadi peningkatan partisipasi belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama sebesar 24,2%. Pada pertemuan ini menunjukkan perubahan partisipasi belajar siswa berada pada kategori "baik".

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa partisipasi belajar siswa meningkat dan sudah pada kategori baik. Pada indikator memberikan pendapat sebanyak 17 orang siswa, pada indikator memberikan tanggapan sebanyak 20 orang siswa, pada indikator mengerjakan tugas sebanyak 24 orang siswa dan pada indikator menyimpulkan sebanyak 20 orang siswa. Perbaikan yang peneliti lakukan pada pertemuan pertama di siklus II ini terbukti dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga juga membuat partisipasi siswa meningkat.

Siklus 2 Pertemuan Kedua

Tabel 5. Hasil Partisipasi Siswa Kelas E4 Siklus II (PT2)

No	Indikator Partisipasi	Jumlah siswa	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Peningkatan
1	Memberikan pendapat	31	17 (54,8%)	25 (80,8%)	26%
2	Memberikan tanggapan	31	20 (64,5%)	22 (70,9%)	6,4%
3	Mengerjakan Tugas	31	24 (77,4%)	26 (83,8%)	6,4%
4	Menyimpulkan	31	20 (64,5%)	23 (74,1%)	9,6%
	Rata-rata		65,3%	77,4%	12,1%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan partisipasi siswa dan berakhir pada kriteria baik. Pada siklus I pertemuan pertama rata-rata persentase 65,3% sedangkan pada siklus II pertemuan kedua rata-rata persentase sebesar 77,4%. Jadi peningkatan siklus sebesar 12,1%. Pada pertemuan ini menunjukkan perubahan partisipasi pada kategori "baik".

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I pertemuan pertama dan kedua adanya kenaikan partisipasi belajar siswa dibandingkan dengan pra tindakan. Perbandingan antara pra tindakan dengan siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Perbandingan Partisipasi Siswa E4 pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Partisipasi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Memberikan Pendapat	24,1%	67,8%	43,7%
2	Memberikan Tanggapan	17,7%	67,7%	50%
3	Mengerjakan Tugas	70,9%	80,6%	9,7%
4	Menyimpulkan	33,8%	69,3%	35,5%
		36,6%	71,3%	34,7%

Sumber: Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa E4 mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I dengan selisih 34,7%. Pada tahap refleksi peneliti melakukan Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya partisipasi siswa, yaitu guru terlalu sering memberikan hadiah sehingga siswa hanya terfokus pada hadiah. Solusi yang diberikan oleh guru adalah membatasi hadiah kepada siswa agar siswa belajar tidak karena ingin mendapatkan hadiah dan memotivasi siswa untuk menimbulkan keinginan belajarnya sendiri.

Dalam penelitian ini telah berhasil meningkatkan partisipasi siswa dilihat dari nilai persentase sebesar >61% pada kategori baik. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa siswa lebih berpartisipasi pada pembelajaran sosiologi menggunakan media teka-teki silang dan model TGT dibandingkan dengan

pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan media teka-teki silang dan model TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa peningkatan partisipasi siswa tidak merata dari setiap indikator. Pada setiap pertemuan tidak semua indikator meningkat, seperti pada pertemuan pertama siklus I bahwa indikator memberikan pendapat tidak memperoleh peningkatan. Namun, peningkatan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan 12,4% dengan rata-rata persentase sebesar 77,4% dengan kategori baik. Dengan demikian tindakan akan dihentikan pada siklus II karena hasil data penelitian yang diperoleh sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan partisipasi siswa dilihat dari nilai persentase sebesar >61% pada kategori baik. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa siswa lebih berpartisipasi pada pembelajaran sosiologi menggunakan media teka-teki silang dan model TGT dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan media teka-teki silang dan model TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi.

Berdasarkan hasil penelitian dari Putri (2019) bahwa media teka-teki silang pada pelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa karena melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan pada penelitian Munawarah (2022) bahwa teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan langkah-langkah menulis kata-kata kunci berhubungan dengan materi, menyusun teka-teki silang sederhana, membatasi waktu pengerjaan, dan memberikan reward kepada siswa yang mengerjakan paling cepat dan benar. Hal ini dibuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yaitu perolehan nilai rata-rata yang mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian penggunaan media teka-teki silang dengan model TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran ini anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena ada unsur permainan didalamnya dan guru juga memberikan motivasi kepada seluruh siswa di kelas untuk lebih berani lebih berani dalam bertanya, berpendapat, menyampaikan tanggapannya, mengerjakan tugas, dan menyimpulkan ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga partisipasi siswa meningkat.

Berdasarkan teori behavioristik oleh John B. Watson dalam Andriyani (2015) menyimpulkan bahwa teori ini adalah hubungan rangsangan antara rangsangan (stimulus) juga respon, tetapi rangsangan dan respon yang dimaksud yaitu harus bisa diamati atau observable serta dapat diukur. Watson mengabaikan perubahan tingkah mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menanggapnya sebagai faktor yang tak perlu di ketahui. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa teori behavioristik adalah sebuah teori yang berkaitan dengan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat dilihat dari stimulus yang diberikan guru dan respon siswa dalam menerima. Stimulus dari guru berupa media teka-teki silang dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat melatih siswa dalam memberikan pendapat, tanggapan, mengerjakan tugas dan menyimpulkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Sedangkan respon siswa yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Teori behavioristik mengasumsikan bahwa belajar adalah proses interaksi antara antara stimulus dan respon yang diukur dan dilihat dari perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah penggunaan media teka-teki silang dan model TGT dalam pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku siswa ketika sebelum dan sesudah penggunaan media teka-teki silang dengan model TGT. Dapat dilihat bahwa peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi yaitu pada indikator mengerjakan tugas yaitu sebesar 80,6% dan lebih tinggi peningkatannya dibandingkan indikator lainnya.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang dan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi fase E4 di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik dapat dilihat dengan hasil persentase pra tindakan atau sebelum melaksanakan media dan model sebesar 14,4% kemudian setelah menerapkan media teka-teki silang dan model TGT meningkat pada siklus I sebesar 36,6%. Kemudian pada siklus II meningkat sebesar 71,3% dan sudah tergolong kategori baik dilihat pada kategori interval tingkat partisipasi (Arikunto, 2009).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik, dapat disimpulkan penggunaan media teka-teki silang dan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi dengan rata-rata partisipasi 77,4% dalam kategori baik. Menurut temuan penelitian, permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi fase E Melalui media teka-teki silang. Hal ini dapat dibuktikan perolehan data pada siklus I sebesar 36,6 dan pada siklus II meningkat sebesar 73,1%. Hal ini juga dapat dilihat peningkatan pada setiap pertemuan selama pelaksanaan tindakan di kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan didukung dengan analisis data kuantitatif. Model pembelajaran TGT dalam penelitian ini adalah siswa bertukar pendapat setiap kelompok untuk menyelesaikan soal teka-teki silang,

sehingga semua siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dikelas. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan adalah 60% keatas dan berada pada kategori baik. Pada temuan ini, ada kelebihan dan kekurangannya dan ini juga dapat disempurnakan oleh peneliti selanjutnya yaitu manajemen waktu yang baik dalam pelaksanaan pembelajaran dan mempersiapkan keperluan agar langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, refleksi yang dilakukan peneliti masih terbatas, dan penggunaan media teka-teki silang dapat dikombinasikan dengan model lain yang lebih kreatif untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Andriani, F. (2015). Teori belajar behavioristik dan pandangan islam tentang behavioristik. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 6(2), 165-180.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Dwiningrum, S. I. A. (2011). *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Irmawanty, I. (2022). Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Hybrid: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains*, 1(1), 12–18.
- Kunandar, K. (2010). *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kurniasih, R., & Isroah, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(6), 1–13.
- Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 1–10.
- Munawarah, S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Teka Teki Silang (TTS) Pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 10 Tebo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(2), 53-59.
- Mustajab, M., Sriyono, S., & Fatmaryanti, S. D. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012/2013. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 37–40.
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe TGT di SMAN 1 Batang Toru. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 67–74.
- Periera, S. (2015). Pentingnya Rancangan Pembelajaran Sosiologi Bagi Dunia Pendidikan di Timor Leste. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–114.
- Putri, H. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi. Universitas Jambi.
- Putri, A. I. (2019). Peningkatan Partisipasi Belajar IPS Siswa Kelas IX A SMPN 1 Lembah Gumanti Kabupaten Solok Berbantuan Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle). *Jurnal Aufklarung*, 3(3).
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Jakarta: Eureka Media Aksara.
- Sutiah, D. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Nizamia Learning Center.
- Zamzani, B. N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (TeKa-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar.