

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO BERKOMBINASI
TEKA-TEKI SILANG TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN**

Bayinah Ilham Kusti'ah, Sri Sumaryati, Sohidin.
Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
bayinahilhamkus@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to examine the effect use of the video combined crossword towards students interest learning on the subjects of banking basics in SMK Surakarta. The research used quasi experimental method with non-equivalent control group research design. This research used a sample of 59 accounting students of class X. The selected sample class X Accounting 1 as experiment class which amounted to 29 students and X Accounting 2 as control class which amounted to 30 student as the sample random sampling. Data collection techniques were questionnaires for students learning interest. The technique of analyzing data was Independent Sample T-test with requirement test consisting of normality test and homogeneity test data. The result showed that video combined crossword has an effect on students interest. This can be seen from the result of hypothesis testing that shows the value of Sig. (2-tailed) of 0,000 or t-test equal to 4,045 > 2,002; with an average csore for the experiment class higher than the control class (83,93 > 62,53). Thus the use of video combined crossword has an effect on student learning interests and can increase student learning interest.

Keywords: *video, crossword puzzle, and interest learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Surakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi yang berjumlah 59 siswa. Sampel yang terpilih adalah kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa dan X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket untuk memperoleh data minat belajar siswa. Analisis data menggunakan *Independent Sampel T-test* dengan uji persyaratan yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video berkombinasi teka-teki silang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ atau t_{hitung} sebesar $4,045 > 2,002$; dengan skor rata-rata untuk kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ($83,93 > 62,53$). Dengan demikian penggunaan video berkombinasi teka-teki silang berpengaruh terhadap minat belajar siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : **Video, Teka-Teki Silang, Minat Belajar**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana yang dinamis sejalan dengan perubahan dan perkembangan teknologi, sehingga terjadi perubahan pada tingkah laku yang tercermin melalui hubungan lingkungan dan sosial yang merupakan tujuan dari adanya pendidikan. Perubahan tersebut dapat diarahkan melalui kegiatan pembelajaran yang salah satunya dapat dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran diartikan sebagai upaya dalam membantu siswa sehingga dapat belajar dengan baik sesuai kebutuhan (Maesaroh, 2013: 156).

Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran dapat diukur dari ketercapaian standar kompetensi yang telah terlaksana. Usaha yang dilakukan untuk mencapai kompetensi dasar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, suasana dalam belajar, sarana prasarana dalam pembelajaran di kelas, dan bekerja sama yang terjalin sehingga tujuan dari pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Faktor lain yang dapat menunjang ketercapaian belajar yaitu minat belajar siswa. Selain ketercapaian standar kompetensi, pembelajaran dikatakan berhasil ketika siswa berminat memiliki semangat dan menunjukkan keseriusan ketika mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Minat terhadap sesuatu yang dipelajari akan berpengaruh pada proses belajar selanjutnya, sehingga minat tersebut berpengaruh pada penerimaan minat baru yang akan menyokong proses belajar selanjutnya.

Minat bukan sesuatu yang dibawa

seseorang sejak lahir akan tetapi melalui suatu proses untuk menumbuhkannya. Minat belajar siswa tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi minat siswa dapat berasal dari diri sendiri, yaitu (1) pemusatan perhatian yang merupakan suatu konsentrasi keseluruhan siswa dalam aktivitas belajarnya; (2) keinginan yaitu sikap untuk mengetahui dan mendorong untuk lebih mengetahui sesuatu lebih banyak; (3) motivasi yang berarti suatu perubahan untuk bertindak dalam melakukan sesuatu; dan (4) kebutuhan yang merupakan keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya dan hanya dapat dirasakan oleh dirinya sendiri (Syah, 2011: 152). Faktor lain yang mempengaruhi minat dapat berasal dari luar individu yang disebut sebagai faktor eksternal, seperti kurikulum, disiplin sekolah, metode mengajar, media pembelajaran, keadaan sekolah dan suasana kelas (Karwati dan Priansa, 2014: 150).

Minat belajar siswa ketika di dalam kelas perlu diperhatikan oleh guru, karena menciptakan suatu kondisi belajar yang kondusif, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan di dalam kelas perlu diupayakan. Minat dapat ditingkatkan dan diarahkan melalui bantuan motivasi dan emosi agar seseorang menjadi terus aktif, sehingga dapat menimbulkan perasaan senang karena meminati sesuatu. Dengan demikian minat dapat diartikan sebagai sebuah konsekuensi logis dari aktivitas eksplorasi dan manipulasi terhadap suatu yang dilakukan oleh seseorang berkaitan dengan elemen afeksi seperti emosi atau perasaan atau hal yang dapat mengalami fluktuasi (Tatan &

Sumiati, 2011: 76).

Semakin tinggi minat belajar siswa untuk memperhatikan materi maka semakin tinggi pula kesempatan siswa untuk mendapatkan manfaat pembelajaran, karena minat merupakan faktor utama dalam meraih kesuksesan belajar. Minat belajar tersebut digunakan sebagai alat untuk motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran yang harus tercapai dapat terlaksana.

Indikator minat belajar merupakan alat pemantau yang memberikan petunjuk ke arah minat yang dapat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dari siswa selama kegiatan pembelajaran (Djamarah, 2011: 116). Keterlibatan merupakan salah satu dari indikator minat belajar yang sangat penting, karena keterlibatan diartikan sebagai partisipasi dari keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan. Minat yang telah muncul akan diikuti oleh perhatian yang dengan sendirinya akan membawa siswa untuk ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut (Herlina, 2010: 20).

Suasana belajar menyenangkan perlu tercipta agar siswa selalu aktif dan selalu ingin belajar sebagai tanda adanya kemauan belajar. Siswa berani menunjukkan partisipasinya dalam kegiatan belajar merupakan anian siswa dalam mengemukakan pendapat, berani bertanya, serta aktif berdiskusi sebagai tanda kemauan belajar yang meningkat.

Cara yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa salah satunya

melalui penggunaan media pembelajaran. Alat tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi kepada siswa agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan tujuannya (Wayan, 2011: 3). Penyampaian materi dalam setiap pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan ceramah serta penugasan yang membosankan, tetapi diperlukan inovasi yang lebih kreatif sehingga media yang digunakan dalam sarana penyampaian informasi dapat lebih menarik.

Kompetensi yang harus dipenuhi seorang guru salah satunya ialah merancang media pembelajaran atau sumber belajar yang digunakan sebagai sarana dalam kegiatan mengajar yang memiliki bertujuan (Sanjaya 2010: 275). Kegiatan belajar yang lebih melibatkan siswa untuk aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan bentuk dari adanya pembelajaran yang baik. Alternatif pembelajaran tersebut dalam dilakukan dengan merancang pembelajaran yang sesuai dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Tiurma dan Retnawati, 2014: 176).

Secara singkat tujuan dari media adalah mempermudah komunikasi dalam pembelajaran, sehingga guru harus bisa memilih dan menggunakan media dengan tepat sebagai sarana komunikasi yang mempermudah proses belajar (Smaldinho et al, 2011: 7). Media dapat mempengaruhi kondisi iklim dan lingkungan belajar di kelas, sehingga penggunaan media

perlu diperhatikan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang baik.

Selain menjadi alat bantu, media pembelajaran merupakan strategi dalam aktivitas belajar yang memiliki berbagai fungsi. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang sangat berpengaruh yaitu (1) fungsi atensi yang dapat menarik perhatian, (2) fungsi afektif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, (3) fungsi kognitif yang memberikan pengetahuan dan pemahaman baru, (4) fungsi psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan, (5) imajinatif sebagai bentuk fantasi, dan (6) fungsi motivasi (Arsyad, 2013: 19).

Proses pembelajaran di dalam kelas dapat menggunakan salah satu jenis media yaitu multimedia. Jika dilihat dari fungsinya, multimedia dalam pembelajaran memiliki suatu fungsi ganda yaitu fungsi media murni, yaitu sebagai media belajar menarik yang menyenangkan dan media untuk melatih siswa mengenal teknologi sehingga siswa tidak menjadi manusia yang tertinggal terhadap perkembangan teknologi. Penyampaian multimedia dibantu dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lain, karena unsur pembentuk multimedia yang terdiri dari kombinasi antara teks, suara, animasi, dan video (Zaidel & Xiaohui, 2010: 11; Vaughan, 2006: 2).

Video merupakan media audio visual yang memiliki dua unsur audio dan visual yang menampilkan suara dan suara sebagai keluarannya. Unsur audio dalam video yang menjadikan siswa lebih mudah menerima pesan dari pembelajaran yang dilakukan melalui indra

pendengaran dan unsur visual sebagai daya tarik sehingga dapat menciptakan gambaran pesan yang diterima melalui bentuk visualisasi. Kedua unsur tersebut dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa yang diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa (Golu, 2016: 94; Nugroho, 2015: 5).

Media pembelajaran juga dapat dikemas dalam suatu permainan, salah satunya teka-teki silang yang sudah dikenal orang mempunyai daya tarik tersendiri. Tujuan media pembelajaran teka-teki silang untuk mengefektifkan komunikasi serta interaksi dalam kelas antara siswa dengan guru karena dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan (Rantika & Abdullah, 2015: 185). Penggabungan teka-teki silang secara keseluruhan lebih baik dari pembelajaran konvensional karena memiliki fleksibilitas sebagai kegiatan rekreasi yang lebih menyenangkan karena lebih menekankan keterlibatan siswa yang selalu aktif saat berlangsungnya pembelajaran. Keterlibatan tersebut dimaksudkan agar siswa dapat mencari serta menemukan pengalamannya sendiri selama belajar, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Teka-teki silang merupakan permainan kata yang harus dijawab secara akurat dengan mengisi semua kotak kosong dengan huruf yang membentuk kata sebagai petunjuk dan lebih baik daripada teknik pengajaran tradisional yang lain (Orawiatnakul, 2013: 417; Utari, 2015: 4; Davis, Shepherd & Zwiefelhofer, 2009: 5; Laksmi, 2014: 56).

Media video berkombinasi teka-teki silang dapat dijadikan inovasi untuk mengoptimalkan proses belajar, menumbuhkan serta meningkatkan minat siswa dalam belajar. Manfaat media pembelajaran dalam penggunaannya ketika proses belajar mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang merupakan aspek dinamis sangat diperlukan dalam suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan cara untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa yang salah satunya dengan menggunakan media belajar menarik serta inovatif.

Berdasar hasil observasi awal di lapangan, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas X Akuntansi pada salah satu SMK di Surakarta. Ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar masih bersifat sederhana dan terasa monoton. Hampir semua mata pelajaran dasar program keahlian akuntansi menggunakan media sama yang didominasi oleh microsoft powerpoint (ppt) sebagai sumber materi dan sebagai bentuk evaluasi penugasan yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS). Salah satu mata pelajaran dasar program akuntansi yaitu Dasar-Dasar Perbankan yang belum menggunakan jenis media lain sebagai upaya transfer ilmu selama pembelajaran. Selalu digunakannya media pembelajaran yang sama dalam setiap pembelajaran dapat menyebabkan kejenuhan belajar bagi siswa sehingga siswa kurang tertarik dalam proses. Salah satu

penyebab permasalahan belajar yang terjadi yaitu rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar yang timbul dari siswa mempunyai dampak terhadap pembelajaran. Siswa dengan minat yang baik akan selalu berusaha dalam belajar begitu pula sebaliknya, siswa yang kurang berminat akan acuh ketika diminta untuk belajar.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk membantu menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui sarana menarik serta inovatif. Alternatif yang ditawarkan yaitu melalui penggunaan media video yang diambil dari internet yang telah disesuaikan materi serta dikombinasikan dengan teka-teki silang sebagai bahan penugasan.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa pelajaran Dasar-Dasar Perbankan di SMK Surakarta. Kegiatan belajar diharapkan mampu mengurangi bahkan menghilangkan perasaan jenuh siswa ketika proses belajar sedang berjalan, sehingga mengupayakan penggunaan media tersebut dapat berpengaruh pada minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan selama 10 bulan pada salah satu SMK di Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen

yang menggunakan jenis *quasi experimental design*. Desain penelitian eksperimen ini menggunakan *non-equivalen control group design* dengan adanya *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas.

Populasi dan sampel penelitian ini adalah kelas X Akuntansi di SMK tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 59 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sehingga semua kelompok berkesempatan untuk dipilih. Pada penelitian ini yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas X Akuntansi 1 dan sebagai kelas kontrol adalah kelas X Akuntansi 2.

Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data minat belajar siswa akan diambil menggunakan angket yang diberikan sebelum perlakuan (*pre-test*) pada kedua kelas dan diberikan kembali setelah adanya perlakuan (*post-test*). Angket menggunakan soal yang sama guna menghindari adanya perbedaan kualitas instrumen dari perubahan minat belajar siswa setelah adanya perlakuan. Jenis angket tertutup dipilih sehingga responden dapat langsung memilih jawaban yang dirasa tepat. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* yang memiliki lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS); Setuju (S); Ragu-Ragu (R); Tidak Setuju (TS); dan terakhir Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen sebelumnya telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas sehingga data yang diperoleh menggunakan instrumen tersebut telah teruji keterandalannya.

Data yang telah diperoleh pada penelitian ini kemudian dilakukan uji normalitas dan uji

homogenitas. Pengujian tersebut dilakukan sebagai uji prasyarat analisis untuk melakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* (Uji-t) berbantu software *SPSS 24.0*.

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah distribusi data yang diperoleh membentuk kurva normal atau sebaliknya yaitu tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* pada software *SPSS 24.0*. Data dikatakan normal jika nilai *Sig.* > 5% (0,05) dan sebaliknya. Pengujian prasayat selanjutnya yaitu uji homogenitas yang digunakan untuk melihat apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Pengujian menggunakan Uji *Levene* pada software *SPSS 24.0*. Data dikatakan homogen jika nilai Uji *Levene* > nilai tabel, atau harga koefisien *sig* > alpha 5% (0,05) dan sebaliknya.

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-test* (uji-t) dengan ketentuan sebagai berikut:

Taraf signifikansi (α) = 5% atau 0,05

Kriteria yang digunakan:

Ho diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $alpha < 0,05$

Ho ditolak apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $alpha > 0,05$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diambil untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menganalisis data dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kontrol. Data kemudian diolah menggunakan bantuan software *SPSS 24.0* untuk melihat

distribusi frekuensi minat belajar siswa yang nantinya akan dikriteriakan. Berikut ini merupakan data nilai *pre-test* minat belajar siswa dari kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Tabel 1. Nilai *Pre-test* Minat Belajar Kelas Eksperimen-Kontrol

Kriteria	Frekuensi	
	Eksperimen	Kontrol
Sangat Baik (80-100)	0	0
Baik (66-79)	3	1
Cukup (56-65)	3	3
Kurang (40-55)	22	21
Gagal (30-39)	1	5
Total	29	30
Rata-Rata	49,66	46,06
Nilai Tertinggi	76	70
Nilai Terendah	35	33

Data nilai *post-test* minat belajar siswa diperoleh dari kedua kelas setelah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 1. Data yang diperoleh diolah menggunakan software *SPSS 24.0* untuk melihat distribusi frekuensi *post-test* minat belajar siswa dari kedua kelas. Berikut ini merupakan data nilai *post-test* minat belajar siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen-Kontrol

Kriteria	Frekuensi	
	Eksperimen	Kontrol
Sangat Baik (80-100)	1	0
Baik (66-79)	18	8
Cukup (56-65)	9	18
Kurang (40-55)	1	4
Gagal (30-39)	0	0
Total	29	30
Rata-Rata	68,28	61,03
Nilai Tertinggi	83	75
Nilai Terendah	51	44

Berdasarkan data dari tabel 2 nilai *post-test* minat belajar siswa pada kedua kelas, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tertinggi 68,28 dan nilai tertinggi 83 sedangkan nilai terendah 44 berada pada kelas kontrol. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari perolehan skor yang telah di golongkan menurut kriterianya. Jumlah frekuensi sama pada angka 18 akan tetapi kelas eksperimen memiliki kriteria baik sedangkan kelas kontrol memiliki kriteria cukup.

Berdasarkan hasil uji prasayat yaitu uji normalitas serta homogenitas, ke dua kelas dinyatakan normal dan homogen sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-test yang akan dibantu software *SPSS 24.0* yang hasilnya akan dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $4,045 > t_{tabel}$ 2,002 dan nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,000$. Dapat disimpulkan bahwa menerima H_a dan menolak H_o yang artinya ada pengaruh dari penggunaan video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Perbedaan dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 68,28 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol 61,03. Dari data tersebut nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu selisih 7,25.

Berdasarkan pada hasil uji-t dan perbedaan

nilai rata-rata *post-test* kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari adanya penggunaan media video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan media normal seperti pembelajaran biasa dengan microsoft powerpoint dan LKS juga mengalami peningkatan nilai rata-rata, namun peningkatan tersebut tidak signifikan bila dibandingkan dengan nilai rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media berkombinasi dengan video dan teka-teki silang. Nilai *post-test* dapat disajikan dalam salah satu aspek/indikator minat belajar yaitu keterlibatan sebagai berikut.

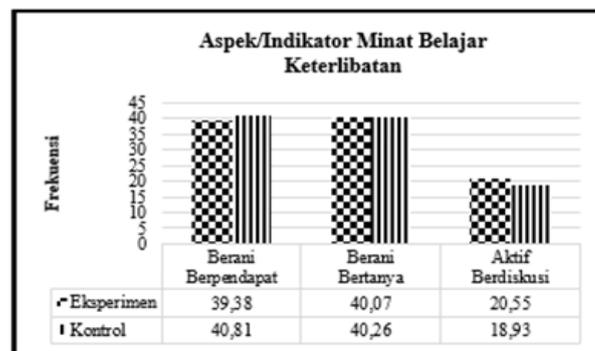
Tabel 2. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen-Kontrol

Kriteria	Frekuensi	
	Eksperimen	Kontrol
Sangat Baik (80-100)	1	0
Baik (66-79)	18	8
Cukup (56-65)	9	18
Kurang (40-55)	1	4
Gagal (30-39)	0	0
Total	29	30
Rata-Rata	68,28	61,03
Nilai Tertinggi	83	75
Nilai Terendah	51	44

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui rata-rata nilai persentase *post-test* minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Keterlibatan yang merupakan indikator minat belajar dapat dijabarkan mencari tiga sub indikator yaitu berani berpendapat, berani bertanya dan aktif berdiskusi. Secara keseluruhan rata-rata nilai pada aspek/indikator keterlibatan siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil lebih baik yaitu 584 dari kelas

kontrol yaitu 544.

Gambar 1. Histogram Persentase Aspek/Indikator Minat Belajar Siswa



Pada kelas eksperimen, persentase sub indikator keterlibatan secara berurutan yaitu (1) aspek berani bertanya 40,07%; (2) berani berpendapat 39,38%; dan (3) aktif berdiskusi 20,55%.

Sedangkan pada kelas kontrol, persentase sub indikator keterlibatan secara berurutan yaitu (1) aspek berani bertanya 40,07%; (2) berani berpendapat 39,38%; dan (3) aktif berdiskusi 20,55%. Sedangkan pada kelas kontrol, persentase sub indikator keterlibatan secara berurutan yaitu (1) aspek berani berpendapat 40,81%; (2) berani bertanya 40,26%; dan (3) aktif berdiskusi 18,93%.

Hasil analisis data hasil penelitian diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar siswa yang ditandai dengan tingginya tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa dengan minat yang terbimbing dan tergugah, seseorang dapat menjadi aktif dan sibuk

memperhatikan sesuatu yang diminatinya (Tatan & Sumiati, 2011: 76).

Berkaitan dengan media berkombinasi yang digunakan, media video sebagai sumber materi pelajaran dapat diterima secara lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami siswa, sehingga menguasai materi lebih baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sudjana & Rivai, 2011: 24). Penggunaan variasi media video memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar. Jika media digunakan secara kontinyu maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang akhirnya akan meningkatkan minat belajar siswa karena penggunaan media video akan menarik perhatian dan penggunaan variasi media video lebih baik dibanding tidak menggunakan media video (Etimar, 2017: 8).

Sedangkan dengan teka-teki silang, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan, sehingga siswa dengan sendirinya akan ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berjalan. Penggunaan media teka-teki silang sebagai media permainan ternyata mampu mengurangi kejenuhan dalam proses belajar mengajar karena adanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu mampu menimbulkan minat belajar karena memberi warna dan cara yang menarik untuk belajar (Haryono, 2013: 128; Fathonah, 2013: 74).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video berkombinasi teka-teki silang terhadap minat belajar pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Hasil ini dibuktikan dari perolehan nilai kelas eksperimen yang memperoleh hasil rata-rata nilai *post-test* yang lebih baik dari pada hasil nilai *post-test* yang diperoleh kelas kontrol. Pengaruh penggunaan video berkombinasi teka-teki silang dapat terlihat dari aspek/indikator keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang terjadi pada kelas eksperimen yang menunjukkan hasil lebih baik dari hasil nilai pada kelas kontrol.

Sarana penyampaian informasi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam menerima materi di dalam kelas. Keterlibatan merupakan salah satu aspek/indikator yang harus diperhatikan karena tanpa adanya keterlibatan dari siswa menjadikan kondisi kelas tidak hidup. Keterlibatan siswa dapat terlihat dari keaktifannya selama proses pembelajaran dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari keberanian siswa berpendapat, keberanian siswa bertanya dan keaktifan siswa berdiskusi. Media video berkombinasi teka-teki silang yang digunakan memberikan keluwesan siswa dalam mengasah daya ingat berkaitan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sehingga siswa dapat berimajinasi

mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang kemudian dianalisis sesuai dengan informasi yang ingin dipecahkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini guru disarankan untuk selalu berusaha lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan belajar berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan selama proses belajar perlu diperhatikan karena penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Siswa juga perlu aktif berpartisipasi selama mengikuti pembelajaran di kelas agar suasana menyenangkan dan kondusif dalam belajar dapat tercipta. Keterlibatan dalam belajar akan membantu siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Sekolah juga perlu mendukung kegiatan dengan memfasilitasi kebutuhan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran di kelas. Memberikan motivasi bagi guru untuk selalu berusaha mengembangkan proses pembelajaran dengan baik. Menciptakan lingkungan yang kondusif merupakan salah satu upaya untuk membuat siswa belajar dalam kondisi yang baik.

DARTAR PUSTAKA

Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Davis, Tricia M. Shepherd, Brooke and Zwiefelhofer, Tara. (2009). *Reviewing for Exam: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning?*. JET, Vol. 9, No. 3, 4-10. Diperoleh pada 19 Februari 2017, dari http://www.uncw.edu/jet/articles/Vol9_3/Volume0903.pdf.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Etimar. (2017). *Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta*. JPGSD Edisi 4 Tahun ke-6 2017.

Fathonah, Rani. (2013). *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-teki Silang (TTS) dengan Kartu Pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012*. JPK Vol. 2 no. 3 Tahun 2013 Hal 68-76. Diperoleh pada 20 Februari 2017, dari <http://jurnal.fkip.uns/index.php/kimia/article/view/1238>.

Golu, Siti Fajaria. (2016). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bakalan*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun ke-5 2016. Diperoleh pada 2 April 2017, dari <http://journal.student.uny.ac.id/oks/index.php/pgsd/article/download/1248/1125>.

Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.

Herlina. (2010). *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Karwati, Priansa. (2014). *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. Bandung: CV. Alfabeta.

Laksmi, Sujana, dan Suryaabadi. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantu Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik*. Jurnal Mimbar PGSD

- Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. Vol. 2 No. 1 Th. 2014. Diperoleh pada 2 Maret 2017, dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2055>
- Maesaroh, Siti. (2013). *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No.1 Nopember 2013.
- Nugroho, Thomas. (2015). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri Rejowangun 1 Yogyakarta*. JPGSD Edisi 6 Tahun ke IV April 2015.
- Orawiwatnakul, Wiwat. (2013). *Crossword Puzzles as a Learning Tool for Vocabulary Development*. Electric Journal of Education Psychology, Vol.11. No. 30. Sept. 2013, pp 413-428, Universidad de Almeria, Espana. Diperoleh pada 24 Juni 2017, dari <http://dx.doi.org/10.14204/ejrep.30.12186>.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. (2011). *Instructional technology & media for learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar (9th ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Jakarta: Kencana. (Buku asli diterbitkan tahun 2011 oleh Pearson Education, Inc.).
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tatan, Z.M., dan Sumiati, Teti. (2011). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011)*. Jurnal Formatif 1 (1): 70-81. ISSN: 2088-351X. Diperoleh pada 25 Juni 2017, dari <http://lppmunindra.blogspot.co.id/2013/07/pengaruh-penggunaan-media-belajar-dan.html?m=1>.
- Tiurma, Lisner. dan Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika di SMA*. Jurnal Kependidikan, Vol. 44. No.2. November 2014. Hal. 175-187. Diperoleh pada 2 April 2017, dari <http://id.poltargaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=356023>.
- Utari, Dwi Riani., Sulistyio & Kus Sri Martini. (2015). *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Index Card Match (ICM) Pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014*. JPK, Vol.4 No.1 Tahun 2015. Hal 127-136. Diperoleh pada 16 Mei 2017, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5201>
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making it Work. Sixth Edition*. (terjemahan Theresia Arie Prabawati & Agnes heni Triyuliana). Yogyakarta: Andi.
- Wayan, I Dikse & Sundika, Putu. (2011). *Animasi dengan Flas 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Zaidel, M. & Xiao Hui, L. (2010). *Effectiveness of Multimedia Elements in Computer Supported Instruction: Analysis of Personalization Effects, Students Performances and Costs*. *Journal of College Teaching & Learning*, 7 (2). Diperoleh pada 22 Agustus 2017, dari <http://www.learntechlib.org/p/108157>.