



## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : ANALISIS METODE EFEKTIF BAGI SISWA SMP

Septia R. Mutmainah, Dewi Anggraeni, Rijki A. Saputra, Nada Dwiyasyah, Rama Wijaya  
A. Razak, Acep Supriadi  
Universitas Pendidikan Indonesia

septiamutmainah@upi.edu dewianggraeni@upi.edu albars.putra3@upi.edu  
nadadwiyasyah28@upi.edu ramawijaya@upi.edu acepsupriadi@upi.edu

### Abstract

*This research is motivated by the lack of interest and motivation of students in learning due to teaching methods or media that are often monotonous and the lack of interaction between educators and learners. Ikhsan argued that in education, there should be interaction between educators and learners, where the interaction can influence both the educators and learners. Therefore, we conducted this research with the aim of 1) identifying the most effective and efficient method for students, 2) determining the increase in students' interest in learning, and 3) knowing the implementation of game-based methods (crossword puzzles, quiz shows, Quizizz) in increasing students' interest in learning. This research was conducted in two different classes, each with 35 students. The study input several indicators: understanding, comfort, enthusiasm, and satisfaction. The results showed an increase in students' interest in learning. With game-based methods (crossword puzzles, quiz shows, Quizizz), students interacted more, which made them more active and directly engaged. As a result, learning became more interesting and enjoyable.*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran dikarenakan metode atau media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, Ikhsan mengemukakan bahwa didalam pendidikan harus terdapat interaksi pendidik dan peserta didik yang dimana interaksi itu dapat saling mempengaruhi baik pendidik dan peserta didiknya. Untuk itu kami melakukan penelitian dengan tujuan penelitian adalah 1) mengetahui metode yang paling efektif dan efisien bagi siswa 2) Mengetahui peningkatan minat siswa dalam pembelajaran 3) mengetahui pelaksanaan metode berbasis Permainan (Teka teki silang, Cerdas cermat, Quizizz) dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian ini dilakukan di 2 kelas yang berbeda dengan masing masing kelas berjumlah 35 siswa. Penelitian ini menginput beberapa indikator: pemahaman, kenyamanan, antusias dan kepuasan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran. Dengan metode berbasis permainan (Teka teki silang, cerdas cermat, Quizizz) siswa menjadi banyak erinteraksi sehingga siswa aktif dan mendapatkan pengalaman langsung oleh karena itu pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

### Pendahuluan

Permasalahan dalam dunia pendidikan kerap terjadi karena kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang disebabkan oleh metode atau media pembelajaran yang cenderung monoton. Hal ini berakibat pada kegagalan siswa dalam memperhatikan pelajaran sehingga menghambat perkembangan potensinya secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode pembelajaran baru yang mampu meningkatkan efektivitas belajar dan interaksi

### Article History

Received: 15 April 2023

Reviewed: 20 April 2023

Published: 24 April 2023

### Key Words

Learning Methods,  
Crosswords, Quizzes,  
QRCode-based Quizizz.

### Article History

Received: 15 April 2023

Reviewed: 20 April 2023

Published: 24 April 2023

### Kata Kunci

Metode Pembelajaran,  
Teka-teki silang, Cerdas  
cermat, Quizizz berbasis  
QRCode





antara guru dan siswa. Dalam penelitian ini, dilakukan eksplorasi terhadap metode baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa. Dalam era teknologi informasi seperti saat ini yang menunjang aktivitas pendidikan diharapkan menghasilkan peserta didik yang dapat belajar dengan senang dan berminat tinggi terhadap mata pelajaran IPS. Dengan ini, sumber belajar tidak hanya terfokus kepada guru tetapi dapat menggunakan teknologi informasi atau internet yang menjadi sumber belajar lain yang sangat menunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Seorang guru juga harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik minat dan perhatian siswa. Metode pembelajaran yang tepat akan membuat siswa mempunyai perhatian lebih terhadap satu pelajaran yang dipelajarinya sehingga akan meningkatkan hasil belajar yang cenderung meningkat.

Berdasarkan Kurikulum 2013 siswa ditekankan untuk selalu aktif dalam menemukan pemahaman. Dengan itu, guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam menerapkan model dan metode pembelajaran yang digunakan pada saat belajar mengajar. Sebagai pendidik, sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan dan minat siswa dalam pembelajaran agar mereka dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Evaluasi diri perlu dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah secara terus-menerus dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif dalam belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, pendidik perlu mencari alternatif metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa (Supriyono, Supriyono 2022; Permana Sukanda, Sintia Neng Ita, 2021; Wahid Abdul, 2018). Media pembelajaran yang diberikan dapat membantu guru untuk menemukan metode yang tepat bagi peserta didik sesuai dengan minat peserta didik, seperti metode cerdas cermat, metode teka-teki silang, dan metode Quizizz berbasis QR code.

Penelitian Media Pembelajaran: Analisis Metode Efektif bagi Siswa SMP yang membandingkan metode pembelajaran teka-teki silang, cerdas cermat, ceramah, dan Quizizz berbasis QR Code adalah sebuah penelitian yang inovatif dan dapat menjadi opsi metode baru untuk dunia pendidikan. Penelitian ini memiliki keunggulan dalam melihat efektivitas masing-masing metode pembelajaran yang disebutkan dengan menggunakan teknologi digital dan kreatifitas yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para guru dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran baru yang lebih inovatif dan efektif, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Penelitian kami lebih menekankan pada menganalisis metode pembelajaran yang paling efektif dan efisien antara teka teki silang, cerdas cermat, dan Quizizz berbasis QR Code dengan mempertimbangkan beberapa indikator atau kategori yakni tingkat Pemahaman, Kenyamanan, Antusias serta kepuasan peserta didik saat kami terapkan beberapa metode tersebut. Dimana metode tersebut merupakan metode berbasis permainan yang sering dibahas pada penelitian sebelumnya salah satunya penelitian dari (Fauza et al. 2017:22) yang mengemukakan Membuat siswa tertarik untuk belajar melalui pendekatan metode berbasis permainan lebih efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pengalaman dalam bermain cerdas cermat di lingkungan belajar yang efektif serta metode ini dapat lebih memotivasi siswa daripada metode yang bukan berbasis permainan. Untuk itu kami menganalisis ketiga metode tersebut agar kami serta





pembaca mengetahui manakah dari metode tersebut yang memang lebih digemari para peserta didik.

### Metode Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode kombinasi (*mix-method*). Digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari 35 siswa yang dipilih dari sebuah kelas di SMP Pasundan 12 Kota Bandung. Data yang diperoleh langsung dari responden melalui metode pembelajaran yang digunakan. Beberapa metode kuantitatif yang diterapkan meliputi Teka Teki Silang (TTS), cerdas cermat, dan *Quizizz* berbasis *QR code*. Adapun hasil data yang diperoleh dari proses belajar mengajar siswa.

### Hasil Penelitian

**Tabel 1. Hasil Metode Pembelajaran Teka-Teki Silang.**

Kategori	No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS	Rata - Rata	Jumlah	r tabel	r hitung	Status
Tingkat Pemahaman	1	Sejauh mana Anda setuju bahwa metode pembelajaran teka-teki silang dapat membantu meningkatkan pemahaman materi?	10	44	51	10	0	23	115	0,325	0,649749	VALID
Kenyamanan Belajar	1	Sejauh mana anda setuju saat menggunakan metode teka teki silang bisa membuat belajar lebih nyaman	15	44	36	14	2	22,2	111	0,325	0,758209	VALID
Antusias	1	Sejauh mana Anda setuju bahwa menggunakan metode pembelajaran teka-teki silang membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan?	60	32	15	14	3	24,8	124	0,325	0,770157	VALID
Tingkat Kepuasan	1	Saya senang belajar dengan menggunakan strategi teka teki silang dan karena membantu saya dengan mudah mengingat materi pembelajaran	25	12	42	16	5	20	100	0,325	0,460354	VALID

Sumber: Pengisian Kuesioner Kelas VIII SMP Pasundan 12

Dari tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa siswa rata-rata menyukai metode ini dalam proses belajar mengajar menggunakan teknik teka-teki silang dan dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa. Namun, ada juga siswa yang kurang setuju jika metode ini diterapkan. Berdasarkan metode pembelajaran yang ada di kelas berupa ceramah dan penampilan salindia yang belum ada perkembangan dan pembaharuan metode pembelajaran yang dihadapi guru maka perlu dicari solusi pemecahan masalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang baru dan dikira cocok dan diminati siswa saat pembelajaran berlangsung.

**Tabel 2. Hasil Metode Pembelajaran Cerdas Cermat**

Kategori	No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS	Rata - Rata	Jumlah	r tabel	r hitung	Status
Tingkat Pemahaman	2	Sejauh mana Anda setuju bahwa metode pembelajaran Cerdas Cermat dapat membantu meningkatkan pemahaman materi?	25	60	27	8	2	24,4	122	0,325	0,859558	VALID
Kenyamanan Belajar	2	Sejauh mana anda setuju saat menggunakan metode Cerdas Cermat bisa membuat belajar lebih nyaman	25	76	18	8	1	25,6	128	0,325	0,76992	VALID
Antusias	2	Sejauh mana Anda setuju bahwa menggunakan metode pembelajaran Cerdas Cermat membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan?	40	12	36	6	9	20,6	103	0,325	0,616262	VALID
Tingkat Kepuasan	2	Saya senang belajar dengan menggunakan strategi Cerdas Cermat karena membantu saya dengan mudah mengingat materi pembelajaran	15	56	18	12	6	21,4	107	0,325	0,684342	VALID

Sumber: Pengisian Kuesioner Kelas VIII SMP Pasundan 12

Adanya metode pembelajaran yang baik dan cocok bagi siswa dapat meningkatkan upaya kualitas proses pembelajaran di sekolah (Nasution, 2017). dalam pengelolaan proses





pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran yang digunakan dengan baik serta menghasilkan siswa yang lebih termotivasi untuk pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan praktik metode pembelajaran cerdas menumbuhkan rasa nyaman dan membantu siswa dalam memahami serta mengingat pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Metode Pembelajaran Quizizz Berbasis QR Code**

Kategori	No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS	Rata - Rata	Jumlah	r tabel	r hitung	Status
Tingkat Pemahaman	3	Sejauh mana Anda setuju bahwa metode pembelajaran Quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman materi?	95	44	9	4	0	30,4	152	0,325	0,737599	VALID
Kenyamanan Belajar	3	Sejauh mana anda setuju saat menggunakan metode Quizizz bisa membuat belajar lebih nyaman	55	28	27	8	4	24,4	122	0,325	0,846738	VALID
Antusias	3	Sejauh mana Anda setuju bahwa menggunakan metode pembelajaran Quizizz membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan?	60	36	39	2	0	27,4	137	0,325	0,915641	VALID
Tingkat Kepuasan	3	Saya senang belajar dengan menggunakan strategi Quizizz karena membantu saya dengan mudah mengingat materi pembelajaran	20	32	36	16	3	21,4	107	0,325	0,794821	VALID

*Sumber: Pengisian Kuesioner Kelas VIII SMP Pasundan 12*

Dalam proses belajar, siswa harus melibatkan pikiran dan upaya kerja mereka sendiri. Oleh karena itu, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk berpikir secara kritis dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Ini dapat dicapai melalui diskusi kelas, proyek berbasis tim, dan tugas-tugas yang memerlukan refleksi (Suryanto). Adanya metode pembelajaran yang baik dan cocok bagi siswa dapat meningkatkan upaya kualitas proses pembelajaran di sekolah (Nasution, 2017). Kemudian Irwan (2019) menyebutkan media pembelajaran yang didalamnya mengandung sifat intraktif: kerjasama, komunikasi dan interaksi merupakan media pembelajaran yang menarik contohnya seperti permainan yang dapat menciptakan motivasi dalam belajar: khayalan, tantangan dan keingintahuan.

Dalam pengelolaan proses pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran dan menerapkannya dengan baik akan menghasilkan siswa yang lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan praktik metode pembelajaran Quizizz, dimana metode tersebut merupakan metode berbasis permainan serta Quizizz ini merupakan metode hasil dari implementasi teknologi modern dalam pendidikan yang dapat menumbuhkan rasa nyaman, sifat intraktif dan membantu siswa dalam memahami serta mengingat pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan peserta didik untuk berkreasi dan berinovasi. Penggunaan metode yang beragam dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Peserta didik cenderung akan merasa bosan ketika menggunakan metode yang pasif tanpa interaksi timbal balik atau bisa disebut metode ceramah. Oleh karena itu guru harus dapat memberikan solusi dengan cara menggunakan metode lainnya seperti metode tanya jawab, metode diskusi dan penugasan agar pembelajaran dapat dirasakan dan pembelajaran tidak terlihat membosankan. (Gafur, 2015). Metode pembelajaran memfasilitasi proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari banyaknya cara yang digunakan dalam mengajar.





Dalam penelitian Suryastusi (2013) mengemukakan bahwa metode pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja atau hasil belajar peserta didik.

### **1. Teka teki silang**

(Setiawan, n.d.) mengatakan permainan ini merupakan suatu permainan yang cara bermainnya mengisi kotak-kotak kosong yang tersedia. Menurut Muzaki (2012: 12 14) dari strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teka-teki silang ini mempunyai beberapa kelebihan diantaranya menumbuhkan semangat untuk belajar dan percaya diri yang meningkat pada setiap peserta didik.

Dibalik kelebihanannya, strategi pembelajaran teka-teki silang ini juga mempunyai kelemahan seperti terbatasnya waktu yang tersedia untuk pembelajaran yang tidak memungkinkan semua materi terajarkan. Diungkapkan oleh Fathonah (2013) bahwa: “Media permainan teka teki silang dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi”. Sarjono lakkoro dkk menjelaskan dalam penelitian yang pernah dilaksanakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang pada eksperimennya memuat hasil lebih baik dibanding dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran lain.

### **2. Quizizz QR Code**

Dalam pengajaran yang menarik dan interaktif, kolaborasi dan komunikasi yang mendorong interaksi antara siswa menjadi sangat penting. Salah satu cara untuk menciptakan motivasi dalam belajar adalah melalui permainan dengan karakteristik seperti khayalan, tantangan, dan keingintahuan (Irwan dkk, 2019).

Quizizz, sebuah aplikasi permainan pendidikan yang naratif dan fleksibel, dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz juga dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran siswa (Salsabila dkk, 2020).

Selain itu, Quizizz juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mendorong siswa untuk aktif dan bekerja secara individu tanpa merasa tertekan. Oleh karena itu, Quizizz dapat dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi, informatika, dan komputer untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Noor, 2020).

### **3. Cerdas cermat**

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, pendekatan permainan dapat digunakan dalam lingkungan belajar. Menurut Fauzan, dkk (2017), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan cerdas cermat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam hal ini, permainan dapat membantu mencegah kebosanan dan menjaga suasana belajar yang positif.

Metode cerdas cermat terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami dan menerapkan konsep Fikih dengan lebih baik, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik secara keseluruhan (Fikih, 2020).

Menurut Eko (2022), metode cerdas cermat dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk belajar dan mengasah keterampilan seperti membaca, membuat pertanyaan, dan mengungkapkan pemahaman secara lisan. Selain itu, penggunaan





metode ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi di masa depan.

### **Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pembelajaran IPS di SMP. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, siswa dapat terlatih dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa merasa lebih rileks dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran IPS di SMP menjadi lebih menarik dan efektif.

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah yang dikombinasikan dengan beberapa metode seperti cerdas cermat, teka-teki silang, dan quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tiga metode tersebut memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena menarik minat mereka untuk belajar dengan cara yang berbeda. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode ini juga mengungkapkan ketertarikan dan minat yang tinggi dalam belajar.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan, kami ingin memberikan beberapa saran kepada para pembaca maupun peneliti lain yang hendak meneliti hal yang serupa; untuk para pembaca bahwasanya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa perlu lebih dipahami lagi. Karena, adanya pengaruh motivasi diri saat proses media tersebut dilakukan dapat membantu pendidik maupun peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya kami menyarankan agar dapat lebih memperdalam kasus ini dengan metode penelitian dan desain riset yang lebih rinci.

### **Daftar Pustaka**

- Ajat, Sudrajat. (2008). Sumber Belajar untuk Mengefektifkan Pembelajaran Siswa
- Dianawati, E.P. (2022). Metode “Ujian Lisan dan Cerdas Cermat” Untuk Motivasi Keseimbangan Hard Skills dan Soft Skills Siswa SMK, Garuda Kemendikbud.
- Fathonah, Rani. (2013). Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Kimia. Vol.2, No.3.
- Nasution, A.S. and Nurdalilah (2018) Mengembangkan Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat.
- Nasution, M.K. (2017) Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa.
- Salsabila, U. H.dkk.(2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA
- Setiawan, I. R. (n.d.). Pengaruh Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa kelas Iv Sdn Siwalankerto Iisurabaya.
- Suryanto. (n.d). Meningkatkan Prestasi Belajar Pelajaran Ips Melaluigabungan Metode Ceramah Dengan Metode Belajaraktif Model Pengajaran Autentik
- Syahrudin, Mutiani. (2020). Strategi pembelajaran IPS dan Aplikasi





**Jurnal Pendidikan :**

**SEROJA**

<http://jurnal.anfa.co.id>

ISSN : 2961-9408

*Bulan, 4 Tahun 2023*

*Vol 2 , No 2 .*

**Anfa Mediatama**

**Copyright**

---

Unik, Salsabila dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA

Utami, P.S dan Gafur A. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri Di Kota Yogyakarta.



Visit us Jurnal Pendidikan : Seroja  
**Anfa Mediatama**