

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PERDAGANGAN
INTERNASIONAL DENGAN TEKA-TEKI EKONOMI
PADA SISWA KELAS XI-IPS**

Risa Ari Ani¹

***Abstract:** The materials of international trade are full of economic theories and terms which make students difficult to understand the materials, so it needs a medium to facilitate students in learning. The purpose of this study was to determine the use of Economics Puzzle learning media to improve students' understanding of open economy material. It was a Class Action Research with 2 cycles done in SMA N 1 Mranggen at the 2nd semester of the academic year 2013/2014. The subjects of the study were 31 students of class XI IPS 2. The results showed that the average of students' learning outcomes was 73 on the 1st cycle and increased up to 76 on the 2nd cycle. The classical achievement also increased from 87% on the 1st cycle up to 94% on the 2nd cycle.*

***Keywords:** Trade, Learning Media, Puzzles*

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi dasar yang terdapat pada kelas XI semester dua adalah menjelaskan konsep tarif, kuota, larangan ekspor, larangan impor, subsidi, premi, diskriminasi harga dan *dumping*. Kompetensi dasar ini sarat dengan materi yang bersifat teoritis dan istilah-istilah ekonomi yang tidak mudah dipahami siswa. Secara teoritis siswa dapat dengan mudah memahami perdagangan internasional karena standar kompetensi ini secara umum membahas tentang perdagangan internasional yang dekat sekali dengan kehidupan siswa. Pada kenyataannya dengan metode pembelajaran konvensional yaitu guru memberikan penjelasan tentang materi tidak membuat siswa memahami perdagangan internasional dengan lebih baik, siswa tetap merasa sulit memahami perdagangan internasional terlebih lagi yang berkaitan dengan istilah ekonomi yang banyak terdapat pada pokok bahasan alat pembayaran internasional. Sehingga dibutuhkan satu media yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran yang secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan siswa memahami materi perekonomian terbuka. Media yang dirasa cocok adalah teka teki ekonomi.

¹ Guru SMA N 1 Mranggen, Demak

Diharapkan dengan teka-teki ekonomi ini siswa akan lebih tertarik membaca dan mempelajari materi perdagangan internasional yang tidak hanya berisi teori-teori yang sulit dipahami siswa tetapi juga sarat dengan istilah-istilah ekonomi, dengan ketertarikan tersebut diharapkan pemahaman mereka terhadap materi perdagangan internasional juga akan meningkat. Dari latar belakang diatas penulis ingin mencoba menulis sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Belajar Perdagangan Internasional dengan Teka-Teki Ekonomi Siswa Kelas XI IPS-2 SMA N 1 Mranggen."

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Ekonomi dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI IPS 2 terhadap materi perdagangan internasional, yang diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan meningkatnya prestasi belajar diharapkan mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh SMA N 1 Mranggen.

Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Hamzah B. Uno dalam buku *Perencanaan Pembelajaran*, yang dimaksud pembelajaran yaitu upaya untuk membelajarkan siswa. Sedangkan yang dimaksud belajar itu sendiri merupakan proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Mt Charles E. Skinner mengemukakan, "Learning is a process of progressive behavior adaptation", (Belajar adalah proses perubahan kemajuan tingkah laku). Menurut Howard L. Kingslery, "Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed trough practice or training (Belajar adalah proses ketika tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan).¹¹ Belajar itu banyak macamnya, tergantung pada apa yang dipelajari: fakta untuk dihafal, konsep yang harus dipahami dan diaplikasikan, sikap, emosi, keterampilan intelektual dan sosial, memecahkan masalah dan sebagainya.

Berlach dan Ely (1971) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Hamalik (1994), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Martin dan Briggs (1986) mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si-belajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

Jadi dapat dikatakan bahwa yang dimaksud media pembelajaran yaitu alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Rowntree (2005) mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) Membangkitkan motivasi belajar, 2) Mengulang apa yang telah dipelajari, 3) Menyediakan stimulus belajar, 4) Mengaktifkan respon murid, 5) Memberikan umpan balik dengan segera, 5) Menggalakkan latihan yang serasi.

Media Pembelajaran Teka Teki

Nurseto (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dan mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme. Lebih lanjut Nurseto mengemukakan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran adalah prinsip VISUALS yaitu *Visible*: mudah dilihat, *Interesting*: menarik, *Simple*: sederhana, *Useful*: isinya bermanfaat, *Accurate*: benar atau dapat dipertanggung jawabkan, *Legitimate*: masuk akal atau sah, *Structured*: tersusun dengan baik.

Kreatif dan Inovatif merupakan suatu tuntutan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, hal ini dimaksudkan agar siswa tidak jenuh dalam menerima materi pelajaran, untuk itulah kita diharuskan untuk terus mencari bentuk-bentuk pembelajaran yang menarik untuk siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Metode Teka Teki Silang.

Penerapan metode pembelajaran melalui TTS, dapat dilakukan dengan cara membagikan materi TTS kepada siswa untuk dipelajari, atau menyuruh siswa di rumah untuk mempelajari materi di bukunya, sehingga begitu masuk pelajaran di kelas, kita tinggal membagikan soal TTS yang sudah kita buat. Disamping cara ini cukup menarik minat siswa, juga cara ini lebih memfokuskan siswa untuk mengingat-ingat materi yang telah dipelajarinya, sehingga semua siswa tidak ada yang berdiam diri, semuanya bekerja mengerjakan soal TTS. Melalui metode ini, guru tidak perlu banyak-banyak menerangkan, melainkan cukup tinggal mengawasi dan memberi bantuan bila ada soal TTS yang dibingungkan siswa.

Dari prinsip pengembangan media di atas peneliti memilih teka-teki untuk dijadikan sebagai media pembelajaran ekonomi. Teka-teki merupakan suatu permainan yaitu siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, yang biasanya dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi (Wikipedia.com, 2014). Teka-teki silang dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan menjadikan istilah-istilah ekonomi pada materi perdagangan internasional sebagai kunci jawaban dari teka-teki yang dibuat

sehingga siswa akan belajar memahami istilah-istilah ekonomi pada materi perdagangan internasional dengan menyelesaikan teka-teki ekonomi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan solusi dalam pembelajaran melalui penggunaan Teka-teki Ekonomi. Teka-teki ekonomi dipilih sebagai media pembelajaran karena teka-teki merupakan salah satu permainan yang digemari remaja karena cukup menantang sehingga remaja cenderung berusaha menyelesaikan permainan ini dengan tuntas.

METODE PENELITIAN

Setting lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Mranggen Demak. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS2, yang berjumlah 31 siswa, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 17 perempuan. Rata-rata hasil belajar sebelum penelitian dilakukan sebesar 68 jauh dari Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sebesar 70 dengan jumlah ketuntasan sebanyak 34% dan keaktifan siswa pada proses pembelajaran pada materi perdagangan internasional rendah. Kreativitas siswa dalam mengembangkan materi pembelajaran rendah sehingga mereka kesulitan memahami istilah-istilah ekonomi yang banyak terdapat pada materi perdagangan internasional. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian diambil dari hasil ulangan harian dan penugasan diakhir proses pembelajaran. Agar hasil penelitian ini valid pengamatan terhadap siswa dalam proses pembelajaran dilakukan guru berkolaborasi dengan guru ekonomi lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif komparatif yaitu data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dibandingkan satu dengan yang lain dengan indikator kinerja. Indikator kinerja yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penugasan menyelesaikan tes setelah pembelajaran menggunakan teka-teki ekonomi dilakukan dan Kriteria Ketuntasan Minimal harus dipenuhi siswa. Norma penilaian dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

Tabel 1. Norma Penilaian

No	Aspek	Skor
1	Tingkat pengetahuan siswa terhadap materi	20
2	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi	30
3	Tingkat kemampuan dalam penerapan pengetahuan pada soal	20
4	Tingkat kemampuan menganalisis masalah dalam soal	20
5	Kecepatan dalam mengerjakan soal	10
	Jumlah	100

Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70,00. Sedangkan secara klasikal Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 85% siswa mencapai nilai minimal 70,00. Langkah kegiatan dalam penelitian tindakan kelas setiap siklus dijabarkan sebagai berikut.

1. Siswa mendapat pembelajaran dengan teka-teki ekonomi
2. Siswa mendiskusikan kesulitan yang dialami dalam pembelajaran
3. Guru melakukan pengamatan
4. Siswa mengerjakan ulangan harian
5. Diakhir pembelajaran siswa mendapat penugasan (PR)
6. Refleksi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa hasil belajar siswa melalui ulangan, hasil pengamatan guru berkolaborasi dengan teman sejawat, dan hasil *questioner* yang diperoleh pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	68	73	76
Ketercapaian	68%	87%	94%

Rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal 68 dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Mranggen yaitu 70 dengan ketercapaian klasikal 68% kondisi awal yang sangat jauh dari yang diharapkan. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa 73 dengan ketercapaian klasikal 87% terjadi kenaikan ketercapaian hasil belajar 19% dibanding pada kondisi awal. Rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga situasi kelas lebih hidup dibandingkan pada kondisi awal. Guru juga lebih bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran karena kondisi kelas lebih terarah dan lebih kondusif. Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa 76 terjadi kenaikan hasil belajar dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus 1, ketercapaian klasikal pada siklus 2 sebesar 94% terjadi kenaikan 7% dibandingkan ketercapaian klasikal pada siklus 1. Hal ini dikarenakan siswa dapat lebih memahami materi perdagangan internasional. Dengan menggunakan media teka-teki ekonomi memudahkan siswa memahami materi karena siswa lebih tertarik membaca sehingga secara tidak langsung belajar dan akan lebih mudah memahami materi karena penggunaan media teka-teki ekonomi tidak membuat mereka cepat bosan membaca karena dengan banyak membaca mereka akan lebih cepat menyelesaikan tantangan untuk menyelesaikan teka-teki ekonomi.

Kondisi pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan keaktifan siswa yang meningkat dibandingkan dengan pada siklus 1, guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang berisi teori dan istilah ekonomi dengan lebih cepat, penguasaan siswa terhadap materi juga meningkat dengan pesat. Dengan media pembelajaran yang menarik minat siswa diharapkan siswa lebih menyukai membaca dan dapat membuat teka-teki ekonomi untuk materi yang lain, selain itu diharapkan siswa akan lebih senang membaca perkembangan kondisi perekonomian di sekitar mereka, sehingga pengetahuan mereka tentang ekonomi berkembang tidak hanya sebatas teori-teori yang dipelajari disekolah. Dengan banyaknya pengetahuan siswa tentang ekonomi akan lebih memudahkan mereka dalam menyelesaikan teka-teki ekonomi maupun membuat teka-teki ekonomi sendiri.

Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aspek	Rata-rata Respon Siswa	Rata – rata Siklus 1	Rata-rata Siklus 2
Ketertarikan dalam Penggunaan Teka-teki ekonomi		98%	100%
Keaktifan siswa		85%	99%
Kecepatan dalam menyelesaikan tugas		86%	98%
Membaca referensi lain yang relevan		70%	90%
Hasil lengkap pada lampiran			

Hasil pengamatan sikap siswa terhadap penggunaan media Teka-teki ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran pada materi perdagangan internasional dapat dilihat pada tabel 3. Berdasarkan hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa ada peningkatan sikap siswa terhadap penggunaan media teka-teki ekonomi dalam pembelajaran perdagangan internasional pada setiap pertemuan maupun pada setiap siklus. Pada siklus 1 rata-rata siswa tertarik penggunaan media teka-teki ekonomi dalam pembelajaran sebesar 98% dan pada 100%, semua siswa sangat tertarik penggunaan teka-teki ekonomi dalam pembelajaran. Rata-rata siswa aktif melakukan diskusi kelompok pada siklus 1 sebesar 85% dan pada siklus 2 sebesar 99% terjadi kenaikan sebesar 14%. Siswa secara aktif bekerja sama dalam menyelesaikan teka-teki ekonomi sehingga keaktifan siswa berdampak pada keaktifan pada proses belajar mengajar yang menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Rata-rata siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada siklus 1 sebesar 86% pada siklus 2 sebesar 98% terjadi kenaikan sebesar 12%, hal ini karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas dari guru baik dalam bentuk teka-teki ekonomi maupun dalam bentuk tes tertulis.

Pada siklus 1 rata-rata 70% siswa membaca referensi lain yang relevan dengan materi perdagangan internasional. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata siswa membaca referensi lain yang relevan sebesar 90% terjadi peningkatan 20% dari siklus 1 hal ini terjadi karena pada siklus 2 siswa mendapat tugas untuk menyelesaikan teka-teki ekonomi yang dibuat oleh siswa lain sebagai hasil penugasan pada siklus 1. Dengan membuat teka-teki ekonomi mereka sendiri dan keharusan menyelesaikan teka-teki ekonomi yang dibuat siswa lain menjadikan setiap siswa secara tidak langsung membaca berbagai referensi yang relevan dengan materi perdagangan internasional yang menambah pemahaman siswa terhadap materi perdagangan internasional. Hasil kuesioner tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Observasi Penggunaan Teka-Teki Ekonomi

No	Respon Siswa	Rata-rata
1.	Senang	99%
2.	Tidak senang	1%
Hasil observasi lengkap pada lampiran		

Berdasarkan tabel 4, secara umum respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran teka-teki ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran perdagangan internasional sangat baik. Hal ini disebabkan siswa merasakan manfaat penggunaan media ini dalam pembelajaran, siswa lebih tertarik belajar ekonomi dengan penggunaan teka-teki ekonomi yang menantang jiwa muda mereka dengan ketertarikan mereka

menyelesaikan teka-teki ekonomi secara tidak langsung mereka memahami istilah-istilah dalam materi perdagangan internasional yang tadinya mereka anggap sulit dan membosankan saat mereka belajar hanya dengan membaca buku teks ekonomi maupun dijelaskan oleh guru. Siswa juga lebih menyukai membaca artikel-artikel ekonomi setelah tahu belajar ekonomi ternyata menarik dan menyenangkan sehingga pemahaman mereka terhadap berbagai masalah ekonomi dan perkembangan kondisi ekonomi bertambah. Sikap positif ini timbul setelah penggunaan teka-teki ekonomi dalam pembelajaran. Kreativitas siswa dalam mengembangkan materi juga meningkat terbukti dengan semakin bervariasi istilah-istilah ekonomi yang digunakan dalam membuat teka-teki ekonomi hal ini secara tidak langsung memudahkan mereka dalam memahami materi perdagangan internasional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penggunaan media teka-teki ekonomi dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi perdagangan internasional. Hasil Belajar siswa pada materi perdagangan internasional juga dapat ditingkatkan melalui media teka-teki ekonomi. Kreativitas siswa juga meningkat sehingga istilah-istilah pada materi perdagangan internasional lebih mudah diingat. Dan tanggapan siswa terhadap penggunaan teka-teki ekonomi adalah positif. Namun alangkah baiknya apabila materi yang digunakan dalam media teka-teki agar ditambahkan dengan materi ekonomi yang juga sedang banyak digunakan dalam isu-isu ekonomi terkini yang masih terkait dengan materi yang dipelajari.

DAFTAR REFERENSI

- Arief S. Sadiman, dkk, 2010. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, 2009. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Charles E. Skinner. 1958. *Essentials of Educational Psychology*. Japan: Prentice-Hall INC Englewood Cliff. N.J,
- Hamzah B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurseto, tejo. 2011. *Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Mata Pelajaran Ekonomi*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/tejo-nurseto-mpd> (diunduh 20 April 2014)
- _____. 2014. *Teka-teki silang*. http://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang (diunduh tanggal 22 April 2014).
- S. Nasution. 1999. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bina Aksara.