

Pengaruh Media Teka-Teki Gambar (TTG) terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan

Nur Afifa Anwar^{1*}, Syahriani¹, Andi Maulana¹

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: nurafifaanwar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian memiliki tujuan yang meliputi (1) mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa media pembelajaran TTG, (2) menggambarkan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran TTG, (3) dan menguji pengaruh media pembelajaran TTG terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Grup Design. Populasi penelitian terdiri dari semua peserta didik SMA Negeri 2 Pinrang yang berjumlah 341 peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari 60 peserta didik yang berasal dari 2 kelas berbeda, yaitu kelas XI.1 sebagai kelas eksperimen dengan 30 peserta didik dan kelas XI.2 sebagai kelas kontrol dengan 30 peserta didik. Sampel dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian yaitu soal tes pilihan ganda sebanyak 25 butir. Analisis data meliputi analisis statistik data deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian memperlihatkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran TTG memiliki rata-rata prestasi belajar posttest adalah 74,13 yang lebih rendah apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen yang mencapai rata-rata 84,80. Nilai signifikan hasil uji t yaitu $0.000 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh media pembelajaran Teka-Teki Gambar (TTG) terhadap prestasi belajar mata pelajaran biologi pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Pinrang.

ABSTRACT: This study aims to (1) describe the learning outcomes of students who were taught without using image puzzle (TTG) learning media, (2) describe the learning outcomes of students who were taught using TTG learning media, and (3) examine the effect of TTG learning media on student learning outcomes. This research was quasi-experimental, using a non-equivalent control group design. The population in this study was 341 students of SMA Negeri 2 Pinrang. The sample in this study consisted of 60 students, consisting of 2 classes, namely class XI.1 with 30 students as an experimental class and class XI.2 with 30 students as a control class, which were selected using a purposive sampling technique. The instrument used was a multiple-choice test of 25 items. Both inferential and descriptive statistical data calculations were used in the analysis. The control group, which did not use TTG, had an average posttest learning result of 74.13, which was less than the experimental group's average of 84.80. The significant value of the t-test results was $0.000 < 0.05$, so it was concluded that there was an influence of the picture puzzle learning media (TTG) on biology learning outcomes in the structure and function of plant tissue material for class XI students of SMA Negeri 2 Pinrang.

Keywords: image puzzle, learning outcomes, TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengubah pola pikir dan tindakan individu atau komunitas dengan tujuan mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh (Sanjaya, 2009). Proses pendidikan sering kali melibatkan bimbingan dari orang lain, namun tidak



menutup kemungkinan dapat dilakukan secara mandiri didalam atau diluar lingkungan sekolah untuk memahami dan mempelajari peran dalam berbagai konteks kehidupan yang berkelanjutan, baik untuk kebutuhan pribadi, khalayak umum maupun kemajuan negara (Syah, 2004). Misi pendidikan nasional adalah menghasilkan individu dewasa dan memiliki pemikiran yang unggul serta menciptakan ilmuwan yang berpegang pada nilai-nilai Islam dan menghargai kemanusiaan. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha yang serius di bidang pendidikan agar tercapainya kualitas yang baik bagi bangsa ini (Ramli, 2015).

Pendidikan secara keseluruhan dapat dicapai dengan memberikan pemahaman dan bimbingan kepada peserta didik oleh seseorang yang berilmu, sehingga mereka dapat mencapai kematangan dalam menjalankan peran mereka berkehidupan mandiri yang tidak bergantung pada orang lain. Keberhasilan dalam proses mempelajari sesuatu tidak hanya tergantung pada cara mengajar, tetapi juga pada faktor internal peserta didik, terutama sejauh mana mereka aktif dalam proses belajar (Tirka & Kusumawati, 2017). Keberhasilan atau kegagalan pendidikan sangat tergantung pada pengalaman proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa dan bagaimana guru mengaplikasikan teknik dan metode pembelajaran yang menarik, serta ketersediaan media yang sesuai dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran sangatlah krusial dalam meningkatkan prestasi belajar siswa karena media pembelajaran memiliki peran yang cukup signifikan dalam pengembangan pengetahuan seseorang, terutama bagi para siswa saat proses pembelajaran (Audie, 2019).

Media menjadi satu diantara peranti yang diterapkan sebagai saluran komunikasi guna untuk menolong dalam berbagai aktivitas dan keperluan yang dapat mempermudah semua orang dalam melakukan suatu pekerjaan (Indriana, 2011). Media secara spesifik terdiri dari alat grafis, perangkat elektronik dan foto grafis untuk mengambil dan menyusun informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Arsyad, 2011). Media merupakan semua bentuk yang bisa dipakai untuk mengirim pesan berasal dari pengirim ke penerima dengan tujuan mendorong pemikiran, minat dan konsentrasi siswa agar setiap proses pembelajaran menjadi lebih berarti bagi para siswa dan mendapatkan prestasi akademik optimal (Sadiman et al., 2018). Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu elemen yang mendukung kesuksesan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar (Srimaya, 2017).

Hasil wawancara dengan guru biologi bahwasanya hasil belajar siswa masih berada pada tingkat standar karena ketersediaan media pembelajaran yang masih kurang memadai, terutama dalam hal buku ajar. Pada wawancara selanjutnya dengan siswa banyak dari mereka yang mengaku menggunakan buku ajar biologi sebagai media

pembelajaran utama. Meskipun penggunaan media ini sudah cukup baik, namun siswa mengungkapkan kebutuhan akan inovasi baru dalam proses belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Siklus untuk membantu lebih mengembangkan prestasi belajar siswa memerlukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu modelnya adalah pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan media *puzzle* gambar. Teka-teki gambar adalah permainan sederhana yang mirip dengan teka-teki silang, tetapi berisi pertanyaan (Supendi & Nurhidayat, 2007). Teka-teki gambar ini merupakan teka-teki silang dengan perbedaan bahwa soalnya berupa gambar yang sulit ditebak, sehingga dapat melatih siswa dalam berpikir kritis dan menganalisis gambar. Peserta didik ditantang untuk menebak gambar atau bagian gambar sebagai jawaban yang akan mengisi kolom atau kotak yang tersedia. Bermain teka-teki gambar memiliki manfaat yang baik dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam menganalisis gambar, mencari jawaban yang paling tepat dan mampu menghubungkannya dengan jawaban lainnya. selain itu, permainan dalam pembelajaran tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan prestasi belajar dari siswa (Dwiredy & Qalbi, 2021). Pemanfaatan media gambar sebagai pengalaman pendidikan sangat penting dalam menumbuhkan pengalaman karena dapat menarik manfaat siswa, menciptakan inspirasi belajar siswa sehingga mereka dapat memahami penggambaran yang digambarkan, dan pendidik dapat memperkenalkan materi dengan idealnya menggunakan gambar-gambar tersebut (Yastiari, 2019).

Penggunaan media dapat memberdayakan seorang siswa untuk menginisiasi kemungkinan yang ada dalam dirinya. Melalui media ini, siswa akan dipersilahkan untuk dengan susah payah memperhatikan gambar tersebut. Siswa akan belajar berpikir kritis saat mempelajari dan mencocokkan gambar dengan informasi, khususnya saat mempelajari materi tentang struktur dan fungsi jaringan tumbuhan, melalui pengamatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen semu (*quasi experiment*). Menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design* seperti pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Tes awal kelas eksperimen
- O₂ : Tes akhir kelas eksperimen
- O₃ : Tes awal kelas kontrol
- O₄ : Tes akhir kelas kontrol
- X : Perlakuan

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Pinrang berjumlah 341 peserta didik. Sedangkan sampel penelitian terdiri dari siswa kelas XI.1 sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI.2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan yang khusus (Sugiyono, 2013).

Instrumen yang dipakai dalam proses mengumpulkan data penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik yang terdiri atas 25 butir soal.

Tabel 2. Kisi-Kisi Soal

KD	Indikator	Nomor Soal
3.3 Menganalisis keterkaitan antara struktur sel jaringan tumbuhan dengan organ tumbuhan	C1	1, 12, 14, 18, 19,
	C2	2, 4, 6, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 21, 22, 23, 25
	C3	3, 5, 7, 8, 17, 24

Hasil validasi tes hasil belajar telah menunjukkan nilai V sebanyak 0,87. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data hasil penelitian diolah menggunakan SPSS (*Statistical Programmer And Service Solution*) versi 25.

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Rentang nilai	Kategori
90 - 100	Sangat Tinggi
75 - 90	Tinggi
60 - 75	Sedang
40 - 60	Rendah
0 - 40	Sangat Rendah

Sumber: Ratumanan & Laurens, 2015

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Peserta Didik Yang Diajar Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran *Education Game* Teka-Teki Gambar (TTG) (Kelas Kontrol)

Data hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI.2 di SMA Negeri 2 Pinrang, data yang didapatkan terdiri dari:

Tabel 4. Kategori Hasil Belajar *Pretest* Kelas XI.2

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
75 - 90	2	7%	Tinggi
60 - 75	12	40%	Sedang
40 - 60	14	47%	Rendah
0 - 40	2	7%	Sangat Rendah

Tabel tersebut menjelaskan, bahwa dapat diketahui distribusi frekuensi hasil belajar para siswa kelas control terlihat bahwa terdapat 2 siswa termasuk kategori nilai tinggi, 12 siswa dengan kategori nilai sedang, 14 siswa yang tergolong nilai rendah, serta 2 siswa lainnya dengan nilai sangat rendah.

Tabel 5. Kategori Hasil Belajar *Posttest* kelas XI.2

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
75 - 90	18	60%	Tinggi
60 - 75	7	23%	Sedang
40 - 60	5	17%	Rendah
0 - 40	0	0%	Sangat Rendah

Dalam Tabel tersebut terlihat distribusi frekuensi prestasi belajar para siswa di kelas kontrol terbagi kedalam beberapa kategori yaitu 18 peserta didik kategori nilai tinggi, kemudian 7 peserta didik kategori nilai sedang, serta 5 peserta didik kategori nilai rendah.

Tabel 6. Analisis Statistik Deskriptif *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

Parameter	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	76	88
Nilai Minimum	32	52
Rata-Rata	60,53	74,13
Standar Deviasi	11.104	9.321
Varians	123,292	86,878

Pada Tabel 6 terlihat bahwa nilai pretest peserta didik di kelas XI.2 memiliki rata-rata 60,53, dengan nilai maksimum didapatkan 76, nilai minimum 32, standar deviasi sebesar 11.104 dan varians sebesar 123,292. Sementara itu, nilai posttest peserta didik di kelas XI.2 memiliki rata-rata 74,13, dengan nilai maksimum yang berhasil diperoleh berjumlah 88, nilai minimum 52, standar deviasi sebesar 9.321, dan varians sebesar 86,878.

Hasil Belajar Peserta Didik Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Education Game* Teka-Teki Gambar (TTG) (Kelas Eksperimen)

Tabel 7. Kategori Hasil Belajar *Pretest* Kelas XI.1

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90 - 100	0	0%	Sangat Tinggi
75 - 90	2	7%	Tinggi
60 - 75	19	63%	Sedang
40 - 60	8	27%	Rendah
0 - 40	1	3%	Sangat Rendah

Tabel 7 menjelaskan bahwa, dapat ditemukan prestasi belajar peserta didik dalam kelas sebagai eksperimen dikategorikan berdasarkan distribusi frekuensi. Ada 2 peserta didik kategori nilai tinggi, 19 peserta didik tergolong nilai sedang, 8 peserta didik masuk dalam nilai rendah, serta 1 peserta didik tergolong nilai sangat rendah.

Tabel 8. Kategori Hasil Belajar *Posttest* kelas XI.1

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
90 - 100	9	30%	Sangat Tinggi
75 - 90	18	60%	Tinggi
60 - 75	3	10%	Sedang
40 - 60	0	0%	Rendah
0 - 40	0	0%	Sangat Rendah

Tabel 8 menjelaskan bahwa, prestasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dikelompokkan berdasarkan distribusi frekuensinya. Ada 9 peserta didik tergolong nilai sangat tinggi, 18 peserta didik kategori nilai tinggi, dan 3 lainnya dengan kategori nilai sedang.

Tabel 9. Analisis Statistik Deskriptif *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Parameter	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	76	100
Nilai Minimum	40	68
Rata-Rata	64,93	84,80
Standar Deviasi	7.625	7.889
Varians	58,133	62,234

Pada Tabel 9 yang telah tercantum terlihat bahwa peserta didik kelas XI.1 memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 64,93, dengan nilai tertinggi 76, dan nilai terendah sebesar 40, standar deviasi nilai pretest peserta didik tersebut adalah 7.625 dan variansnya adalah 58,133. Sebaliknya, peserta didik kelas XI.1 memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 84,80, dengan nilai maksimum 100, nilai minimum 68. Standar deviasi nilai pretest peserta didik tersebut adalah 7.889 dan variansnya adalah 62,234.

Pengaruh Media Pembelajaran *Education Game* Teka-Teki Gambar (TTG) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Uji hipotesis yang dilakukan dalam membandingkan hasil belajar peserta didik, dilakukan dengan memperhatikan pengaruh yang diberikan pada tingkat belajar mereka. Hal ini dapat diilustrasikan dengan melakukan perbandingan prestasi belajar peserta didik dalam kelas kontrol (XI.2) dengan prestasi belajar peserta didik dalam kelas eksperimen (XI.1) di materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan yang sama.

Tabel 10. Uji Normalitas Data Hasil Belajar

<i>Kolmogorov Smirnov</i>				
Kelas	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sign</i>	Keterangan
<i>Pretest</i> kontrol	0.116	30	0.200	Terdistribusi normal
<i>Posttest</i> kontrol	0.179	30	0.015	
<i>Pretest</i> eksperimen	0.156	30	0.060	
<i>Posttest</i> eksperimen	0.162	30	0.043	

Tabel 10 dapat dilihat, bahwa analisis data tes belajar pada kelas kontrol (XI.2) yang tidak menggunakan media pada *pretest*, menghasilkan nilai *sign* sebesar 0,200, sedangkan pada *posttest*, menghasilkan nilai *sign* sebesar 0,015. Sementara itu, analisis data tes belajar pada kelas eksperimen (XI.1) yang menggunakan bantuan media Teka-Teki Gambar (TTG), menghasilkan nilai *sign* pada hasil *pretest*nya sebesar 0,060, dan pada *posttest* nilai *sign* sebesar 0,043. Ini menunjukkan nilai *sign* pada *pretest* dan *posttest* lebih besar daripada nilai α , yang nilainya α adalah 0,05. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa data dari kelas kontrol (XI.2) dan pada kelas eksperimen (XI.1) memiliki distribusi yang normal.

Tabel 11. Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

<i>Levene statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>Df2</i>	<i>Sign</i>	<i>Keterangan</i>
0,383	1	58	0,538	Homogen

Berdasarkan Tabel di atas ditemukan bahwa nilai sign adalah 0,538, adapun nilai α sebesar 0,05, sehingga nilai sign $> \alpha$. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 12. Uji Hipotesis Data Hasil Belajar

	<i>Levene's Test For Equility Of Variances</i>		<i>T-Test For Equility Of Means</i>		
	<i>F</i>	<i>Sign</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sign (2tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	0,383	0,538	4,784	58	0,000
<i>Equal variances non assumed</i>			4,784	56,458	0,000

Berdasarkan Tabel 12 uji hipotesis data hasil belajar, terdapat nilai sign $< \alpha = 0,000 < 0,05$ dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,784 dan t_{tabel} sebesar 0,2542. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_1) diterima. Ini menunjukkan penerapan dari media pembelajaran *education game* Teka-Teki Gambar (TTG) berpengaruh terhadap prestasi belajar dari peserta didik.

Hasil dari penelitian diperoleh, bahwa meskipun pembelajarannya bagus, namun tidak ideal karena guru hanya menyampaikan materi sesaat dan memunculkan pertanyaan tanpa memberikan gambaran yang wajar tentang materi yang disampaikan. Akibatnya, materi sulit untuk dipahami dan tidak adanya tujuan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Pernyataan ini juga diperkuat oleh pendapat Akbar & Tarman (2018) bahwa penggunaan media pendidikan merupakan komitmen positif yang penting bagi prestasi akademik siswa, karena mencakup segala potensi yang digerakkan oleh siswa. Dalam penelitiannya, Audie (2019) juga mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar ketika media teka-teki gambar digunakan untuk menerapkan proses belajar mengajar. Hal ini menciptakan suasana interaktif di dalam kelas. Mereka fokus pada klarifikasi pemanfaatan media dan mengkaji untuk menjawab teka-teki yang terkandung di media. Siswa lebih terlibat dalam proses belajar di lingkungan belajar yang lebih baik ini. Kharisma (2021) menyatakan bahwa media dapat dimanfaatkan secara nyata dalam suasana kelas untuk bekerja dengan pemahaman

dan asimilasi materi, sehingga membuat siswa bersemangat dan memiliki inspirasi belajar yang tinggi serta mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Pemanfaatan teka-teki gambar sebagai media pembelajaran juga meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menganalisis gambar. Melalui teka-teki gambar, mereka dapat melatih keterampilan menebak, menganalisis, dan kemudian mengaplikasikan pemahamannya terhadap gambar sebagai jawaban dari soal yang diberikan. Pendapat Arsyad (2013) juga mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa gambar memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perasaan serta mampu memfasilitasi penjelasan informasi atau materi pelajaran dengan mencapai tujuan pembelajaran melalui penggalian informasi melalui gambar. Rohini (2010) juga menegaskan bahwa media gambar dapat mempermudah pemahaman para siswa terhadap materi pelajaran yang kompleks dan sulit. Pernyataan ini sesuai penelitian Khusnul (2018) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan teka-teki jigsaw mengandung komponen permainan yang membuat pengalaman belajar menjadi sangat menarik dan bersemangat, sehingga siswa menjadi tertarik untuk mengikuti ilustrasi tersebut. Hal ini sesuai dengan Riyana dan Susilana (2009) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media secara keseluruhan dapat meningkatkan minat belajar dan memungkinkan kerjasama langsung antara siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa teka-teki gambar yang disiapkan. Dengan menggunakan media sebagai sarana, peserta didik ditantang untuk memperhatikan kesesuaian gambar dengan keterangan yang terdapat pada gambar tersebut. Dalam proses pengamatan ini, para peserta didik diharapkan agar dapat mempertanyakan dengan kritis dalam mempelajari struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Pendapat Umar (2013) berpendapat bahwa penentuan media pembelajaran harus didasarkan pada pedoman objektivitas, sedangkan pengajar harus memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mempertimbangkan situasi dan kondisi pada saat penyampaian materi menggunakan media pembelajaran tersebut.

Pengaplikasian gambar dalam media pembelajaran memiliki dampak yang efektif dalam memikat minat peserta didik ingin belajar (Sudjana & Rivai, 2010). Gambar juga berperan dalam mempermudah pemahaman dan meningkatkan ingatan terhadap isi teks yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Akbar & Tarman (2018), yang menegaskan bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang sangat besar dalam mengembangkan prestasi belajar siswa selanjutnya apabila digunakan secara tepat oleh guru. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa mencapai potensi penuh mereka, terutama melalui penggunaan indra penglihatan sebagai alat penerima informasi yang

paling efektif. Alfiani (2019) juga berpendapat bahwa gambar yang digunakan secara lugas mempengaruhi siswa dalam mengartikan pesan yang disampaikan guru. Data yang diperoleh siswa ternyata lebih akurat, bagus, dan sulit untuk diabaikan. Dengan demikian, penggunaan media gambar memegang peranan yang krusial dalam membantu peserta didik memperluas pengalaman dan pemahaman konseptual.

Penggunaan media teka-teki bergambar mempengaruhi hasil belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan teka-teki bergambar tidak hanya untuk mengajak dan bermain, tetapi juga memiliki arti mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi jaringan tumbuhan struktur dan fungsi dipengaruhi oleh media pembelajaran. Padahal, pemanfaatan media pendidikan seperti teka-teki gambar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran dengan permainan latihan Teka-Teki Gambar (TTG) berdampak pada prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Pinrang. Perbandingan skor posttest rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan hal ini. Nilai normal posttest kelas kontrol adalah 74,13, sedangkan nilai normal posttest kelas trial adalah 84,80. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran TTG dapat lebih mengembangkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A,A & Tarman. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 40-48. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1238>
- Alfiani, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Pelajaran IPS Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis-Jenis Pekerjaan. <http://repository.uinbanten.ac.id/4630/>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Untirta*, 2(1), 586-595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>
- Dwiredy, M. & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal RECEP*, 2(1), 38-47. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/31070>
- Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kharisma, Syamsudduha, S., & Hamansah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Teka-Teki Gambar Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi Al-Ahya*, 3(3), 80-90. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v3i3.24307>

- Khusnul, L. (2018). Penggunaan Metode Teka-Teki Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Pada Anak Kelompok B. *Naskah Publikasi*, 1-12. <http://eprints.ums.ac.id/64231/11/NASKAH%20PUBLIKASI%20r.pdf>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 13(23), 130-154. https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M%20Ramli_Media%20Pembelajaran.pdf
- Ratumanan, T.G & Laurens. (2015). *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Riyana, C & Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Danpenilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rohini. (2010) Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko. *Jurnal Education*. 5(2), 77-78. <https://doi.org/10.29408/edc.v5i2.122>
- Sadiman, A.S., et al., (2017). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Grafindo Raja Persada.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>
- Sudjana & Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Supendi & Nurhidayat. (2007). *Fun Games 50 Permainan Menyenangkan Di Indoor Dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Gramedia.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Tirka, W & Kusumawati, N.M. (2017). Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal Of Elementary Education*. 1(1), 86-95. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.11443>
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. 11(2), 131-144. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah>
- Yastiari, D.M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Gambar Guna Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *International Journal Of Elementary Education*. 3(4), 431-438. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21748>