

Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI di SMAN 7 Maros Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Berbasis Permainan Teka-Teki Silang

Improving the Learning Outcomes Students of Class XI MIPA at SMAN 7 Maros through a Media-assisted Discovery Learning Based on Crossword Puzzle Games

Wahdaniyyah¹⁾, Adnan²⁾, Sulaeman³⁾

¹⁾ Bidang Studi Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar, Makassar

²⁾ Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Makassar.

³⁾ UPT SMAN 7 Maros, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan

Email Korespondensi: adnan@unm.ac.id

ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Siswa melalui model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Berbasis Permainan Teka-Teki Silang. Penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Maros Kelas XI MIPA 1 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Hasil belajar siswa yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA 1 SMAN 7 Maros. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa 68% dalam kategori tuntas pada siklus I dan meningkat menjadi 86% pada siklus II atau dari 32% dalam kategori tidak tuntas pada siklus I menjadi 14% pada siklus II.*

Kata kunci: Discovery learning, hasil belajar, teka-teki silang

ABSTRACT

*This research aims to improve student learning outcomes through the *Media-assisted Discovery Learning* learning model based on crossword games. This research was conducted at SMAN 7 Maros Class XI MIPA 1 odd semester 2023/2024 academic year with research subjects totaling 28 students. This type of research is classroom action research (PTK) which consists of planning, implementing actions, observing and reflecting which is carried out in 2 cycles. The student learning outcomes obtained were analyzed using descriptive statistics. The application of the *Discovery Learning* learning model assisted by crossword puzzles can improve student learning outcomes in Biology class XI MIPA 1 SMAN 7 Maros. This can be seen from the increase in the average percentage of student learning outcomes from 68% in the complete category in cycle I and increasing to 86% in cycle II or from 32% in the incomplete category in cycle I to 14% in cycle II.*

Keywords: Discovery learning, learning outcome, crossword puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Kualitas pendidikan terdiri atas dua hal, yaitu kualitas proses dan produk. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan Siswa, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi (Sari, 2017).

Dewasa ini praktik pelaksanaan pendidikan harus didasarkan pada aspek kebutuhan belajar peserta didik. Apabila guru mengajar menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan tercipta pembelajaran yang bermakna dan bersifat student centered sehingga mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Begitupula sebaliknya, apabila guru menerapkan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka hasil belajar akan cenderung rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas XI MIPA 1 di SMAN 7 Maros pada awal tahun ajaran 2022/2023. Diperoleh hasil bahwa masih banyak Siswa yang kurang menunjukkan aktivitas belajar yang diharapkan dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan Siswa tidak fokus karena tidak memiliki semangat untuk belajar serta malah fokus mengerjakan hal lain diluar pelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung, misalnya saat kegiatan diskusi berlangsung siswa cenderung asyik sendiri dan malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran selama proses pembelajaran dikelas dapat membantu meningkatkan hasil belajar Siswa sehingga Siswa memiliki semangat dan fokus mengikuti pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana Siswa memahami sendiri konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada kesimpulan Model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat menumbuhkan rasa senang pada Siswa karena tumbuhnya rasa senang maka pencarian tentunya selalu berhasil, menyebabkan Siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Model pembelajaran *Discovery Learning* membantu Siswa memperkuat konsep dirinya untuk memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan teman-temannya, Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran yang diikutinya dan mendorong Siswa selalu berfikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri (Ekafitri, 2018).

Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Penguatan pengertian, ingatan (dalam memori jangka panjang) dan transfer yang dimaksudkan adalah mengenai materi pembelajaran yang dipelajari.

Kemampuan ini menjadikan mahasiswa menjadi lebih mudah menguasai materi pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

Adapun langkah-langkah dalam mengaplikasikan model pembelajaran Discovery Learning di dalam kelas menurut Syah dalam (Wahjudi, 2015) adalah sebagai berikut: 1) *Stimulation* (Stimulasi atau Pemberian Rangsangan), 2) *Problem Statement* (Pernyataan atau Identifikasi Masalah), 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data), 4) *Data Processing* (Pengolahan Data), 5) *Verification* (Pembuktian), 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan atau Generalisasi).

Selain model pembelajaram, hal lain yang turut berpengaruh adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka.

Hasil observasi yang telah dilakukan pada salah satu kelas bahwa media yang digunakan oleh guru dalam mengajar hanya sebatas buku paket dan juga mengandalkan bahan bacaan yang diperoleh dari smartphone peserta didik. Ditambah lagi selama ini peserta didik tidak semuanya terfasilitasi oleh buku paket karena jumlahnya yang terbatas. Praktik pembelajaran dengan hanya menggunakan media demikian membuat peserta didik tidak termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajarnya rendah. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media evaluative berbasis permainan edukatif yaitu permainan teka-teki silang.

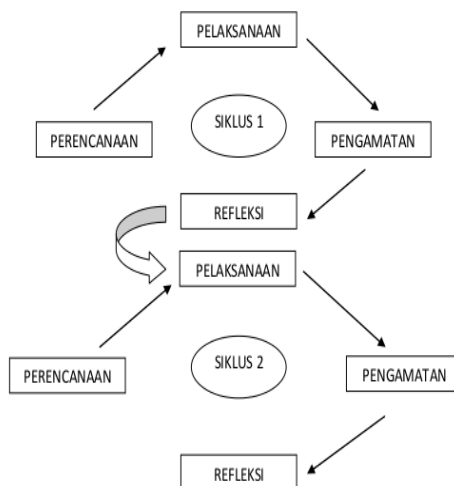
Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya.

Media teka-teki silang adalah salah satu permainan *puzzle* dengan nama lain *crossword puzzle*. Media ini berupa kolom-kolom yang tersusun secara mendatar dan menurun, memiliki pertanyaan mendatar dan menurun yang nantinya jawaban dari pertanyaan tersebut diisikan pada kotak-kotak kosong yang telah tersusun. Penggunaan media dapat membantu dalam membuat pembelajaran lebih menarik, dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ratnaningsih, 2017).

Anisa'rahmi (2018) menyatakan mengisi teka-teki silang (*crossword puzzle*) berguna untuk mengingat kosakata, juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Penelitian Shetgar (2020) juga menyatakan teka-teki silang dapat membantu siswa untuk memperluas pengetahuan kosa-kata mereka, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kemampuan dan pemahaman mereka, dikatakan pula bahwa penggunaan media teka-teki silang merupakan cara inovatif untuk melibatkan para siswa dalam belajar dan membantu mereka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan. Pada tahap perencanaan siklus I berisi kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, media, instrumen penilaian dan instrumen penelitian) yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian.



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah di kelas XI MIPA 1 SMAN 7 Maros yang berlokasi di Kecamatan Mallawa, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yaitu bulan Agustus tahun 2023. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dari pra siklus, siklus satu sampai siklus berikutnya hingga diperoleh ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai 80%. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 78.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Prasiklus

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dari tahap pra siklus atau pratindakan. Tahap pratindakan dilaksanakan di awal semester sebelum peserta didik belajar materi Biologi kelas XI. Pada tahap pratindakan, peneliti memberikan pretest kemudian mengumpulkan hasilnya yang kemudian dijadikan sebagai data hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dilakukan. Berikut data hasil belajar siswa yang diperoleh sebagai dasar peneliti merumuskan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Prasiklus

Kategori Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Tuntas	9	32 %
Tidak Tuntas	19	68 %
Total	28	100%

Tabel di atas menunjukkan data hasil pelaksanaan pretest yang dijadikan sebagai hasil belajar prasiklus. Peneliti memberikan pretest sebanyak 10 butir soal kemudian diperoleh hasil bahwa dari 28 orang peserta didik di kelas XI MIPA 1 SMAN 7 Maros hanya 9 orang peserta didik atau setara dengan 32% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Artinya, jumlah peserta didik yang hasil belajarnya tidak tuntas jauh lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang hasil belajarnya tuntas. Hal tersebut diduga disebabkan oleh metode mengajar yang digunakan oleh guru sebelumnya menggunakan metode ceramah sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bertahan lama di memori peserta didik. Selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dilakukan siklus I berupa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantu media berbasis permainan teka-teki silang.

Media berupa permainan teka-teki silang dibuat menggunakan website *puzzlemaker discovery education* kemudian dimasukkan ke dalam canva menjadi bagian dari lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dicetak kemudian diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan secara berkelompok pada fase pengolahan data (*data processing*) di sintaks model pembelajaran *discovery learning*.

Hasil Belajar Siklus I

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan tahap perencanaan sesuai dengan langkah-langkah penelitian tindakan kelas. Adapun aktivitas yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain: (1) Menyusun rencana pembelajaran, (2) Menyiapkan media teka-teki silang, (3) Menyusun lembar evaluasi dan lembar kerja siswa, (4) Merancang kegiatan untuk pengembangan materi Sel dengan menggunakan media teka-teki silang, (5) Menyiapkan lembar observasi perilaku siswa dan guru.

Setelah perencanaan disusun maka selanjutnya masuk pada tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa, kemudian melakukan presensi.
- b. Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi sel.
- c. Guru memberikan motivasi atas respon siswa.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- e. Guru menyiapkan media, alat dan bahan yang dibutuhkan.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menjelaskan materi Struktur dan fungsi bagian-bagian sel dengan menampilkan sebuah gambar menggunakan LCD Proyektor.

- c. Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang berbasis permainan teka-teki silang yang telah di print.
 - d. Guru menjelaskan cara menggunakan media teka-teki silang dan menyuruh siswa mengerjakannya secara berkelompok.
 - e. Konfirmasi jawaban dan perhitungan rekapitulasi skor yang diperoleh untuk masing-masing kelompok.
- 3) Kegiatan Penutup (15 Menit)
- a. Memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan memotivasi kelompok yang mendapatkan skor terendah.
 - b. Memberikan penguatan atas materi dan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - c. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran mengenai sel.
 - d. Memberikan soal post test mengenai materi yang telah di pelajari dan dikerjakan secara individual yang hasilnya akan digunakan sebagai data hasil belajar siklus I.
 - e. Melaksanakan kegiatan refleksi pembelajaran
 - f. Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.

Kemudian pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati, dan mencatat gejala-gejala yang terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pada saat melakukan observasi, guru mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan, mengamati siswasiswa ketika mengerjakan LKPD, berdiskusi, melaksanakan tugas, dan mencatat berbagai aktivitas siswa dan guru saat pembelajaran.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus 1

Kategori Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Tuntas	19	68 %
Tidak Tuntas	9	32 %
Total	28	100%

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hasil belajar sebanyak 19 orang atau sebesar 68% dari jumlah peserta didik. Sementara jumlah peserta didik yang belum mencapai skor kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau masuk dalam kategori tidak tuntas sebanyak 9 orang atau sebesar 32% dari jumlah peserta didik di kelas XI MIPA 1. Jika dibandingkan dari hasil belajar yang diperoleh pada prasiklus (Tabel 1) maka terjadi peningkatan dimana pada prasiklus jumlah peserta didik yang hasil belajarnya memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 9 orang atau hanya 32% dari jumlah total siswa dan meningkat menjadi 19 orang atau sebesar 68% pada siklus I.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning berbantu media berbasis permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar Biologi peserta didik kelas XI MIPA di SMAN 7 Maros. Meski demikian, peningkatan hasil belajar belum mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 80%. Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I antara lain yaitu: Pada Siklus I rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 3,4 atau dalam kategori baik

Hal ini dikarenakan banyak siswa yang gagal memenuhi beberapa indikator kinerja Belajar dengan instruksi seperti: (1) Pada saat guru memaparkan materi atau menayangkan gambar, terdapat peserta didik yang terlihat acuh dan asik sendiri (2) Terdapat beberapa siswa dalam diskusi kelompok yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok mengerjakan LKPD berbasis permainan teka-teki silang.

Dari hasil dalam pengamatan guru pamong sebagai observer, hal seperti itu bisa saja terjadi karena adanya persepsi kegiatan awal belum secara langsung mempengaruhi kehidupan siswa, sehingga siswa tidak memiliki dampak langsung untuk menemukan koneksi material dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kemungkinan lain adalah media berupa teka-teki silang masih baru diterapkan sehingga membutuhkan penyesuaian diri bagi sebagian siswa untuk mengerjakannya dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I dilakukan refleksi pelaksanaan tindakan siklus I. Pada siklus berikutnya guru berusaha memperbaiki motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *discovery learning*, sehingga siswa lebih banyak bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena mereka dapat belajar untuk menemukan konsep sambil bermain. Maka pada tahap refleksi ini peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas ke siklus berikutnya (siklus II).

Hasil Belajar Siklus 2

Sama halnya dengan siklus I, pelaksanaan siklus I dimulai dengan tahap perencanaan. Adapun aktivitas yang dilakukan pada tahap perencanaan antara lain: (1) Menyusun rencana pembelajaran, (2) Menyiapkan media teka-teki silang, (3) Menyusun lembar evaluasi dan lembar kerja siswa, (4) Merancang kegiatan untuk pengembangan materi Sel dengan menggunakan media teka-teki silang, (5) Menyiapkan lembar observasi perilaku siswa dan guru.

Setelah perencanaan disusun maka selanjutnya masuk pada tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa, kemudian melakukan presensi.
- b. Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi sel.
- c. Guru memberikan motivasi atas respon siswa.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- e. Guru menyiapkan media, alat dan bahan yang dibutuhkan.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menjelaskan materi Perbedaan Sel Hewan dan Sel Tumbuhan dengan menampilkan bahan presentasi yang memuat gambar dan tulisan.
- c. Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang berbasis permainan teka-teki silang yang telah di print.
- d. Guru menjelaskan cara menggunakan media teka-teki silang dan menyuruh siswa mengerjakannya secara berkelompok.

- e. Konfirmasi jawaban dan perhitungan rekapitulasi skor yang diperoleh untuk masing-masing kelompok.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan memotivasi kelompok yang mendapatkan skor terendah.
- b. Memberikan penguatan atas materi dan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- c. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran mengenai sel.
- d. Memberikan soal post test mengenai materi yang telah di pelajari dan dikerjakan secara individual yang hasilnya akan digunakan sebagai data hasil belajar siklus I.
- e. Melaksanakan kegiatan refleksi pembelajaran
- f. Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.

Kemudian pada tahap observasi, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati, dan mencatat gejala-gejala yang terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pada saat melakukan observasi, guru mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan, mengamati siswa siswa ketika mengerjakan LKPD, berdiskusi, melaksanakan tugas, dan mencatat berbagai aktivitas siswa dan guru saat pembelajaran.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus 2

Kategori Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Tuntas	24	86 %
Tidak Tuntas	4	14 %
Total	28	100%

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa setelah pelaksanaan siklus II diperoleh hasil belajar peserta didik pada materi perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantu media berbasis permainan teka-teki silang menunjukkan hasil bahwa peserta didik yang memiliki hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sebanyak 24 orang atau sebesar 86% dari jumlah peserta didik sementara yang memiliki hasil belajar tidak tuntas sebanyak 4 orang atau sebesar 14% dari jumlah peserta didik.

Pada hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama penerapan model pembelajaran discovery learning berbantu media berbasis permainan teka-teki silang. Hasil belajar yang terjadi pada siklus I sebesar 50% mengalami peningkatan menjadi 82,35% dengan kategori tuntas, pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning berbantu media berbasis permainan teka-teki silang tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan menggunakan strategi pembelajaran penemuan, siswa dapat menjadi lebih terlibat dan aktif serta belajar menjadi lebih menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* bertujuan untuk menempatkan siswa pada lingkungan yang positif

secara fisik, emosional dan sosial dan memberikan mereka pengalaman belajar dengan cara terlibat langsung dan sedekat mungkin dengan dunia nyata. Sehingga membawa siswa ke dalam lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa tekanan sehingga mereka senang belajar dengan semangat.

Penelitian Shetgar (2018) juga menyatakan teka-teki silang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena media berupa permainan teka-teki ini dapat memperluas pengetahuan kosa-kata mereka, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam kemampuan dan pemahaman mereka, dikatakan pula bahwa penggunaan media teka-teki silang merupakan cara inovatif untuk melibatkan para siswa dalam belajar dan membantu mereka untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Purwanto (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah motivasi belajar, motivasi belajar siswa mempengaruhi aktivitas siswa dalam memantau proses pembelajaran. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga meningkat semakin meningkat Peningkatan motivasi siswa ini dapat ditunjukkan melalui peningkatan kinerja dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media berbasis permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar Biologi Siswa kelas XI MIPA di SMAN 7 Maros. Hal tersebut terbukti dari hasil yang diperoleh sebelum menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media berbasis permainan teka-teki silang peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya sebesar 32% dan setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media berbasis permainan teka-teki silang meningkat menjadi 68% pada siklus I dan menjadi 86% pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, D. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Model *Discovery Learning* Untuk Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis (Studi pada Siswa Kelas VIII Semester Genap SMPN 1 Seputih Agung Tahun Pelajaran 2015/2016).
- Eka. Fitri, A. 2018. Implementation Of *Discovery Learning* Model to Improve Student's Mathematics Learning Achievement At Class XI Science 2 SMA Negeri 1 Tempuling. *Jurnal Jom FKIP*. Vol. 6.
- Fitriyah, Murtadlo, A., Warti, R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*. Vol. 9 No. 2.
- Hardiyanto. 2016. *Teori & Pengembangan Iklim Kelas & Iklam Sekloah*. Jakarta: Kencan.

- Sari, E. N. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di SMA. *Science Education*. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, R. T. 2016. Analisis Perencanaan Pembelajaran IPA pada Materi Ekosistem Kelas XII SMK Negeri 4 Padang. *Varia Pendidikan Kajian Penelitian Pendidikan*. Vol 28, No 2 Desember 2016. ISSN 0852-0976 :160-168.
- Sari, R. T. 2017. Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme untuk Kelas IX SMP. *Science Education. Jurnal Pendidikan Sains*. Vol . 6 No. 1.
- Wahjudi, E. 2015. Penerapan Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA sebagai Uapaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget. *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*. Vol.5