

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN *CROSS WORD PUZZLE*
(TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
DAN HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Oleh :

ADE IRMA
NPM : 1602070028



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PENDIDIKAN AKUNTASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, 03 November 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Ade Irma
NPM : 1602070028
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi: Analisis Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A*) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd



Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Fatmawarni, M.M
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
3. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ade Irma
NPM : 1602070028
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)
Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar

Saya layak di sidangkan:

Medan, 09 November 2020

Disetujui oleh:

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

ADE IRMA.NPM : 1602070028 Analisis Media Pembelajaran *Cross Word Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantaraan yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi guru dan siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pemanfaatan media pembelajaran *cross word puzzle* dalam meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif tinjauan pustaka. Sumber data yang di peroleh dari skripsi ini yaitu menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang). Media *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran di karenakan media ini dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, menghilangkan rasa bosan siswa karena mereka harus berpikir jawaban sampai selesai dan melatih siswa untuk mandiri dalam belajar.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran *cross word puzzle* sebagai media pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu 1) Membuat gagasan atau beberapa kata kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah di selesaikan. 2) Susun teka-teki silang yang telah di rancang. 3) Bagikan teka-teki silang kepada siswa secara individu. 4) Isi teka-teki silang tersebut sesuai soal secara mendatar atau pun menurun. 5) Tentukan batas waktu.

Dengan demikian maka dapat di simpulkan dari analisis yang telah di lakukan bahwa media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemandirian dan hasil belajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang), Kemandirian, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamua'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan nikmat kelapangan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa pula sholawat beriringan salam kepada Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang dapat menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proposal ini berjudul “**Analisis media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar**”.

Dalam penulisan skripsi , penulisan banyak mengalami kesulitan karena terbatas pengetahuan,pengalaman,dan buku yang relavan. Namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen,keluarga dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung, diantaranya :

1. Mama dan bapak tercinta yang senangtiasa memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materi.

2. Bapak Drs.Agussani,M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran,M.Si selaku Sketaris Program Studi Akuntansi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan dan seluruh pegawai staf mengajar yang telah memberi saran,bimbingan,bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak kepala sekolah, Guru- guru dan staf tata usaha SMK Swasta Teladan Sei Rampah yang telah banyak membantuk penulis dalam mengumpulkan data sehingga proposal ini dapat di selesaikan.
8. Rekan–rekan seperjuangan jurusan pendidikan akuntansi yang kurang lebih 4 tahun telah memberikan berbagai wara dalam keseharian penulis. Terimakasih untuk segala dukungan dan motivasinya.
9. Staff/pegawai Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengizinkan penulis melakukan riset demi menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu dalam skripsi ini.

Semoga Allah Swt memberikan perlindungan dan membalas kebaikan – kebaikan saudara-saudari sekalian yang telah turut dalam membantu terselesaikan skripsi ini. Akhir kata, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan , 2020

Penulis,



Ade Irma

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGATAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	5
A. Deskripsi Teori.....	5
1. Media Pembelajaran.....	5
2. Kemandirian Belajar	8
3. Hasil Belajar	10
4. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	13
B. Penelitian Relevan	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	19
B. Sumber Data & Data Penelitian	20

C. Teknik Pengumpulan Data.....	22
D. Teknik Analisis Data	22
E. Rencana Penguji Keabsahan Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
A. Hasil Penelitian	24
1. Gambaran umum media pembelajaran <i>crossword puzzle</i>	24
2. Deskripsi penelitian	25
3. Hasil dan analisis data.....	27
B. Pembahasan Dan Hasil Penelitian	32
C. Keterbatasan Penelitian.....	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	37

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	19
Tabel 4.1 rekaman pengamatan penelitian	27

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar *Crossword puzzle* (teka-teki silang)..... 16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup	42
Lampiran 2 Form K-1	43
Lampiran 3 Form K-2	44
Lampiran 4 Form K-3.....	45
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	46
Lampiran 6 Berita Acara Seminar Proposal.....	47
Lampiran 7 Permohonan Perubahan Judul.....	48
Lampiran 8 Surat Pengesahan Seminar Proposal.....	49
Lampiran 9 Pengesahan Proposal.....	50
Lampiran 10 Surat Izin Riset.....	51
Lampiran 11 Surat Balasan Riset.....	52
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	53
Lampiran 13 Surat Pernyataan Keaslian Skripsi.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantaraan yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Selain itu pemakaian media dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kemandirian belajar merupakan suatu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena kemandirian belajar siswa sangat diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, selain itu dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri dari kedewasaan orang terpelajar.

Tuntutan terhadap kemandirian sangat besar dan jika tidak direspon secara tepat bisa saja menimbulkan dampak yang tidak menguntungkan bagi perkembangan psikologis anak di masa mendatang. Kondisi tersebut terjadi karena menjadi mandiri merupakan salah satu tugas perkembangan anak. Anak dituntut untuk mandiri agar dapat menyelesaikan tugas perkembangan

selanjutnya. Untuk dapat mandiri anak membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan agar dapat mencapai kemandirian atas diri sendiri.

Kemandirian belajar menurut Haris Mudjiman adalah kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan di bangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. Kemandirian dalam belajar dapat di artikan sebagai aktivitas belajar dan berlangsungnya lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri dari pembelajaran. Siswa dikatakan telah mampu belajar secara mandiri apabila telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan dengan orang lain. Pada dasarnya kemandirian merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Berdasarkan observasi awal di SMK Swasta Teladan Sei Rampah, dalam proses pembelajaran akuntansi media pembelajaran yang di gunakan masih menggunakan media konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Ini dapat di lihat dari ketika guru memberikan sebuah pertanyaan siswa enggan untuk menjawab dan cenderung menunggu jawaban dari guru kemudian mencatatnya. Sehingga siswa kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan oleh proses pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru. Akibatnya kemandirian belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar yaitu media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk suatu barisan dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak – kotak yang berbentuk satu kolom dan beberapa baris). Menyelesaikan permainan ini ,siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia(Permata,2013. Media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka –teki silang)ini menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka–teki silang) di rasakan akan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dimana media pembelajaran ini berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan (Jurnal pendidikan ekonomi akuntansi FKIP UIR).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Analisis media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka–teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah,maka penelitian ini di fokuskan pada Analisis Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka –Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar berdasarkan *Library Reserch*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas,maka penelitian merumuskan masalah penelitian ini adalah :

“Bagaimana Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka –Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk Mengetahui Bagaimana Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka–Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan dan juga mampu memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana serta sarana bagi penelitian dan juga dapat manambahkan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang guru.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. DESKRIPSI TEORI

1. Media Pembelajaran

Menurut (R.Ibrahim dan Nana Syaodih S, 2011 :78) media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran,segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan materi pembelajaran, merangsang pikiran,perasaan,perhatian dan kemampuan siswa sehingga mendorong proses pembelajaran.

Menurut (Yusufhadi Miarso,2012 ;457) media adalah sebagai segala bentuk dan dapat disalurkan untuk proses transmisi informasi. Sedangkan pembelajaran menurut (Dewi salma Prawiradilaga & Eveline Siregar, 2007;4) adalah upaya diciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat di permudah (*facilitated*) pencapaiannya. Jadi media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Untuk menciptakan kondisi tersebut,maka di perlukan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar
2. Memotivasi siswa
3. Menyajikan informasi
4. Merangsang diskusi
5. Mengarahkan kegiatan siswa

6. Melaksanakan latihan dan ulangan
7. Memperkuat belajar
8. Memberikan pengalaman simulasi

Menurut Sudarwan Danim (2011;11) ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran seperti di bawah ini:

1. Media pembelajaran lebih produktif. Media pembelajaran telah menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan 'rate' belajar. Media memungkinkan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien, dapat menjauhkan hal-hal yang sebenarnya tidak perlu, yang kurang menunjang seperti tugas-tugas administratif atau pekerjaan rutin yang berlebihan dalam rangka transformasi informasi.
2. Media pembelajaran menunjang pengajaran individu, atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisme dalam kegiatan pengajaran. Media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai cara dalam rangka belajar.
3. Media pembelajaran membuat kegiatan mengajar lebih ilmiah (*scientific*). Media pembelajaran memungkinkan guru dan siswa dan siswa menciptakan rangkaian kerja yang sesuai dengan tujuan belajar mengajar, memberikan kemudahan kepada anak untuk mengetahui apa yang sebenarnya harus dipahami.
4. Media pembelajaran dapat membuat pengajaran lebih "powerful". Kontak – komunikasi antar-individual yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah dan kemampuan komunikasi tertentu.

5. Media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih ‘immediate’. Media pembelajaran dilukiskan sebagai jembatan antara dunia luar dengan dunia dalam sekolah. melalui televisi, film dan media lainnya kurikulum dapat di garap secara dinamis, pengetahuan dan realitas mudah di dapat demikian juga pemahaman terhadap berbagai materi pelajaran.
6. Media pembelajaran dapat membuat percepatan pendidikan lebih luas terutama melalui media masa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka, menyajikan informasi yang yang tidak ada tanpa sumber-sumber teknologi.

Di samping yang telah di sebutkan diatas, menurut Tim LPM DKI Jakarta media pengajaran bermanfaat untuk :

1. Memperlancar proses interaksi
2. Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan
3. Proses pembelajaran menjadi menarik
4. Pros pembelajaran menjadi interaktif
5. Jumlah waktu pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan
7. Proses belajar siswa dapat terja kapan didiman saja
8. Meningkatkan sikap positif dan produktif
9. Mengatasin keterbatasan ruangan

Jenis –jenis media pengajaran

1. Media Visual

Viasual adalah gambar yang menunjukkan sesuatu yang dapat

dilihat. dengan demikian media visual adalah media pengajaran yang hanya dapat dilihat . contohnya ; media gambar, Komik, foto, karikatur, buku, makalah, peta, poster dan sebagainya.

2. Media Audio

Audio adalah suara yang dapat di dengar telinga. Dengan demikian dimaksud dengan media audio adalah media yang dapat di dengar oleh telinga. Contohnya ; radio, audio tape recorder, alat musik, dan sebagainya.

3. Media audio Visual

Audio visual adalah media yang bisa di dengar dan di lihat secara bersama. Media ini mengandalkan indera pendengaran dan pengelihatan secara bersama. Contohnya : media drama, pementasan, dan VCD.

4. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang telah terangkum menjadi satu. Contohnya : internet dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh yang sering di sebut daring (dalam jaringan).

2. Kemandirian belajar

Kata kemandirian berasal dari kata dasar “ diri” yang mendapatkan awalan “ke’ dan akhiran “an” yang kemudian membentuk suatu kata benda. Karena kemandirian berasal dari kata dasar “diri”, maka kemandirian tidak dapat di lepaskan dari pembahasan mengenai perkembangan “diri” itu sendiri yang dalam

konsep Carl Rogers disebut dengan istilah “*self*” karena “diri” itu merupakan dari kemandirian. Belajar dapat memberikan suatu perubahan dalam diri seseorang. Karena belajar bersifat untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang terjadi pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran pasti akan terwujud jiwa mandiri, karena dengan belajar dapat merubah sikap untuk berdiri sendiri. Perubahan sikap dimana seseorang dapat dimana seseorang itu dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain dalam proses pembelajaran ini yang disebut dengan kemandirian belajar.

Desi Susilawati (2009 :7-8) mendeskripsikan kemandirian belajar sebagai berikut:

1. Siswa berusaha untuk meningkatkan tanggung jawab dalam mengambil berbagai keputusan .
2. Kemandirian dipandang sebagai suatu sifat yang sudah ada pada setiap orang dan situasi pembelajaran.
3. Kemandirian bukan berarti memisahkan diri dari orang lain.
4. Pembelajaran mandiri dapat mentransfer hasil belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai situasi.
5. Siswa yang belajar mandiri dapat melibatkan berbagai sumber daya dan aktivitas seperti membaca sendiri, belajar kelompok latihan dan kegiatan korespondensi.
6. Peran efektif guru dalam belajar mandiri masih memungkinkan seperti berdialog dengan siswa mencari sumber, mengevaluasi hasil dan mengembangkan berpikir kritis.

Menurut Sutarno (2011 ;16) “ mandiri mengandung dapat berdiri sendiri dan melaksanakan semua kegiatan dengan baik”. Kemandirian juga tidak dapat di pisahkan dengan pendidikan karena keduanya berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang sangat mempengaruhi. Seseorang yang ingin mempunyai kemandirian dalam poses pembelajaran harus mempunyai sifat kreatif maka seseorang itu dapat mengembangkan ide-ide yang di milikinya. Sehingga siswa tidak hanya menerima apa saja yang di berikan oleh guru.

Adapun indikator kemandirian belajar menurut Mudjiman (2006 ;8) terdiri dari

1. Percaya diri
2. Aktif dalam belajar
3. Disiplin dalam belajar
4. Tanggung jawab dalam belajar

Kemandirian belajar ialah kondisi aktivitas belajar yang mandiri tidak tergantung kepada orang lain, memiliki kemauan serta bertanggung jawab sendiri dan menyelesaikan masalah belajarnya. Kemandirian belajar akan terwujud apabila siswa aktif mengontrol sendiri segala sesuatu yang di kerjakan, mengevaluasi dan selanjutnya merencanakan sesuatu yang lebih dalam pembelajaran yang di lalui dan siswa juga mau aktif dalam proses pembelajaran.

3. Hasil belajar

Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang di wujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang di harapkan. Hasil pembelajaran merupakan

salah satu aspek yang perlu di pertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya hasil tersebut.

Wina sanjaya (2011; 63) mengatakan kegiatan pembelajaran yang di bangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang berhasil. Sebagai kegiatan yang berhasil, maka segala sesuatu yang di lakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai hasil yang di tentukan. Dengan demikian dalam setting pembelajaran, hasil merupakan pengikat segala aktivitas guru dan siswa. Oleh sebab itu ,merumuskan hasil merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam merancang sebuah program pembelajaran.

Kemudian R.Ibrahim(2011;69) mengatakan bahwa hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses mengajar. Peranan ini sangat penting karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar . Penuangan hasil belajar dalam RPP bukan saja memperjelas arah yang ingin di capai dalam suatu kegiatan belajar ,tetapi dari segi efisiensi di peroleh hasil yang maksimal. Keuntungannya yang dapat di peroleh melalui penuangan hasil pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Waktu mengajar dapat dilokasikan dan di manfaatkan secara tepat.
2. Pokok bahasan dapat dibuat seimbang ,sehingga tidak ada materi pembelajaran yang di bahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
3. Guru dapat menetapkan berapa banyak materi pembelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pembelajaran.
4. Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pembelajaran secara tepat.

5. Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
6. Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun dalam keperluan belajar.
7. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan belajar siswa dalam belajar.
8. Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar tanpa hasil yang jelas. (Hamzah B.Uno,2012 ;34).

Dengan demikian hasil pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya dalam hasil yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, alat ,media, sumber belajar,serta menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.(Wina Sanjaya,2011;64).

Mulyasa (2011; 131) mengatakan bahwa : dari segi hasil,proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perilaku yang positif pada diri peserta didikseluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Jadi ,indikator yang di jadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil,berdasarkan ketentuan kurikulum yang di sempurnakan yang saat ini digunakan alah meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang di ajarkan mencapai prestasi tinggi,baik secara individual maupun kelompok.

2. Perilaku yang di gariskan dalam tujuan pengajaran telah di capai baik individu maupun klasikal.

Moh.Uzer Usman & Lilis Setiawati (2011;8) menjelaskan bahwa mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses yang di lakukannya dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar kita dapat menggunakan acuan tingkat keberhasilan tersebut sejalan dengan kurikulum yang berlaku saat ini adalah sebagai berikut :

- a. Istemewah atau maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran yang di ajarkan itu di kuasai siswa.
- b. Baik sekali /optimal ,apabila sebageian besar (85% s.d. 94 %) bahan pelajaran yang di ajarkan di kuasai siswa.
- c. Kurang,apabila bahan pelajaran yang di ajarkan kurang dari 75% di kuasai siswa.

4. *Mediacrossword Puzzle* (teka –teki silang)

Menurut kartawidjaja (dalam septiana,2016) teka –teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan permainan yang berupa rangkaian kota bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut di beri nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Nomor jawaban di isi dalam bentuk mendatar atau menurun. Kotak tersebut harus di isi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata yang merupakan jawaban dari sebuah pertanyaan yang sudah di sediahkan. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) melibatkan partisipasi siswa sejak kegiatan pembelajaran di mulai. Siswa diajak untuk turut serta dalam

semua proses pembelajaran.

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau kembali materi–materi yang sudah di sampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mengingatkan kembali materi-materi apa yang sudah di sampaikan. Dengan begini siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dari ranah kognitif dan afektif.

Menurut Cahya (dalam Septian, 2016) pada dasarnya, teka-teki silang merupakan kegiatan, mengingat mencari dan mencocokkan kata yang pas, tidak hanya sesuai jawaban juag tetapi jumlah kotak yang di sediahkan. Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) sangat tepat bila di gunakan untuk mengefektifitaskan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah media yang di rancang sedemikian rupa dengan pertanyaan menurun dan mendatar, sehingga di peroleh jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang nantinya akan membentuk kata yang saling berhubungan secara horizontal dan vertikal.

Kelebihan dan kelemahan *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut :

1. Kelebihannya :

- a. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar

2. Kelemahan :

- a. Tidak semua pelajaran bisa di buat *crossword puzzle*

(teka-teki silang)

- b. Membutuhkan waktu yang tidak sedikit sebab pembuatannya rumit harus di sesuaikan pertanyaan dengan kolom jawaban yang di butuhkan.
- c. Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa menggunakan teka-teki silang.

Langkah–langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut :

1. Membuat gagasan atau beberapa kata kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah di selesaikan.
2. Susun teka-teki silang yang yang telah di rancang.
3. Bagikan teka-teki silang kepada siswa secara individu.
4. Isi teka–teki sialng tersebut sesuai soal secara mendatar atau pun menurun
5. Tentukan batas waktu.

Berikut dibawah ini adalah *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada mata pelajaran akuntansi.

MENDATAR

1. Konsistensi merupakan ... dasar akuntansi
3. Kemampuan informasi untuk memperkirakan hasil
6. Akuntan yang berprofesi sebagai auditor bebas
8. Elemen karakter yang mendasari timbulnya pengakuan profesional dan patokan untuk menguji keputusan
10. Sistem akuntansi masa pendudukan Belanda

MENURUN

1. Berperilaku konsisten dengan reputasi profesi
2. Aspek akuntansi selain aspek kegiatan
4. Sebagai pengendali anggaran negara yaitu akuntansi ...
5. Akuntansi pemeriksaan
7. Nama lain financial accounting
9. Pemisahan kepentingan perusahaan dengan pemilik perusahaan

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian telah dilakukan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) antaranya yaitu :

1. Penelitian oleh Natalia Dwiasty Ravista dengan judul “ Penerapan Media Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMANSA 2 NGAGLIK Pada Materi Sistem Imun”. Adapun hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh Eka Susilaningsing dengan judul “ Efektifas Penerapan Teka-Teki Silang Pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Di SMP Islam 2 Mondokan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teka-teki silang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari rata –rata hasil belajar eksperimen (77,62) lebih tinggi dari pada kelas tanpa penerapan teka-teki silang (66.26).
3. Penelitian oleh Nur Ulfayanti dengan judul “Pengembangan Media Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di SMA Negeri 12 Makassar” adapun hasil penelitian menunjukkan tingkat keefektifitasan media permainan teka-teki silang pada pelajaran biologi kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar yang diperoleh melalui tes belajar siswa memiliki rata-rata kelulusan yang sebesar 85,13% dengan demikian media teka-teki silang dapat dikatakan efektif karena presentase kelulusan siswa lebih dari 80%.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Febuari-November 2020 dengan penelitian tinjauan pustaka yang berlokasi di perpustakaan/ruang baca dan referensi online.

Tabel 3.1
Rincian waktu penelitian

NO	Kegiatan	Febuari				Maret				Mei				Juli				Agustus				September				Novemb er			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■	■																										
2	Pengesahan judul			■																									
3	Penulisan proposal				■	■	■																						
4	Bimbingan proposal						■	■	■																				
5	Seminar proposal										■																		
6	Pergantian judul dan Perbaikan proposal										■	■	■	■	■	■													
7	Library reserch																		■	■	■								
8	Penulisan skripsi																						■	■	■				
9	Analisis hasil penelitian dan bimbingan																							■	■				
10	Sidang meja hijau																										■	■	■

B. Sumber Data & Data Penelitian

Sumber data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data skunder. Pengambilan sumber data primer diambil secara *purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiono (2010) *Purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Adapun sumber data skunder sementara pada penelitian ini yang peneliti pilih adalah sebagai berikut :

1. Jurnal Ermaita & dkk (2016) Penggunaan Media Pembelajaran *Cross Word Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Aktif Siswa, Jurnal Sosial ,Vol. 4, No.1.
2. Jurnal Enik Widiastuti (2017) Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. Xv, No.1.
3. Jurnal Sri Haryati Oktavia & Zakir Has (2017) Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekan Baru, jurnal pendidikan ekonomi akuntansi FKIP UIR, Vol 5, No.1, 2017. ISSN: 2337-652X
4. Jurnal Bayinah Ilham kusti'ah & dkk (2018) Pengaruh Penggunaan Video Berkombinasi Teka –Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan, Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol. 4, No.1.
5. Jurnal Linda Agustina Rahman & Retno Mustika Dewi(2016) Penerapan Media Pembelajaran *Cross word Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengolahan Koperasi Kelas X IIS 2 DI SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik, Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), Vol.4, No.3.
6. Jurnal Ichsanatun Fadila, dkk (2015) Penerapan Advance Organizer Berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Akuntansi, Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol.1, No.2
 7. Jurnal Sofia Ediriati, dkk (2017) Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI Ips, Jurnal pelangi, Vol. 9, No.2, E-ISSN: 2460-3740.
 8. Jurnal Mursilah (2017) Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi, Vol.1. No.1.
 9. Jurnal Ni Jati Dinar Wulan & dkk (2019) Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Genesha, Vol.7, No.1, PP, 66-74.
 10. Jurnal Dedi Sugianto (2017) Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Clasem Melalui media Pembelajaran Teka-Teki Silang, Jurnal Ilmiah Edukasi, Vol.5, No.1.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013: 224) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Sugiyono (2012: 63) menyatakan bahwa secara umum terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Peneliti memilih teknik ini karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dan data yang diteliti oleh peneliti yaitu berupa 10 jurnal yang relevan. Dokumentasi adalah sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi dan selain itu sifat dari teknik ini tidak terbatas dari ruang dan waktu, sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengumpulkan dokumen pendukung data-data penelitian yang di butuhkan.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berlangsung bersama proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis data. Data yang di analisis di peroleh melalui observasi, dokumentasi dan jurnal-jurnal yang relevan serta artikel-artikel ilmiah lainnya. Untuk memperoleh manfaatnya maka penelitian menggunakan teknik analisis isi yang terdiri dari 3 kegiatan yaitu menyelidik, memahami dan menguraikan suatu teks.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data penelitian ini di tentukan dengan menggunakan kriteria kredinilitas, untuk mendapat data yang relavan, maka peneliti melalukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

1. Pengumpulan Secara Seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan terus menerus dengan memperoleh gambaran nyata tentang penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

2. Trigulasi

Trigulasi dalam pengujian kreadibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data tentang keabsahannya,membandingkan hasil observasi awal suatu dokumen yang memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan.

3. Mengadakan member check

Member check dimaksudkan dengan untuk memeriksa keabsahan data. Member check dilakukan setiap akhir kegiatan. Dalam hal ini peneliti berusaha mengulang kembali garis besar hasil dokumentasi berdasarkan catatan yang di lakukan peeliti agar informasi yang di peroleh dapat digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang di maksud oleh sumber data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

Crossword puzzle atau sering di sebut teka- teki silang (TTS) merupakan permainan kata yang biasanya berbentuk serangkain ruang-ruang yang berbentuk kosong. Yang tampilan ciri khasnya bagian dalam di cetak menggunakan kertas koran buram, sementara bagian sampul potret seorang wajah perempuan cantik nyaris selalu terpampang dengan serangkaian huruf mencolok. *Crossword puzzle* (Teka-teki silang) di temukan seorang jurnalis yang bernama Arthur Wynne yang berasal dari Liverpool, Inggris. Dalam permaiana ini mengasah pikiran agar untuk bisa mengisi ruang-ruang yang kosong dengan pertanyaan yang ada di bawah kolom. Biasanya dalam pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan secara umum.

Guru juga dapat memanfaatkan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini sebagai media pembelajaran karena media ini terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang tanpa harus berhadapan dengan situasi yang membosankan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *crossword puzzle* juga dapat digunakan sebagai permainan yang berisikan materi pembelajaran sekolah.

Dengan cara mengganti pertanyaan yang ada di bawah kolom dengan pertanyaan materi pembelajaran. Permainan media pembelajaran *crossword puzzle* juga dapat membantu guru mengulang kembali pelajaran di saat di luar jam pelajaran. Permainan media pembelajaran *crossword puzzle* juga memiliki daya tarik untuk setiap yang memainkan. Dalam permainan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) juga dapat membantu kemandirian belajar siswa karna permaiannya yang secara individu sehingga siswa tidak tergantung pada temannya yang lain.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan analisis dalam penelitian ini di lakukan dengan menganalisis 10 jurnal tentang media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Analisis 10 jurnal dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa, maka data yang akan dideskripsikan berupa data primer yang bersumber dari jurnal atau artikel karya ilmiah.

Peneliti melakukan analisis untuk menentukan fokus penelitian sebelum melakukan penelitian di lapangan. Namun fokus penelitian ini hanya bersifat sementara dan dapat berkembang pada saat melakukan penelitian di lapangan. Dengan adanya diperoleh dari analisis data ini maka peneliti menemukan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan ialah dengan menganalisis media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar. Dari observasi yang sudah dilakukan dalam peneliti di SMK Swasta Teladan Sei Rampah, peneliti melihat bahwa siswa

masih kurang mandiri dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari siswa enggan bertanya dan hanya menunggu jawaban dari guru atau temannya. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa hanya berpusat pada guru. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor penyebab lainnya seperti pada penyampaian materi pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang memvariasikan media dengan materi pembelajaran sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar. Salah satu media yang dapat di manfaatkan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar yaitu dengan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

Penelitian juga sudah menganalisis manfaat menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dari 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Salah satu penelitian yang telah di lakukan ialah oleh Linda Agustina Rahma, dkk yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan juga dapat membuat siswa menjadi mandiri saat belajar karena post test yang di kerjakan secara individu. *Crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang baik bagi siswa dan dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi kondusif. Dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* maka dapat memungkinkan siswa akan lebih memahami materi pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

3. Hasil Dan Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah dengan mendeskripsikan seluruh data yang di gunakan yaitu 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang). Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Adapun hasil analisis dalam penelitian ini dapat di lihat dari lembar rekam pengamatan di bawah ini.

Tabel 4.1

Lembar rekam pengamatan media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar

No	Instrumen pertanyaan	Judul Jurnal / Artikel Penelitian	Penulis / Peneliti	Data Informasi
1.	Bagaimanakah Analisis media pembelajaran <i>cross word puzzle</i> untuk meningkatkan kemandirain dan hasil belajar siswa	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Cross Word Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Aktif Siswa	Ermaita,dkk	Penelitian di lakukan oleh ermaita,dkk menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>cross word puzzle</i> dapat implementasikan untuk meningkatkan kualitas pemebajaran dan keterampilan berpikir kreatif siswa.
		Pengembangan <i>Crossword Puzzle Accounting</i> (CPA) Berbasis Elektroniksebagai Media Pembelajaran Akuntansi	Enik Widiastuti	Penelitian dilakukan oleh Enik widiastuti menyatakan bahwa mendapatkan respon yang positif karena semua indikator mendapatkan

				presentase \geq 65% dari data tersebut di simpulkan bahwa jika media dikemas dengan menarik dapat mendorong rasa ingin tahu untuk belajar akuntansi ,dan dapat menambah motivasi dalam belajar akuntansi.
		Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekan Baru	Sri Haryati Oktavia & Zakir Hasan	Penelitian di lakukan oleh Sri haryati oktavia dan Zakir Hasan menyatakan bahwa pengaruh hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen VIIIc dengan metode Crossword Puzzle (teka- teki silang) didapat dari hasil kemampuan akhir (posttest) nilai rata-ratanya yaitu 50,48, pada kelas kontrol VIIIa dengan metode ceramah nilai rata-rata yaitu 39,82. Jadi perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen kelas VIIIc dengan kelas kontrol VIIIa perbandingannya adalah 10,66%.
		Pengaruh Penggunaan Video Berkombinasi Teka –Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar	Bayinah Ilham Kusti'ah,dkk	Penelitan dilakukan oleh bayinah ilham kisti''ah, dkk menyatakan penggunaan video berkombinasi teka-

		Perbankan		teki silang berpengaruh terhadap minat belajar siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.
		Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengolahan Koperasi Kelas X IIS 2 DI SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.	LindaAgustina Rahma & Retno Mustika Dewi	Penelitian di lakukan oleh linda agustina rahma & retno mustika dewi menyatakan menerapkan media pembelajaran menggunakan crossword puzzle dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam belajar dan mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Serta dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri saat belajar.
		Penerapan Advance Organizer Berbantuan <i>Crossword Puzzle</i> untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Akuntansi	Ichsanatun Fadila,dkk	Penelitian dilakukan oleh Ichsanatun Fadila,dkk yang menyatakan melalui penerapan model pembelajaran advance organizer berbantu <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek kognitif dalam pembelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang .peningkatan ini dapat terlihat dari jumlah ketuntasan hasil belajar yang mengalami peningkatan. Jumlah

				siswayang belajar tuntas meningkat dari 38,74% menjadi 61,29%.
		Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI Ips	Sofiah Edriati, dkk	Penelitian dilakuakn oleh sofish edriati, dkk mengatakan bahwa penerapan strategi teka-teki silang lebih baikdari pada pemahaman konsep matematis siswa dengan pembelajaran konvensional.Dilihat dari proses pembelajarandi kelas eksperimen,siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan adanya pengisian teka-teki silang sebagai evaluasi di akhir pembelajaran sebagai pengulangan materi, karena untuk mengisi teka-teki silang sebagai evaluasi diakhir pembelajaran sebagai pengulanhan materi, karena untuk mengisi teka-teki silang siswa harus memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatkan disiplin,tertib,rasa ingin tahu,tanggung jawab dan kreatifitas siswa.
		Penerapan Metode Pembelajaran	Mursilah	Penelitian dilakukan oleh mursilah yang

		Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas XIII SMK Nurul Huda Sukaraja		menyatakan menggunakan metode crossword puzzle yaitu memperoleh nilai rata-rata yang setiap siklusnya mengalami peningkatan.
		Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips	Ni jati dinar wulan & dkk	Penelitian dilakukan oleh ni jati dinar wulan & dkk menyatakan pengembangan media permainan ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, media permainan teka-teki silang memperoleh persentase 96,92% dengan kategori sangat baik, persentase yang di uji coba perorang memperoleh 91,66% dengan kategori sangat baik. Persentase yang di uji dengan kelompok kecil memperoleh persentase 94,31% dan persentase yang di uji coba lapangan yaitu 93,33% dengan kategori sangat baik. Yang berarti dalam penggunaan media pembelajaran teka- teki silang efektif di

				terapkan dalam pembelajaran.
		Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Clasem Melalui media Pembelajaran Teka-Teki Silang	Dedi Sugianto	Penelitian di lakukan oleh dedi sugianto yang menyatakan penggunaan pembelajaran menggunakan teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,keaktifan belajar siswa dalam kegiatan belajar serta kemandirian belajar siswa dalam mengerjakan tugas. Model pembelajaran dengan media TTS telah nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I dengan ketuntasan71,1% menjadi 88,6% .

Dari lembar rekaman pengamatan jurnal diatas,maka peneliti dapat memperoleh bahwa hasil analisis media pembelajaran *cross word puzzle*(teka-teki silang) dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar. Hasil penelitian di atas yang di lakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) sangat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Media *crossword puzzle* juga banyak memiliki kelebihan salah satunya yaitu dapat membuat belajar mengajar tidak menjadi bosan sehingga siswa bisa aktif dalam kegiatan belajar. Maka dengan adanya hal ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *crossword puzzle*(teka-teki silang) untuk

mempermudah saat proses belajar mengajar sehingga dapat menambah pemahaman siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Manfaat Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian.

Kemandirian belajar ialah merupakan belajar mandiri yang dalam arti tidak menggantungkan diri kepada orang lain siswa dituntut untuk memiliki keaktifan dan inisiatif dalam belajar. Kemandirian belajar merupakan sikap mengarahkan kepada kesadaran belajar sendiri dan segala keputusan pertimbangan dan berhubungan dengan kegiatan pembelajaran diusahakan sendiri sehingga bertanggung jawab sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Maka siswa di tuntut harus di memiliki kemandirian dalam proses belajar. Karena jika siswa tidak memiliki kemandirian dalam belajar maka siswa akan tergantung kepada orang lain dan kurang memiliki rasa tanggung jawab sendiri yang nantinya akan berdampak kepada hasil belajar siswa.

Berdasarkan 10 jurnal karya ilmiah yang sudah dianalisis, guru memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandiran belajar. Media yang digunakan ialah media pembelajaran *Crossword puzzle* (teka-teki silang). Media ini sudah diuji manfaat penggunaanya oleh peneliti-peneliti sebelumnya dan memberikan hasil yang sangat bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini merupakan suatu permainan yang dapat melatih ketelitian atau kejelian serta dapat mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat di gunakan secara manual yaitu dengan cara merancang kata-kata

kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran, kemudian membuat kisi-kisi dengan kata-kata yang telah dipilih. Guru dapat membuat soal-soal pertanyaan yang berbeda pada setiap lembar kertas teka-teki silang. Dengan membuat soal yang berbeda pada setiap lembar kertas maka dapat membuat siswa mandiri dalam belajar karena soal yang dikerjakan oleh siswa yang satu dengan yang lain berbeda sehingga siswa tidak dapat mencontek. Setiap siswa berusaha sendiri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *crossword puzzle* (teka-teki silang). Media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat di bawak kemana saja karena ukurannya yang yang tidak terlalu tebal seperti buku pada umumnya sehingga siswa dapat belajar dimana saja yang dapat menumbuhkan kemandiriannya dalam belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

Hasil belajar ialah perubahan perilaku atau kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik yang di sebabkan oleh pengalaman dalam belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka guru dapat menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Model pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu permainan yang dapat di gunakan saat belajar. Dengan adanya permainan dalam belajar ini siswa merasa tidak bosan saat belajar dan siswa akan lebih mudah saat memahami materi pembelajaran. Jika siswa memahami materi maka dapat meningkat hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis tentang media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) peneliti dapat menyimpulkan manfaat dari media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut :

1. Mendidik siswa untuk lebih aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata, dan kecepatan berpikir.
2. Memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
4. Menghilangkan rasa bosan siswa karena mereka harus berpikir jawaban sampai selesai.
5. Melatih siswa untuk mandiri dalam belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan pada saat melakukan penelitian ini yaitu :

1. Peneliti mengalami kesulitan dalam mencari referensi yang berhubungan dengan media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang).
2. Peneliti tidak dapat melakukan analisis media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) secara langsung kepada siswa di karena Covid -19.
3. Peneliti tidak dapat menguji secara langsung pemakaian media pembelajaran *cross word puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar.

4. Peneliti juga kesulitan saat mengumpulkan data dikarenakan masa Covid -19 ini,sehingga beberapa keperluan dalam menjalankan penelitian ini dijalankan secara online.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini memiliki manfaat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir dan aktivitas belajar siswa yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar
2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa karena media ini melatih siswa agar bertanggung jawab dalam meningkatkan pengetahuannya dalam belajar.

B. SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu :

1. Disaran untuk guru agar lebih menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini saat proses pembelajaran berlangsung maupun di proses pembelajaran.

2. Disarankan unruk membuat media pembelajaran *cross word puzzle* (teka – teki silang) untuk pertanyaan sebaiknya di perbanyak agar setiap siswa mendapatkan pertanyaan yang berbeda ini melatih siswa agar lebih mandiri

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, S. (2011). *Ensiklopedi Pendidikan* . Medan: Media Prasada.
- Ermaita & at all. (2016) Penggunaan Media Pembelajaran Cross Word Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Aktif Siswa,*Jurnal Sosial*,. 4(1),81-89.
- Fadila,I.& at all. (2015) Penerapan Advance Organizer Berbantuan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Akuntansi, Jurnal “Tata Arta”UNS,Vol.1,No.2.
- Jihad (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:Multi Presindo.
- Kusti’ah, B. I. & at all. (2018) Pengaruh Penggunaan Video Berkombinasi Teka –Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.4(1),4-12.
- Mulyasa (2011). *Ensiklopedi Pendidikan* . Medan : Media Prasada.
- Mursilah(2017).Penerepan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, ISSN: 2549-137.19(1)37-47.
- Oktavia, S. H. & Has, Z. (2017). Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas VII SMP Bukit Raya Pekan Baru. *Jurnal Pendidikan EkonomiAkuntansi FKIP UIR* ISSN: 2337-652X,5(1),43-57.
- Rahman, L. A. & Dewi, R. M.(2016) Penerapan Media Pembelajaran *Cross word Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengolahan Koperasi Kelas X IIS 2 DI SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik, *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*.4(3).
- Raulista, N. D. (2018). *Penerapan Media Teka-Teki Silang (Tts) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 1 Smansa 2 Ngaglik Pada Materi Sistem Imun*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Di Unduh Dari.
- Salma, D. & Siregar, E. (2011). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Prasada.
- Sugianto, D. (2017) Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Clasem Melalui media Pembelajaran Teka-Teki Silang(TTS). *Jurnal*

Ilmiah Edukasi.5(1),61-66.

Sugiyono,(2010) : *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono,(2013): *Metode Penelitian Kualitatif* .Bandung :ALFABETA

Sugiyono,(2013),*Metode Penelitian Kuantitatif Kualiatatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta CV.

Sugiyono,(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Penerbit CV Alfabeta.

Sanjaya, W. (2007:). *Ensiklopedi Pendidikan* . Medan : Media Prasada.

Susilaningsih, E. (2009). *Efektifitas Teka-Teki Silang Pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Di SMP Islam 2 Mondokan*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.

Uno, B. H. (2011). *Ensiklopedi Pendidikan* . Medan:Media Prasada.

Uzerlisman, M. (2012). *Ensiklopedi Pendidikan* . Medan : Media Prasada

Wulan, N. J. D. & at all (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips,*Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Genesha*.7(1), P66-74.

Widiastuti,E.(2017).Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi,Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia.Vol.Xv,No.1

Zulfikri, M. (2017).Pelaksanaan Model Pembelajaran *Cross word Puzzle* Pada Mata Pelajaran Konstrukri Terhadap Hasil Belajar Kelas X TBG SMKN 3 Surabaya,1(1). <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id>.

Lampiran

Lampiran 1

Daftar Riwayat Hidup**Data Pribadi :**

Nama Lengkap : Ade Irma
 Jenis Kelamin :Perempuan
 Tempat,Tanggal Lahir :Rapuan Ulu,27 Januari 1998
 Agama :Islam
 Alamat :Huta III Rapuan Ulu
 No.Telp : 082368206583
 E-Mail :adeirma980127@gmail.com

Nama Orang Tua :

Nama Ayah :Sugito
 Nama Ibu : Paisem
 Alamat : Huta III Rapuan Ulu

Pendidikan Formal :

2003-2004 : TK Ria Sari
 2004-2010 :SD Negri 097347 Ujung Padang
 2010-2013 :SMP Swasta Yapendak Tinjowan
 2013-2016 :SMA Negri 1Ujung Padang
 2016-2020 :Tercatat Sebagai Mahasiswa Pada Fakultas
 Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Akuntansi
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

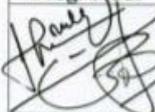
Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 140 SKS IPK= 3,45

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Cross Word Puzzle</i> (Teka Teki Silang) untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Akuntansi Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020	
	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Pendekatan <i>Active Knowledge Sharing</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020	
	Penggunaan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Februari 2020
 Hormat Pemohon,


 Ade Irma

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-2

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Penggunaan Media Pembelajaran *Cross Word Puzzle* (Teka Teki Silang)
 Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK
 Swasta Tealadan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Sekaligus saya mengajukan/ menunjuk Bapak/Ibu :

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si.

Sebagai dosen pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020
 Hormat Pemohon,

Ade Irma

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :

- Untuk Dekan/ Fakultas
- Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : **417** /IL3-AU /UMSU-02/F/2020
 Lamp :
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

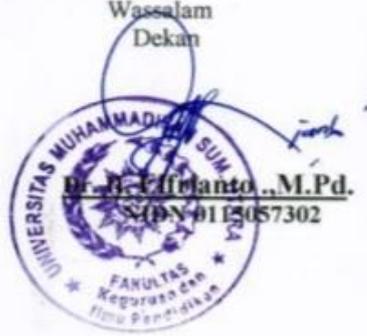
Nama Mahasiswa	: Ade Irma
N P M	: 1602050028
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Pembelajaran <i>Cross Word Puzzle</i> (Teka Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020
Pembimbing	: Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **24 Februari 2021**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1441 H
 24 Februari 2020 M

Wassalam
 Dekan



Dr. E. F. Fianto, M.Pd.
 NIDN 0113057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 5



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan
 20238

Website: <http://dharma.fkip.umusu.ac.id> E-mail: ds@umusu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN
PROPOSAL

Nama : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Penggunaan Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020

Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
12 April 2020	Latar Belakang Masalah, Sumber harus jelas, Identifikasi masalah, kerangka teori Kerangka berpikir, hipotesis diperbaiki alamat sekolah dan waktu penelitian	
22 April 2020	Perbaiki penulisan perhatikan marginnya Lengkapi data Perbaiki Kerangka berpikir	
28/04/2020	Redaksi hipotesis perbaiki Penulisan daftar pustaka	
05/05/2020	ACC diseminarkan	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dosen Pembimbing



Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 6



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Jumat Tanggal 15 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : ADE IRMA
 NPM : 1602070028
 Judul Proposal : Penggunaan Media Pembelajaran *Cross Word Puzzle* (Teka- Teka Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument Komenta/Saran
Judul	Judul sebaiknya dirubah , disarankan lebih kependekatan kualitatif
Bab I	Fenomena yang terjadi pada latar belakang harus jelas, dan sistematis Alur berpikir pada LRM harus jelas didukung oleh teori dan hasil jurnal, Batasan masalah tinjau kembali
Bab II	Untuk materi pembelajaran sebaiknya dibapus karena penelitian lebih ke pendekatan kualitatif, kerangka berpikir yang jelas, penulisan kutipan materi harus jelas
Bab III	Metode penelitian sesuaikan dengan judul dan lihat pedoman
Lainnya	Kutipan harus ada pada daftar pustaka
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 15 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rajimin Dungeoran, M.Si

Pembahas

Dra. Fatmawati, MM

Lampiran 7



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU
 Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ade Irma
 N PM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

"Penggunaan Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka- Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Swasta Teladan Sei Rampah Tahun Pelajaran 2019/2020"

Menjadi :

"Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka- Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar"

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 1 Juli 2020

Menyetujui :

Hormat Pemohon, Pendidikan

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Jumat
 Tanggal : 15 Mei 2020

Dengan Judul Proposal :

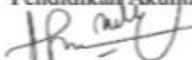
**“Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-Teki Silang)
 Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar”**

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 13 Juni 2020

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi


 Dra Ijah Mulyani Sihotang, M.SI

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang
 Diselenggarakan Pada Hari Jum'at Tanggal 15 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 ProgramStudi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-
 Teki Silang) untuk Meningkatkan Kemandirian dan
 Hasil Belajar

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

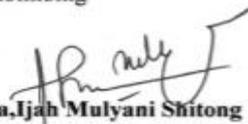
Medan, 9 September 2020

TIM SEMINAR:

Ketua


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

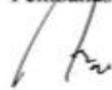
Pembimbing


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris


 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembahas


 (Dra. Fatmawarni, MM)

Lampiran 10



Nomor : 1268/II.3/UMSU-02/F2020
 Lamp. : --
 H a l : **Mohon Izin Riset**

Medan, 25 Dzulhijjah 1441 H
 15 Agustus 2020 M

Kepada Yth.:
 Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
 Di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Ade Irma**
 NPM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Analisis Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh


 Dekan
Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0115057302

Tembusan :
 - Pertiinggal

Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN
 Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
 Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN
 Nomor: *110*/KET/IL.10-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Ade Irma
 NPM : 1602070028
 Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Safar 1442 H
 06 Oktober 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

 Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd



Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkp@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

NamaLengkap : Ade Irma
 N.P.M : 1602070028
 ProgramStudi : PendidikanAkuntansi
 JudulSkripsi : Analisis Media Pembelajaran *Cross Word Puzzle*(Teka-Teki Silang)
 Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar

Tanggal	DeskripsiHasilBimbinganSkripsi	TandaTangan
28/08/2020	1. Abstrak 1 spasi,perhatikan penulisan huruf besar kecil,penulisan kata kunci, kata asing huruf miring.	
	2. Rumusan masalah perhatikan tujuan penelitian,referensi maksimal 10 tahun terakhir, sumber jurnal harus jelas.	
	3. Instrumen penelitian perbaiki teknik pengumpulan data (pilih salah satu)	
	4. Perbaiki kesimpulan dengan menggunakan point	
	5. Perbaiki penulisan daftar pustaka	
17/09/2020	1. Penulisan abstrak belum sistematis	
	2. Sinkronkan rumusan masalah dengan tujuan	
20/10/2020	ACC SIDANG	

Medan, Oktober2020

Diketahui /Disetujui
 Ketua Prodi PendidikanAkuntansi

(Dra.Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

DosenPembimbing

(Dra.Ijah Mulyani Sihotang,M.Si)

Lampiran 13


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ade Irma**
 NPM : 1602070028
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teki-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar**" adalah benar bersifat asli (*original*) , bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



6000
 (ADE IRMA)

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya