

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Cisayong dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah penerapan media tersebut dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berbentuk soal uraian yang mencakup indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan penguraian, yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 3,699 dan derajat kebebasan (df) sebesar 70. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil statistik deskriptif, rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 72,33, sedangkan kelas eksperimen sebesar 79,78 dengan selisih rata-rata 7,45. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran teka-teki silang berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Teka-teki Silang , Berpikir Kreatif, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

The problem in this study is related to the low creative thinking ability of class X-1 students of SMA Negeri 1 Cisayong in history learning. This study aims to determine the effect of using crossword puzzle learning media on students' creative thinking abilities and the improvement of students' creative thinking abilities after the application of the media in history learning. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consists of an experimental class and a control class determined through a purposive sampling technique. Data collection was carried out using a test instrument in the form of essay questions that include indicators of creative thinking, namely fluency, flexibility, originality, and decomposition, which were given in the form of a pretest and posttest. The results of the study showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ with a t-value of 3.699 and degrees of freedom (df) of 70. Thus, H_0 is rejected and H_1 is accepted, which indicates that there is a significant difference between the experimental class and the control class. Based on the descriptive statistics, the average posttest score for the control class was 72.33, while the experimental class was 79.78, with an average difference of 7.45. These results indicate that the use of crossword puzzles as a learning medium significantly improves students' creative thinking skills in history learning.

Keywords: Crossword Puzzles, Creative Thinking, History Learning