

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI METODE *CROSSWORD PUZZLE* DALAM TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA

Dini Umniyah¹, Eliya Rochmah²
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
email: dinium96@gmail.com

Abstract

The problem in this study was the lack of student learning activeness when the learning process is caused by several factors, namely lack of student motivation, lack of home study guidance, the number of students who are passive in the learning process, less skilled teachers in using learning resources, less appropriate in choosing media sources. and learning materials, monotonous teachers in the learning process and inadequate facilities. The purpose of this study is to improve student learning activeness in the socio-cultural diversity of the community through the Crossword Puzzle learning method. This research was conducted in the fifth grade of SDN 1 Dompjong Kulon, Gebang District, Cirebon Regency. This study included the type of classroom action research (CAR) which in its implementation consisted of 2 cycles. The subjects of this class action study were 30th grade students in total. Student activeness has increased in cycle II, namely 26 students have active criteria during the learning process with a percentage of 87.77% and 4 students are still passive in the learning process with a percentage of 12.33% which was previously cycle I only 17 students active with a percentage of 73.05% and 13 students are still passive in the learning process with a percentage of 26.95%.

Keywords: Activity Learning, Puzzle Crossword, Classroom Action Research.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya motivasi siswa, kurangnya bimbingan belajar di rumah, banyaknya siswa yang pasif dalam proses pembelajaran, guru kurang terampil dalam menggunakan sumber belajar, guru kurang tepat dalam memilih media dan bahan belajar, guru monoton dalam proses pembelajaran serta sarana yang kurang memadai. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kondisi keaktifan belajar siswa sebelum diterapkan metode *crossword puzzle*, serta untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *crossword puzzle* dan tujuan akhirnya yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam keanekaragaman sosial budaya masyarakat melalui metode pembelajaran *Crossword Puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Dompjong Kulon Kecamatan Gebang Kabupaten Cirebon. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam pelaksanaannya terdiri dari 2 siklus. Subjek dari penelitian tindak kelas ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Hasil keaktifan siswa mengalami kenaikan pada siklus II yaitu sejumlah 26 siswa berkriteria aktif pada saat proses pembelajaran dengan presentase 87,77% dan 4 siswa masih pasif dalam proses pembelajaran dengan persentase 12,33% yang sebelumnya disiklus I hanya 17 siswa yang aktif dengan persentase 73,05% dan 13 siswa masih pasif dalam proses pembelajaran dengan persentase 26,95%.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, *Crossword Puzzle*, Penelitian Tindakan Kelas.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan

belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan menurut

Sardiman (2001:98). Macam aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah aktifitas fisik dan yang kedua adalah aktifitas psikis.

Aktifitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menurut Mulyasa (2002:32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Hamalik (2002:27), menyatakan bahwa dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama siswa adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Menurut Sardiman (2001:47), belajar mengacu pada kegiatan siswa dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar

mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan kelas menjadi kondusif. Permasalahan yang di hadapi oleh SDN 1 Dompjong Kulon adalah kurangnya keaktifan belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 62% dari jumlah keseluruhan siswa di SDN 1 Dompjong Kulon siswa belum aktif dalam memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh guru.

Permasalahan keaktifan lainnya yaitu: (1) Banyak siswa yang pasif dalam belajar (2) siswa kurang bimbingan belajar dirumah (3) siswa kurang termotivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) guru kurang memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. (2) Guru malas membuat alat peraga (3) Guru tidak tepat untuk memilih bahan dan media belajar. (4) Guru monoton dalam mengajar. (5) Sarana belajar yang kurang.

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode dan model-model pembelajaran yang aktif.

Salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle*. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata sebagai kunci

untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *Crossword puzzle* menurut Rinaldi Munir (2005) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna putih, serta dilengkapi 2 jalur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Hisyam Zaini, 2008: 71). Metode pembelajaran *Crossword puzzle* ini merupakan susunan tes penijauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat menggunakan minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perseorangan atau kelompok. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

(Mel Silberman, 2005:101) Penggunaan metode pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru, salah satunya melalui metode *Crossword puzzle*. Adapun kelebihan dari metode ini adalah

mengajak peserta didik untuk berdiskusi yang menyenangkan, mengajak peserta didik untuk belajar kelompok, mengajak peserta didik untuk belajar dengan teman satu kelas, mengajak peserta didik untuk belajar mandiri. Sedangkan kelemahannya yaitu dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun kelompok.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Crossword puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SDN 1 Dompjong Kulon.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan bentuk pendekatan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) atau PTK. Menurut Asrori dalam Suhardjono (2007:58) penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Subjek yang akan dikenai tindakan adalah peserta didik di kelas V SDN 1 Dompjong Kulon Kecamatan Gebang Kabupaten Cirebon, tahun pembelajaran 2018-2019, yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 19 orang perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan berdasarkan pada latar belakang bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengatasi atau memperbaiki proses dan keaktifan belajar siswa didalam

kelas. Khususnya pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan dengan penerapan metode *crossword puzzle*.

Adapun rancangan PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan Kemmis & Taggart merupakan pembangunan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan yang prinsip antara keduanya. Model ini banyak dipake karena sederhana dan mudah dipahami. Rancangan Kemmis & Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai.

Untuk memperoleh data yang valid, data dikumpulkan melalui beberapa metode. Menurut Arikunto (2010:265) teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis menggunakan metode observasi.

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran PPKN dianalisis secara kualitatif, analisis penelitian ini bersifat analisis kuantitatif dengan menggunakan 3 (tiga) komponen berurutan; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hal ini sebagai perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase aktivitas

F = Skor total aktivitas

N = Jumlah skor maksimal (Sudjiono, 2010:43)

Target ketercapaian observasi peserta didik pada perhatian dan motivasi 76%, berdiskusi dengan kelompok 76%, penguasaan materi 76%, menyelesaikan masalah 76% dan observasi aktivitas guru sebesar $\geq 50\%$.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru sebagai pusat informasi, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Peneliti mengamati keaktifan siswa dengan lembar observasi dengan empat aspek keaktifan. Hasil pengamatan terhadap sikap siswa pada aspek keaktifan belajar siswa dalam kegiatan kelas maupun kelompok selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan hasil yang kurang dari jumlah skor maksimal 90 siswa mendapatkan masing-masing skor pada aspek perhatian dan motivasi 54, berdiskusi dengan kelompok 50, penguasaan materi 22 dan aspek menyelesaikan masalah 10. Hal ini dikarenakan tidak adanya variasi metode pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajarannya masih monoton. Pada awal atau pra siklus ini, siswa masih bersikap pasif dalam pembelajaran dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penilaian observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran pra siklus rata-rata yaitu 34 atau 38%.

Hasil wawancara pada saat observasi dengan siswa yaitu siswa merasa jenuh dalam melakukan pembelajaran dan siswa kurang

merasa senang dalam pembelajaran PPKn karena materi yang disampaikan terlalu monoton. Hasil wawancara dengan guru yaitu guru merasa siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga nilai yang dicapai oleh siswa belum memenuhi KKM. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus I.

Siklus I

Berdasarkan pada tahap-tahap metode pembelajaran *crossword puzzle* selama pelaksanaan siklus I menggambarkan bahwa sikap siswa pada aspek keaktifan siswa dalam kegiatan kelas maupun kelompok selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan hasil yang cukup baik dari jumlah skor maksimal 90 siswa mendapatkan masing-masing skor pada aspek perhatian dan motivasi 86, berdiskusi dengan kelompok 85, penguasaan materi 72 dan aspek menyelesaikan masalah 22, dengan nilai rata-rata yaitu 68 atau 73%. Walaupun masih terdapat beberapa kelompok yang mengandalkan salah satu teman kelompoknya. Siklus I ini, siswa masih bersikap pasif dalam pembelajaran dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kemampuan setiap individu siswa dalam kegiatan siklus I berbeda-beda masih ada siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pada saat mengerjakan LKS ada beberapa orang siswa yang malah asyik mengobrol dengan temannya. Kegiatan pada siklus I ini siswa masih belum berani untuk mengungkapkan

pendapatnya, sehingga yang aktif dalam pembelajaran untuk mengungkapkan pendapat hanyalah beberapa orang siswa saja.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan terhadap aktivitas siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II. Pada data awal, terdapat 10 (38%) siswa yang berkriteria aktif. Pada siklus I terdapat 17 (73%) siswa yang berkriteria aktif. Untuk jelasnya, perbandingan hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus dan Siklus I

No	Siklus	Siswa Yang Berkriteria Aktif	Persentase
1	Data Awal	10	34%
2	Siklus I	17	73%

Siklus II

Berdasarkan pada tahap-tahap metode pembelajaran *crossword puzzle* selama pelaksanaan siklus II menggambarkan bahwa siswa sudah aktif dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan hasil yang baik dari jumlah skor maksimal 90 siswa mendapatkan masing-masing skor pada aspek perhatian dan motivasi 90, berdiskusi dengan kelompok 89, penguasaan materi 87 dan aspek menyelesaikan masalah 50, dengan nilai rata-rata 79 atau 88%, kemampuan setiap individu siswa dalam kegiatan siklus II sudah menggambarkan adanya penguasaan materi keragaman sosial budaya masyarakat. Kegiatan pada siklus II ini siswa sudah mulai berani untuk mengungkapkan pendapatnya serta

siswa dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga semua siswa aktif dalam pembelajaran untuk mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II. Pada data awal, terdapat 10 (34%) siswa yang berkriteria sangat baik. Pada siklus I terdapat 17 (73%) siswa yang berkriteria sangat baik. Dan pada siklus II terdapat 26 (88%) siswa yang berkriteria sangat baik.

Untuk jelasnya, perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Siswa Yang Berkriteria Aktif	Persentase
1	Data Awal	10	38%
2	Siklus I	17	73%
3	Siklus II	26	88%

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi belajar mengajar di dalam kelas, diperoleh analisis pada siklus II yaitu peneliti memperoleh gambaran dan masukan dari instrumen penelitian. Siswa sudah memahami tentang tahap-tahap metode pembelajaran *crossword puzzle* dan nilai tahap-tahap ini seluruhnya baik. Siswa sudah berani bertanya jawab, siswa sudah mampu mengemukakan pendapat, seluruh siswa ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok dan siswa sudah dapat menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan guru. Guru harus lebih memantau dan membimbing siswa secara individu dalam setiap tahap

pembelajaran *crossword puzzle*. Keaktifan belajar siswa sudah mencapai peningkatan yang diharapkan sesuai dengan target capaian yaitu 76%. Hasil analisis secara umum terhadap pembelajaran siklus II, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Dari pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Crossword puzzle* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam tema lingkungan sahabat kita di kelas V SDN 1 Dompnyong Kulon Kecamatan Gebang Kabupaten Cirebon.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pada data awal (pra siklus) ditemukan kurangnya aktivitas siswa, maka peneliti melakukan tindakan pada dua siklus. Dan setelah dilaksanakan tindakan penelitian pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa pada data awal (pra siklus) yaitu 38%; siklus I yaitu 73%; dan siklus II yaitu 88%.

Kinerja guru dalam penggunaan metode *crossword puzzle* sudah sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kinerja guru dengan menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini mengalami peningkatan dari data awal (pra siklus), siklus I dan II.

Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat

dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari data awal (pra siklus) sampai diberi tindakan pada siklus I dan II. Setelah diberi tindakan diperoleh hasil observasi aktivitas siswa yang meningkat pada siklus I yaitu 17 siswa; dan pada siklus II yaitu 26 siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, Sudijono. (2006). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemmis & Mc. Taggart. (2010). The Action Research Planner. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Melvin L. Silberman. (2016). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendakia.
- Mulyasa. (2002). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munir, Rinaldi. (2005). Alogritma dan pemrograman Dalam bahasa pascal dan C. Bandung: Informatika.
- Oemar, H. (2002). Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algeessindo.
- Sardirman. (2001). Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zaini, H Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.