

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP BAITURROSYAD LEMBUR AWI PACET

Sukanda Permana¹, Neng Ita Sintia²
Prodi Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Bale Bandung

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan lapangan, dimana penulis melihat ketidakaktifan peserta didik dalam belajar, rasa lelah dan bosan yang menyebabkan hasil belajar peserta didik selalu rendah dikarenakan penerapan metode pembelajaran yang terus menerus menggunakan metode ceramah. Peneliti menerapkan metode crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan melatih kepekaan peserta didik terhadap permasalahan yang ada di dalam pembelajaran IPS. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII dengan jumlah 40 orang. Hasil dari temuan peneliti dalam penerapan metode pembelajaran Crossword Puzzle (teka-teki silang) di SMP Baiturrosyad Lemburawi Pacet bahwa proses pembelajaran IPS yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah membuat peserta didik mudah lelah dan bosan, berbeda ketika diberikan metode crossword puzzle dimana metode tersebut dapat membuat siswa menjadi aktif sejak awal pembelajaran. Peserta didik menjadi semangat dalam belajar dan menjawab setiap kolom-kolom pertanyaan teka teki silang yang sudah disediakan oleh guru.

Kata Kunci : Metode Belajar, Hasil Belajar, dan Teka-teki Silang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menghasilkan manusia yang cerdas, berbudi pekerti, dan berahlak mulia. Pendidikan dikatakan berhasil jika mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, inti proses belajar pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Sehingga dalam proses pendidikan kita mengenal Proses Belajar Mengajar atau sering di singkat (PBM). Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan

tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman (Mulyana E, 2016: 21).

Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi pondasi penting bagi pengembangan kecerdasan potensial, sosial, emosional, dan intelektual. Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif, inovatif. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang telah hilang sikap sosial terhadap fenomena kehidupan di masyarakat. Oleh karenanya, pembelajaran IPS hendaklah dapat menjadi pembelajaran yang disenangi oleh siswa. Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran IPS maka di butuhkan lah faktor-faktor pendukung keberhasilan diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dan tepat sehingga dapat menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Adapun metode pendekatan yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS adalah dengan berpusat kepada siswa (*student center*).

Pembelajaran IPS seharusnya harus berpusat kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran IPS tersebut yakni dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dengan mengkaitkan dengan kenyataan atau peristiwa secara langsung. Terkait fenomena yang baru ditemukan di SMP Baiturrosyad Lembur Awi, penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPS adalah karena faktor metode pembelajaran yang bersifat monoton. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran, siswa cenderung pasif, dan kurang tertarik saat proses pembelajaran berlangsung dan mudah merasa lelah dan cape. Sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran. Dalam penelitian ini yang menjadi pilihan solusi adalah metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Metode ini menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Menurut Oemar Hamalik (2001:189) Hasil belajar yaitu hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan, karena dengan hasil belajar seorang pendidik mengetahui metode apa yang cocok untuk diberikan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Crooword puzzle* (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lemburawi Pacet”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut; (1) Bagaimana pelaksanaan penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) di Smp Baiturrosyad Kelas VIII Lembur Awi Pacet Kabupaten Bandung ?; (2) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa di dalam kelas?; (3) Bagaimana pelaksanaan penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas viii di Smp Baiturrosyad Lembur Awi Pacet Kabupaten Bandung?

KAJIAN LITERATUR

1. METODE TEKA-TEKI SILANG (*CROSSWORD PUZZLE*)

Metode menggunakan teka-teki silang dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: pertama, guru dituntut kreatif dalam membuat model teka-teki silang (TTS) berikut pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban, kedua; siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

Definisi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan

pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam buku Andi Budimanjaya (2015: 101). *Crossword puzzle* yaitu permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum. Jadi, strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah suatu strategi yang menggunakan permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran aktif (Active Learning) yang dikembangkan oleh Melvin Silberman. Teka-teki adalah “permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun” (Said,dkk, 2017:101).

“menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka-teki silang bisa diisi secara perseorangan ataupun kelompok” (Silberman, 2013:256).

Menurut Hisyam Zaini (2008:71) pengertian metode pembelajaran *Croosword Puzzle* (teka-teki silang), adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan cara ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Menurut Cahyo (2011: 63) mengemukakan pada dasarnya teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas- tidak hanya sesuai dengan jawabanya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Maka dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai Metode pembelajaran adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar, mengundang minat dan partisipasi siswa, dan menjadikan siswa aktif dalam mencari dan menemukan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sesuai petunjuk sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, meskipun *Crossword Puzzle* pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang. Disamping itu dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dalam

pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami lebih banyak kosakata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran, serta mampu menguatkan ingatan alias sebagai obat antipikun, dan untuk melatih kemampuan pengetahuan seseorang.

2. HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk : (1) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan: (2) mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap, atau dua tahap, sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan perilaku yang diinginkan. Mulyana, E. (2016:212) .

Hasil merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Dalam kurikulum (2003) disebutkan bahwa hasil belajar mencerminkan keluasan dan kedalaman serta kerumitan kompetensi yang dirumuskan dalam pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap, dan nilai yang dapat diukur dengan berbagai teknik penilaian.

Makmum (1999) dalam buku Mulyana, E. (2016:181) mengemukakan bahwa komponen – komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh dalam hasil belajar yaitu sebagai berikut : masukan mentah (raw-input), menunjuk pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran, masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan

seperti guru, metode, bahkan atau sumber dan program, dan masukan lingkungan yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik, dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman

Berdasarkan kurikulum hasil belajar berkaitan dengan kompetensi. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Hasil belajar merupakan pencapaian berbentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranak kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Menurut Suprijono dalam buku (Thobroni, 2015:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut Nawawi hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

3. PEMBELAJARAN IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan social studies. social education, social studies education, dan sebagainya.

Menurut Sapriya (2009:9) bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar

manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut trianto (2010:171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena social dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdispilin dari aspek dan cabang ilmu-ilmu social.

Tujuan Pendidikan IPS menurut Supardi (2011: 186-187) sebagai berikut: memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga Negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan social untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah social, melatih belajar mandiri, disamping melatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan social, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan teruji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Adapun manfaat pendidikan IPS yaitu untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di

masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Baiturrosyad Lemburawi Pacet Kabupten Bandung, tepatnya di Jl. Lemburawi Desa Maruyung Kec Pacet Kab. Bandung. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang diamati. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik data dan sumber data yang telah ada (Sugiono, 2018: 241).

Teknik triangulasi selanjutnya adalah teknik triangulasi pengumpulan data. Pada triangulasi ini untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dengan menggunakan teknik yang dipapaki dalam mencari data lapangan. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan observasi dan wawancara.

Dalam hasil observasi merupakan data pendukung dalam penelitian ini. Sikap atau kegiatan siswa yang diamati

selama pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle* sebagai sumber belajar adalah perhatian siswa terhadap pembelajaran, partisipasi siswa, kerjasama siswa, dan tanggung jawab siswa di dalam pembelajaran.

Sedangkan, data hasil wawancara digunakan sebagai pendukung terhadap respon dan sikap siswa. Teknik yang digunakan yaitu, memberi beberapa pertanyaan kepada siswa, kemudian hasil wawancara tersebut disimpulkan mengenai sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *Croosword Puzzle* (teka-teki silang) sebagai sumber belajar. Wawancara diperlukan untuk tahan lanjut, yaitu kegiatan memperjelas sesuatu yang dirasakan mengganggu, aneh, tidak serupa dengan yang lainnya, atau mengungkapkan sikap siswa yang sesungguhnya (Ruseffendi, 2003: 119).

Wawancara ini dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas ix guna untuk mengetahui pendapat, tanggapan atau respon an sikap siswa saat pembelajaran dengan menggunakan metode Croosword Puzzle (teka-teki silang). Wawancara ini dilakukan terhadap observasi guna untuk mengetahui pendapat, tanggapan atau respon di dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara melibatkan informan yang sesuai dengan judul peneliti yang diambil, dengan melibatkan sejumlah informan yang dibutuhkan, supaya mendapatkan sejumlah data atau temuan yang akurat dan relevan yang dihasilkan. Adapun informan yang peneliti libatkan ialah guru ips dan peserta didik. Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari informan yang diuraikan ialah sebagai berikut :

A. Hasil wawancara dengan siswa-siswi SMP Baiturrosyad (tanggal 10 -12 September)

Berikut ini adalah hasil wawancara yang peneliti peroleh dari informan yang berjumlah 20 orang siswa yang

menjadi subjek penelitian, karena banyak permasalahan dari siswa dalam pembelajaran. Lebih dalam lagi beberapa yang dilontarkan pertanyaan oleh peneliti yang diperoleh dari siswa dan apa saja hasilnya, sebagai berikut :

1). Menurut adik-adik, apakah pembelajaran IPS itu sulit ?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa mereka menjawab pelajaran IPS tidak sulit dan bahkan sangat mudah dipelajari dan dipahami oleh mereka, hanya saja tergantung ke kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

2) Apakah adik-adik mengetahui pengertian dari Metode Pembelajaran ?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa 15 orang dari mereka menjawab mereka mengetahui pengertian dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru didalam kelas. Dan sisanya 5 orang siswa tidak mengetahui apa itu metode pembelajaran.

3) Apakah adik merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah terus (mendengarkan dan menulis)?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa 17 orang siswa dari mereka menjawab mereka merasa bosan dengan metode ceramah terus (menulis, dan mendengarkan) membuat mereka mengantuk dan mudah merasa capek dan lelah di karenakan tidak adanya praktek atau permainan setelah selesai belajar. Mereka pun menjelaskan bahwa sanya metode ceramah terlalu sering di gunakan oleh banyak guru yang membuat siswa mudah merasa bosan dengan metode yang sama terus setiap pelajaran. Dan sisanya 3 orang yang menjawab bahwa metode

ceramah tidak bosan karena tergantung materi pelajar yang dibahas.

4) Apakah adik sebelumnya pernah belajar Menggunakan Metode Teka-teki Silang ?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa 11 orang dari mereka menjawab mereka pernah belajar menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki Silang) pada saat mereka belajar di bangku sekolah dasar (SD) dan belum pernah lagi belajar menggunakan metode tersebut. Sisanya 9 orang dari mereka menjawab bahwa mereka belum pernah samasekali belajar menggunakan metode teka-teki silang saat mereka belajar di bangku sekolah menengah pertama (SMP) Khususnya di kelas 9

5) Apakah adik suka belajar menggunakan metode teka-teki silang?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa hampir seluruh siswa dari mereka menjawab bahwa mereka sangat suka dengan metode pembelajaran *Croosword Puzzle* (Teka-teki Silang) yang dilakukan dalam pembelajaran, karena metode tersebut membuat siswa menjadi aktif dan tidak cepat bosan. Mereka menjadi bersemangat dan tertantang ketika di suguhkan pertanyaan-pertanyaan yang membuat mereka menjadi aktif dalam mengisi kolom kolom kosong yang menyusun dan mendarat dalam lembar pengisiannya. Dan mereka menyebutkan pengisiannya pun sangatlah mudah. Sisanya 1 orang dari mereka menjawab tidak suka karena kurang faham dalam penyampaian pertanyaannya.

6) Apakah metode teka-teki silang mudah dipahami ?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa mereka semua menjawab metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) adalah etode yang sangat mudah dan menyenangkan ketika di terapkan dalam pembelajaran.

7) Adakah kendala yang dihadapi oleh adik saat mengisi kolom-kolom kosong teka-teki silang ?

Dari jawaban yang peneliti peroleh dari 20 informan kelas ix yang terdiri dari 15 orang siswi dan 5 orang siswa dapat peneliti simpulkan bahwa 17 orang dari mereka menjawab bahwa tidak ada kendala yang dihadapi siswa dalam mengisi kolom-kolom pertanyaan teka-teki silang, karena sebelumnya sudah terlebih dahulu dipelajari dan ketika mengisian nya pun sangat mudah. Sisanya 3 orang dari mereka menjawab terkadang suka ada tergantung dari soal yang di berikan.

B. Pelaksanaan Penerapan Metode Croosword Puzzle (Teka-teki Silang) di SMP Baiturrosyad

Ketika metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) di terapkan di SMP Baiturrosyad untuk pertama kalinya, siswa masih merasa bingung dengan metode tersebut karena biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah saja tidak ada permainan setelah selesai belajar. Berbeda ketika penelitian dilakukan. Ketika selesai belajar siswa disuguhkan permainan yang mengasah otak mereka agar aktif dan kreatif dalam mengingat materi yang sudah diajarkan.

Siswa diberi pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan yang harus di jawab dalam kolom-kolom kosong yang menyusun dan mendatar, diantaranya: pertanyaan mendatar (mata uang Jepang, negara yang sering mengalami bencana gempa bumi, berapa musim yang terjadi yang di

Jepang, Pemerintahan di Jepang, ibu kota Jepang , Gunung tertinggi di Jepang, hewan yang sering di jumpai di Jepang, pertanyaan menurun (kepala pemerintah di Jepang , kepala negara Jepang, musim yang dikenal dengan rontoknya daun-daun di pohon.

Dari hasil pelaksanaan penerapan metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) yang peneliti lakukan di perolehlah data yang dapat peneliti simpulkan bahwa siswa masih merasa canggung dan belum faham dengan penerapan metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) untuk pertama kalinya yang membuat sebagian siswa masih mendapat nilai rendah atau kurang dalam pembelajarannya.

Dari siswa yang berjumlah 40 orang dalam sekelas hanya 17 orang siswa yang mengerti dan faham dalam pengerjaan metode tersebut dan mendapatkan nilai 8 (Delapan) dan sisanya 23 orang siswa masih belum faham, bingung dan belum mengerti saat pengerjaannya dan mendapatkan nilai 7 (Tujuh) saat pengerjaan pertama *Crossword Puzzle* (teka-teki Silang) tersebut.

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Dalam belajar, ternyata ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Peneliti melakukan wawancara kepada sejumlah informan supaya mendapatkan sejumlah data atau temuan yang akurat dan relevan yang di hasilkan. Adapun informan yang peneliti libatkan ialah guru IPS kelas 9 dan kepala sekolah. Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari informan yang dapat diuraikan ialah sebagai berikut :

1) Untuk memudahkan ibu dalam mengajar IPS, penerapan metode apa yang sering bapak/ibu gunakan ? Adapun jawaban yang peneliti peroleh

dari guru kelas 9 yakni Risma Yanti yaitu : metode ceramah. Melalui metode ini saya memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik dan memberikan pemahaman atau masukan secara kontekstualnya.

2) Apakah sebelumnya ibu pernah mengajar menggunakan metode teka-teki silang ? Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari guru kelas 9 yakni Risma Yanti yaitu : belum pernah sama sekali

3) Apakah menurut ibu Metode Teka-Teki Silang adalah metode yang membuat siswa menjadi aktif dan semangat dalam belajar ? Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari guru kelas 9 yakni Risma Yanti yaitu : iya, dengan Metode Teka-Teki Silang ini siswa menjadi aktif dan antusias dalam belajar, bahkan ketika sesi pengisian kolom-kolom kosong yang menyusun dan mendarat atau lembar jawaban teka-teki silang siswa menjadi semangat untuk mencari jawaban yang tepat untuk mengisi lembar jawaban tersebut dengan membaca kembali materi yang telah di sampaikan terlebih dahulu.

4) Adakah kendala yang di hadapi ibu saat menggunakan Metode Teka-Teki Silang ? Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari guru kelas 9 yakni Risma Yanti yaitu : ada, karena tidak semua siswa memahami metode teka-teki silang ini, jadi sebagai guru ketika akan menggunakan metode ini harus lebih detail lagi dalam menjelaskan cara atau langkah-langkah penggunaan atau pengisian metode teka-teki silang sebelum memulai pembelajaran.

5) Apakah menurut ibu Metode Pembelajaran Teka-Teki Silang adalah metode yang efektif untuk digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ? Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari guru kelas 9 yakni Risma Yanti yaitu : iya, karena untuk meningkatkan minat belajar siswa, saya rasa metode ini cukup menyenangkan di terapkan

atau di praktekkan di dalam kelas khususnya di mata pelajaran IPS karena ada sisi game-nya yang membuat siswa menjadi tidak gampang bosan, mengantuk, apalagi capek. 6). Menurut bapak/ ibu faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa? Adapun jawaban yang peneliti peroleh dari guru kelas 9 yakni bu Risma Yanti yaitu : faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa yang mungkin lelah dengan berbagai macam pelajaran yang di pelajari dalam waktu sehari yang mengakibatkan cape, lelah, bosan atau mengantuk di dalam kelas yang berakibat pada hasil belajar siswa. Tak hanya internal saja faktor eksternal pun meliputi keadaan sekitar siswa baik di sekolah (sarana atau prasarana, metode, alat dll) maupun diluar sekolah (keadaan sekitar tempat tinggal peserta didik).

D. Pelaksanaan Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad

Dari hasil pelaksanaan penerapan *Metode Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) yang peneliti lakukan untuk kedua kalinya diperoleh data yang dapat peneliti simpulkan bahwasanya ada kenaikan nilai yang terjadi setelah peserta didik belajar menggunakan metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) pada mata pelajaran IPS dengan materi Negara Jepang. Dari siswa yang berjumlah 40 orang dalam kelas yang tadinya 23 orang siswa dari mereka masih kurang begitu paham dan masih mendapatkan nilai kecil sekarang meningkat menjadi 8,5 (Delapan Lima) ampir keseluruhan siswa, hanya 3 orang siswa saja yang mendapatkan nilai 9 (Sembilan) dari keseluruhan. Hal ini membuktikan

bahwa metode *Crossword Puzzle* adalah metode yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan cara ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Zaini: 71) Hal ini juga menguntungkan guru untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Crossword puzzle* (Teka-teki Silang) karena metode ini melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Menurut (Silberman, 2013:325) *Crossword Puzzle* adalah “menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa, teka-teki silang bisa diisi secara perorangan ataupun kelompok”. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi kegunaan dari *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai, selain itu dengan metode ini dapat membuat siswa tidak cepat bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Karena fungsi teka-teki silang inilah dapat dijadikan senjata bagi guru untuk mengetahui pemahaman siswa setelah materi yang diajarkan

PENUTUP

Hasil dari temuan peneliti dalam penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang) di SMP Baiturrosyad lemburawi pacet, dapat memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran IPS yang dilakukan sampai saat ini masih menggunakan metode ceramah. Yang membuat siswa menjadi mudah bosan dan ngantuk. Tetapi berbeda ketika di berikan metode *Crossword puzzle* dimana metode tersebut dapat membuat siswa menjadi aktif sejak awal pembelajaran, mereka menjadi semangat dalam belajar dan menjawab setiap kolom-kolom kosong yang sudah di sediakan. Mereka juga tidak mudah merasa bosan, cape apalagi ngantuk di dalam kelas.

Pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa, artinya saat kita menjadi seorang guru tentunya kita harus bisa memilih metode pembelajaran apa yang sesuai dengan yang dibutuhkan siswa, agar siswa bisa aktif, dan semangat dalam belajar dan mengembangkan *life skills* nya supaya tujuan dari belajar itu sendiri tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Arikunto, Suharjo, dan Supardi. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Abdul Haris, Asep Jihad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Bermamy M, Hisyam Z, Sekar A. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD: Yogyakarta

- Hamzah dan Nurdin. (2011). *Belajar Dan Pendekatan PAILEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bungin, Burhan. (2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindopersada
- Creswell, Johnw. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbook
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi Belaja.*, Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Deni Kurniawan. (2014). *Pembelajarann Tematik, Praktik dan Penelitian*. Alfabeta, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- H. Mulyana, E.(2013). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Bandung: Bumi Aksara
- Mulyana, E. dkk. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hisyam Zaini (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri
- Husain, Usman .(2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Kepel Press
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- M. Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media
- Mulyana, E. (2009). *Kurikulum Yang disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasution. (2003). *Metode Research (Penelitian Alamiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruseffendi, E, T. (2003). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Rosyidah Lyna. (2012). *Pengaruh Metode Crossword Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di Min Sucenjurutengah Bayan Purworejo*. Skripsi. Yogyakarta:Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (Sudah Di Terbitkan)
- Sadiman, Arief. dkk. (2010). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Kencana : Jakarta
- Sugiyono.(2009,). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Silberman, M, L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya