

**PENGUNAAN MEDIA TEKA TEKI SILANG DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX.4 PADA
PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 1 MEMPURA KECAMATAN MEMPURA KABUPATEN SIAK
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Santi Pradila Sandi

Guru SMPN 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Provinsi Riau

Jl. Perjungan Desa Benteng Hulu, Kecamatan Mempura Kabupaten Siak

Email. sandiafsa@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Teka Teki Silang Siswa Kelas IX.4 SMPN Negeri 1 Mempura Kec. Mempura Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan hipotesis tindakannya adalah dengan penggunaan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivits siswa dan hasil belajar siswa kelas IX.4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak tahun pelajaran 2015 – 2016. Data dikumpulkan melalui lembaran observasi yang di gunakan untuk melihat perubahan aktivitas belajar siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* pada mata pelajaran IPS dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru mengalami peningkatan sejak siklus I, peningkatan ini berlanjut pada siklus II dan pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Kata Kunci : *Penggunaan pembelajaran, kooperatif, teka teki silang, hasil belajar*

A. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pengajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Segala kegiatan yang ada di dalam kelas sepenuhnya tanggung jawab pengajar sehingga keberhasilan atau kegagalan kelas tersebut ditentukan oleh peran pengajar pada umumnya. Keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sering menjadi salah satu kendala terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisi pesan suatu informasi pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. Ditinjau dari kesiapan pengandaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk

maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). (Sadiman, 2009: 83).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS guru harus mampu memilih metode, media, strategi, model, pendekatan dalam proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan tercapai terutama pada pelajaran IPS karena dengan menggunakan media peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan akan memperoleh hasil yang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Apa lagi sejauh ini IPS masih belum banyak diminati para siswa jika dibandingkan dengan bahasa Inggris, hal tersebut dikarenakan IPS belum populer di kalangan masyarakat, serta anggapan bahwasanya IPS adalah ilmu yang sepele dan bosan untuk dipelajari.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-

maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Khalillah *Teka-teki silang* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Media ini sangat mudah untuk dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya. (Khalilullah, 2013: 127).

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa strategi pembelajaran, termasuk di sini adalah strategi Teka Teki Silang (TTS). Teka teki silang (crossword puzzle) ditemukan pertama kali oleh Athur Wyne pada tanggal 2 Desember 1913 yang kemudian dimuat dalam majalah "New York Work" dengan format yang seperti saat ini. Teka teki silang kemudian menjadi fitur mingguan dimajalah tersebut. Buku kumpulan TTS pertama terbit pada tahun 1924 diterbitkan oleh Simon dan Scuster. Pada tahun 1970 - an di Jakarta terbit "Asah otak" sebuah majalah TTS dan berbagai teka-teki lain. Strategi

pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) adalah bagian dari salah satu strategi pembelajaran aktif atau Active Learning yang berakar di model pembelajaran konstruktivisme. Untuk itu pada dasarnya, prinsip dari strategi pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) mengikuti prinsip dari konstruktivisme, yaitu (E. Mulyasa, 2003 : 239) :

- a. Peserta didik harus selalu aktif selama pembelajaran. Proses aktif ini adalah proses membuat segala sesuatu masuk akal. Pembelajaran tidak terjadi melalui proses transmisi tetapi melalui interpretasi.
- b. Interpretasi selalu dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya.
- c. Interpretasi dibantu oleh metode instruksi yang memungkinkan negosiasi pemikiran (bertukar pikiran) melalui diskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- d. Tanya jawab didorong oleh kegiatan inquiry (ingin tahu) para peserta didik. Jadi kalau peserta didik tidak bertanya, tidak bicara, berarti peserta didik tidak belajar secara optimal.

e. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan, tapi juga pengalihan keterampilan dan kemampuan.

Dengan menggunakan media pembelajaran melalui teka teki silang ini siswa hendaknya lebih aktif dalam pelajaran karena belajar sambil bermain, pada akhirnya hasil belajar siswa meningkat.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan di kelas IX.4 SMPN 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX.4 SMPN 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak Tahun Pelajaran 2015/2016 sebanyak 32 siswa, terdiri dari 16 siswa putra dan 16 siswa putri. Data di olah melalui observasi terhadap aktivitas siswa dan guru di dalam kelas. Langkah – langkah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

a. Menyusun Silabus dan RPP

b. Menyusun skenario pembelajaran

c. Menyiapkan skenario pembelajaran

d. Menyusun tugas-tugas

e. Menyiapkan lembaran observasi

f. Menentukan observer

2. Tahap Pelaksanaan

1) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kompetensi dasar dan indikator keberhasilan pelajaran.

2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang di ajarkan

3) Siswa tertib dalam Pembagian teka – teki

4) Ketepatan waktu siswa dalam mengerjakan teka teki silang

5) Siswa yang paling cepat mengerjakan disuruh kedepan untuk menuliskan jawabannya

6) Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran secara bersama

7) Siswa Mengerjakan Evaluasi

3. Tahap Observer

1) Observer melakukan pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa

- 2) Observer melakukan pencatatan atas hasil pengamatan kedalam lembar observer siklus I, siklus II maupun pada pelaksanaan siklus III. Dengan demikian dapat dijelaskan dengan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* oleh guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
 - 3) Menyimpulkan hasil pengamatan untuk mendapatkan keberhasilan dan kekurangan-kekurangannya.
4. Tahap Refleksi
- 1) Observer menyampaikan hasil observer kepada guru Siklus I aktivitas guru dengan skor 20 atau 50% dengan kategori kurang sempurna, siklus II aktivitas guru dengan skor 27 atau 67,5% dengan kategori cukup sempurna, dan siklus III aktivitas guru dengan skor 38 atau 95% dengan kategori sangat sempurna.
 - 2) Guru bersama observer melakukan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* dan kemungkinan-kemungkinan penyebab kurangnya penyampaian tujuan. Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I terdapat beberapa kendala dalam penerapan pembelajaran kooperatif , diantaranya, yaitu:
 - 3) Menyusun rencana tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX.4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak tahun pelajaran 2015 – 2016 mengalami peningkatan, baik pada pelaksanaan

- 1) Siswa masih belum terbiasa menerapkan pembelajaran kooperatif dengan stratgi *crossword puzzle*.
- 2) Sebagian siswa masih menggantungkan pada siswa yang lain, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang aktif.

- 3) Pada saat pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang main dan berbicara sendiri.
- 4) Masih belum tercipta pembelajaran yang efektif edukatif, karena siswa masih dihinggapi rasa takut dalam mengemukakan ide.
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa agar mereka berani mengungkapkan pendapatnya di depan kelas.
- 4) Memberikan kebebasan pada setiap kelompok, sehingga mereka lebih bersemangat.

Untuk menjadikan pembelajaran kooperatif lebih efektif, maka perlu membiasakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan. Menyikapi hasil refleksi di atas maka perlu, adanya revisi dan improvisasi, sehingga kesalahan pada siklus sebelumnya tidak terulang kembali pada siklus selanjutnya. Adapun bentuk revisi dan improvisasi antara lain, yaitu:

- 1) Memberikan penjelasan tentang pembelajaran kooperatif pada siswa.
- 2) Membiasakan kerja kelompok, agar siswa bisa belajar berinteraksi dengan temannya, memahami orang lain, berani dalam berpendapat, sehingga tidak mengandalkan pada siswa yang aktif saja.

- 5) Mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan siklus II, sehingga kesalahan pada siklus I tidak terulang kembali.

Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan siklus III meningkat hampir pada setiap indikator yang diamati. Peningkatan yang terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* mata pelajaran IPS siswa dituntut untuk berpantisipasi aktif. Berdasarkan analisa data dan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus III dapat peneliti simpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Pada siklus I aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* 23,21% pada siklus II 52,68% dan pada siklus III 64,73%.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini tetap sama dengan siklus I yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus ini, siswa sudah mengerti dengan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* yang diterapkan oleh peneliti. Pada waktu mengerjakan soal para siswa sudah bisa menerima pendapat dari teman kelasnya. Dengan demikian hasil observasi tindakan pada siklus II terdapat peningkatan dalam belajar. Peningkatan tersebut dapat diamati dari hasil tes kelompok dan individu para siswa. Tapi peningkatan tersebut belum sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Peningkatan hasil belajar siswa berhubungan dengan tujuan utama penggunaan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien dan bermakna. Hasil belajar pada siklus I dengan siswa yang tuntas sebanyak 34,37% dan yang tidak tuntas 65,63% siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas 59,57% siswa dan

yang tidak tuntas 40,43% siswa. Pada siklus III 93,75% siswa tuntas dan yang tidak tuntas 6,25%.

Pada siklus III ini siswa menjadi lebih aktif dalam kelompok, berusaha untuk meneliti dan menganalisa data, mengalami banyak peningkatan. Pada siklus III ini guru telah mampu mengelola kelas dengan baik sehingga dapat tercipta suasana kelas yang kondusif. Pada siklus III nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adapun refleksi pada siklus III ini adalah :

- a) Siswa sudah mulai terbiasa bertanya dan mengemukakan pendapatnya.
- b) Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzle*.
- c) Siswa sudah berani berkomunikasi dan bekerjasama yang baik sesama kelompoknya.

- d) Mayoritas mereka sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle*.
- e) Siswa sudah mempunyai rasa tanggung jawab dan disiplin dalam mengerjakan tugas.
- f) Siswa sudah dapat mengandalkan kemampuan menyelesaikan masalah dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

PENUTUP

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB. IV terhadap penggunaan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* pada mata pelajaran IPS dengan materi Negara maju dan Negara berkembang dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IX.4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Mempura Kecamatan Mempura Kabupaten Siak tahun pelajaran 2015 – 2016. Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan penelitian dan hasil

penelitian yang diperoleh, maka penulis menyarankan: Bagi Guru.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl*, karena pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik.

Peserta didik tetap dapat mempertahankan kemampuan mereka, dan dapat semakin meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka meskipun penelitian ini sudah selesai.

3. Bagi Sekolah.

Agar sekolah dapat menerapkan pembelajaran kooperatif dengan strategi *crossword puzzl* sebagai salah satu metode pembelajaran, tidak hanya pada pembelajaran IPS saja, namun pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rohani,. 2005. *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2013).
- Arnie Fajar. 2005. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ibrahim,**et.al**, *kurikulum dan pembelajaran*,(Jakarta: PT Rajagrafindo Persada,2011).
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. 2002. Jakarta: Ciputat Pers.
- Dimiyati dan Mujiono, *Mengajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),
- E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan implementasi*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2003).
- Gimin. 2008. *Instrumen dan Pelaporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Makalah Penelitian
- Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2008)
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (Balai Pustaka, 2004).
- Khalilullah. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Kalam Mulia, 2005),.
- Ross, E. Wayne (ed). 2006. *The Social Studies Curriculum*. New York: State University of New York Press, Albany.
- Muhammad Numan Somantri,. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabet
- S. Nasution, 2007. *Azaz-azas Mengajar*, (Bandung: Jemnas, tt)
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2004).
- Sardiman, A. M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Media group.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Model Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenasa Media.
- Sapriya, dkk. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia Press.

- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supardi. 2011. Tim Pengembang Pembelajaran IPS Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama Kemendikbud. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wina Sanjaya. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Intan Perwira, 2008)