

# **Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015**

## ***(Use of Crossword Puzzle Media to Improve The Activities And Learning Outcomes of IV B Grade Students SDN Jember Lor 02 in Science Subjects The Changing of The Appearance On Earth and Sky Object Academic Year 2014/2015)***

Dyah Widya Retno, Nuriman, Agustiningih  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 47, Jember 68121  
E-mail: [murtisa72@yahoo.com.au](mailto:murtisa72@yahoo.com.au)

### **Abstrak**

Dalam teori pembelajaran kognitif, model pemrosesan informasi, terdapat stimulus yang berupa materi pembelajaran. Stimulus akan masuk ke dalam sistem ingatan untuk periode waktu terbatas. Untuk bisa disimpan dalam ingatan jangka panjang, pemrosesan informasi harus disertai dengan proses pengendalian pelaksanaan, seperti tindakan pengulangan dan pembiasaan. Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* dapat membantu siswa dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan, sehingga siswa akan mudah dalam mempelajari materi sulit dalam IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit di SDN Jember Lor 02 tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 73% dan pada siklus II meningkat menjadi 84%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II meningkat menjadi 84,33.

**Kata Kunci:** *Crossword Puzzle*, aktivitas, hasil belajar

### **Abstract**

*In cognitive learning theory, information processing model, there is a stimulus in the form of learning materials. Stimulus will be entered into the system memory for a limited period of time. To be able to be stored in long-term memory, processing information must be accompanied by the implementation of the control process, such as repetition and habituation action. The use of instructional media Crossword puzzle can help students in the activities of repetition and habituation, so that students will be easy to learn difficult material in science. The purpose of this research is to improve the activity and learning outcomes of IV B grade students in science subjects of the Changing of the Appearance On Earth and Sky Object in SDN Jember Lor 02 academic year 2014/2015. This research was conducted in two cycles. The average students learning activities in the first cycle as big as 73% and the second cycle increased up to 84%. The average student learning outcomes in the first cycle as big as 51,67 and the second cycle increased up to 84,33.*

**Keywords:** *Crossword Puzzle, activities, learning outcomes*

### **Pendahuluan**

Dalam teori pembelajaran kognitif, model belajar pemrosesan informasi dengan skema Woolfolk (dalam Laponi), selama kegiatan pembelajaran terdapat stimulus yang berupa informasi atau materi pembelajaran.

Informasi tersebut akan masuk ke dalam sistem ingatan, tetapi hanya disimpan untuk periode waktu terbatas. Untuk bisa disimpan dalam ingatan jangka panjang, pemrosesan informasi harus disertai dengan proses pengendalian pelaksanaan yang terdiri dari beberapa komponen seperti

tindakan pengenalan, pengulangan, perhatian siswa, strategi pembelajaran, pemantauan, dan pembiasaan.[1]

Menurut Asra, dkk. media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar.[2] Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan pesan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan uraian tentang teori pembelajaran dan pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam tahap pemrosesan informasi dan proses pengendalian pelaksanaan. Dalam tahap ini, media pembelajaran diperlukan dalam tindakan pengenalan, pengulangan, peningkatan perhatian siswa, pemantauan, dan pembiasaan.

Dalam mata pelajaran IPA, terdapat materi yang banyak memiliki istilah-istilah asing yang belum terlalu umum atau masih jarang didengar oleh siswa usia SD. Istilah-istilah tersebut akan sulit diingat oleh siswa jika siswa tidak memahami artinya. Untuk dapat mempelajarinya dengan mudah guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran IPA.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA adalah media pembelajaran *Crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Menurut Amin (dalam Cahyo), dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus di isi.[3]

Media *Crossword puzzle* dianggap dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA dan dapat membantu siswa dalam mengolah informasi, terutama dalam kegiatan pengulangan dan pembiasaan. Selain itu, media *Crossword puzzle* dapat menarik minat siswa dalam belajar serta menyenangkan dalam penggunaannya. Dalam penerapannya, siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka-teki silang. Media *Crossword puzzle* mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*Crossword puzzle*), mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan mudah diingat. Media *Crossword puzzle* ini juga dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi-materi yang banyak menggunakan istilah ilmiah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini secara garis besar terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik diskriptif.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase skor aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa= persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Aktif	91% – 100%
Aktif	71% – 90%
Cukup Aktif	41% – 70%
Kurang Aktif	21% – 40%
Sangat Kurang Aktif	0% – 20%

(Modifikasi Mashyud) [4]

Pada penelitian ini, indikator pencapaian yang ditargetkan adalah persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran IPA dengan media *Crossword puzzle* minimal masuk dalam kategori aktif.

Untuk menghitung persentase hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus:

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pt = persentase hasil belajar klasikal

n = jumlah siswa dengan hasil belajar  $\geq 70$

N = jumlah siswa keseluruhan

Tabel Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Aktivitas
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Sedang/Cukup	60 – 69
Kurang	40 – 59
Sangat Kurang	0 – 39

(Modifikasi Mashyud) [5]

Hasil belajar suatu kelas dikatakan meningkat apabila terdapat minimal 70% siswa yang telah mencapai nilai  $\geq 70$ . Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah persentase hasil belajar siswa secara klasikal minimal masuk kategori baik.

### Hasil Penelitian

#### a) Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, diperoleh data aktivitas belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Persentase Indikator Aktivitas Siswa					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Siklus I	72 %	57 %	91 %	52 %	93 %	73 %
Siklus II	91 %	66 %	95 %	73 %	94 %	84 %

Keterangan:

- 1 = memperhatikan penjelasan guru
- 2 = bertanya dan menjawab pertanyaan
- 3 = melakukan diskusi bersama kelompok
- 4 = menyampaikan hasil diskusi
- 5 = menjawab pertanyaan dalam LKS

Aktivitas belajar siswa secara klasikal jika dianalisis berdasarkan kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Persentase Siklus I (%)	Persentase Siklus II (%)
Sangat Aktif	13,89	19,44
Aktif	50	77,78
Cukup Aktif	33,33	2,78
Kurang Aktif	2,78	-
Sangat Kurang Aktif	-	-

#### b) Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan di akhir siklus, diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel Skor Hasil Belajar Siswa

Tindakan	Rata-rata skor hasil belajar siswa	Kriteria
Siklus I	51,67	Kurang
Siklus II	84,33	Sangat Baik

Jumlah peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Persentase Siklus I (%)	Persentase Siklus II (%)
Meningkat (skor $\geq 70$ )	11,11	80,56
Tidak Meningkatkan (skor $\leq 70$ )	88,89	19,44

### Pembahasan

#### a) Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* pada siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa tergolong aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Indikator aktivitas belajar siswa yang dihasilkan pada siklus I dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi adalah sebagai berikut: (1) menyampaikan hasil diskusi, (2) bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) memperhatikan penjelasan guru, (4) melakukan diskusi bersama kelompok, dan (5) menjawab pertanyaan dalam LKS. Siklus I menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 73%.

Dari hasil analisis aktivitas belajar siklus II, diperoleh hasil bahwa setiap indikator aktivitas belajar mengalami peningkatan. Jika dibandingkan dengan siklus I maka ada beberapa indikator aktivitas belajar yang mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu aktivitas memperhatikan penjelasan guru dan aktivitas menyampaikan hasil diskusi. Pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa menjadi 84%. Aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan di siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* membantu siswa untuk lebih aktif di saat pembelajaran.

#### b) Hasil Belajar Siswa

Skor hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67. Secara keseluruhan siswa belum mampu menjawab pertanyaan baik yang berbentuk isian teka-teki silang maupun uraian karena siswa masih kurang memahami materi serta petunjuk pengerjaan soal-soal tersebut. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 84,33. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 32,66 atau 63,21% dari nilai yang diperoleh selama siklus I. Meningkatnya aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan pada pembelajaran siklus I dan II berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama siklus I dan II. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran IPA yang dipelajari dengan menggunakan media *Crossword puzzle*.

### Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 73%, pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II sebesar 11%.
- 2) Penggunaan media pembelajaran *Crossword puzzle* pada pembelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi dan Benda Langit kelas IV B di SD Negeri Jember Lor 02 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 51,67 dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 84,33. Hasil belajar siswa dari pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat sebesar 32,66.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan yaitu media pembelajaran *Crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif, tidak membosankan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### Daftar Pustaka

- [1] Lapono, N. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Hal 1-22.
- [2] Asra, Darmawan, D. & Riana C. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Hal 5-5.
- [3] Cahyo, N. A. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Buku Kita. Hal 61.
- [4] Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK). Hal 298.
- [5] Masyhud, S. Ibid. Hal 295.