

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SD KELAS V SDN KALONGAN 02 KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG

Nimas Puspitasari ¹⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v13i2.18434](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v13i2.18434)

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Islam Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang belum optimal sehingga berdampak terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V yang rendah. Dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan media crossword puzzle karena dengan media ini suasana belajar menjadi menyenangkan dan keaktifan siswa meningkat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Latar belakang penelitian ini adalah Apakah Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik tes dan non test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 dengan besar peningkatan sebanyak 40%. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung dengan peningkatan aktivitas siswa dalam penggunaan media *Crossword Puzzle* sebesar 0,76 dan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* sebesar 1,12. Berdasarkan hasil data tersebut penelitian yang dilakukan dinyatakan telah berhasil.

Kata Kunci: media *crossword puzzle*, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

History Article

Received : 25 Desember 2023

Approved : 28 Desember 2023

Published : 30 Desember 2023

How to Cite

Puspitasari, Nimas. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Malih Peddas*, 13(2), 203-212

Coressponding Author:

Jl. Tentara Pelajar No.13, Ungaran Timur, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ nimaspuspitasari090888@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting untuk memajukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran dapat mengajarkan siswa tentang bagaimana tata cara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga ketika siswa berinteraksi dengan masyarakat, siswa mampu mempersiapkan diri untuk bersosialisasi dengan lingkungan yang berada disekitarnya. Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsa, lingkungan berdasarkan pengalaman masa lalu, kini, danantisipasi untuk masa yang akan datang.

Pada pelajaran IPS materi sejarah, membutuhkan pemahaman konsep dan daya ingat yang tinggi karena terdapat banyak istilah sulit seperti nama-nama tokoh, tempat terjadinya suatu peristiwa, nama organisasi, dan nama peristiwa itu sendiri. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Sesuai dengan pendapat Euis dan Doni (2015:225) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan stimulasi belajar. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran dengan baik.

Namun penggunaan media yang bervariasi masih belum diterapkan secara maksimal oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya dalam pelajaran IPS di SD. Seperti yang dikemukakan oleh Khalilullah (2012:15) dalam jurnal penelitiannya bahwa selama pembelajaran guru belum dapat menggunakan media secara optimal, sehingga siswa kurang begitu antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan menyebabkan penguasaan materi Mufradat siswa kurang. Hal ini disebabkan karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga penggunaan media yang tidak optimal menyebabkan hasil belajar siswa kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Kalongan 02 didapatkan informasi bahwa selama pembelajaran IPS guru masih menggunakan pembelajaran konvensional serta media yang digunakan menggunakan buku tema, sehingga selama pembelajaran IPS berlangsung siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa cenderung kurang aktif baik dalam kegiatan tanya jawab maupun dalam mengerjakan tugas sehingga menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS kelas V dari 32 siswa diketahui 25% siswa yang berjumlah 8 orang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 75% lainnya yaitu sebanyak 24 siswa nilainya masih dibawah KKM. Untuk mata pelajaran IPS KKM yang telah ditentukan di SDN Kalongan yaitu 73. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah.

Untuk mengatasi kurang aktifnya siswa dalam pembelajarn IPS, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatifnya adalah guru dapat menggunakan media *crossword puzzle*. Menurut Hidayat (2019: 70) *crossword puzzle* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir siswa secara cermat. Media *crossword puzzle* ini cocok diterapkan pada pelajaran IPS khususnya materi sejarah karena ketika siswa mengisi kotak-kotak kosong tersebut, siswa akan berusaha mencari jawaban yang tepat. Dengan demikian, siswa menjadi lebih paham dengan materi pelajaran tersebut. Materi sejarah yang berisi hafalan dan mengandung kata-kata asing dapat diatasi dengan menggunakan media *crossword puzzle* ini. Dengan menggunakan media *crossword puzzle*, diharapkan siswa menjadi aktif serta dapat mengasah kemampuan berfikir siswa sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam materi pelajaran.

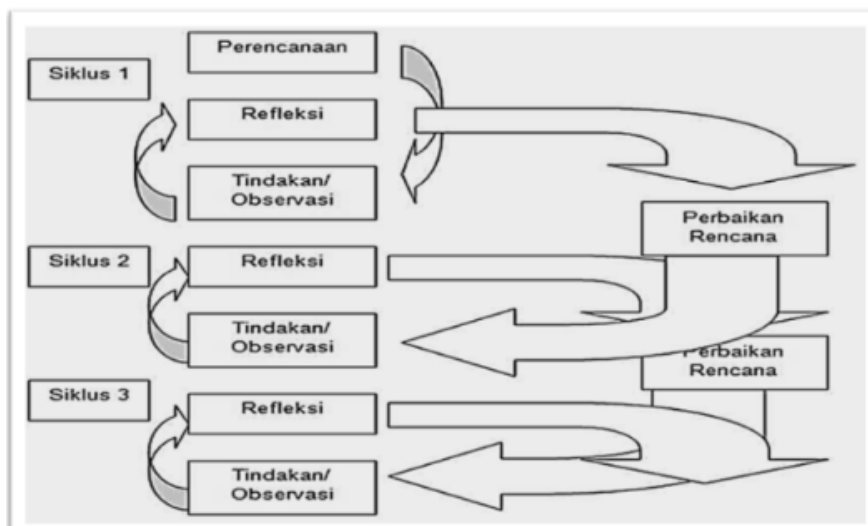
Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah “Apakah Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan profesional guru dalam kegiatan pembelajaran. Arikunto, (2013: 130) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan jumlah sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki -laki dan 21 siswa perempuan.

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) ini lebih tepat mengarah pada penelitian deskriptif eksperiment, dikatakan deskriptif karena 1). Peneliti tindakan dimulai dari mencari informasi keadaan sesuatu dalam rangka mencari kelemahan dengan mendeskripsikan hal - hal yang terkait dengan kelemahan tersebut. 2). Selama penelitian berlangsung, peneliti mengamati terjadinya tindakan kemudian mendeskripsikannya. Di katakana eksperimen karena bertujuan mengetahui dampak dari suatu pelakuan yaitu mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2010).

Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah Model Proses Siklus (Putaran/Spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis S, dan Mc. Taggert R yang dikutip oleh Arikunto, yang digambarkan pada skema pada Gambar 1 yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi..



Gambar 1. Bagan Rancangan Pelaksanaan PTK Model Spiral

Adapun pelaksanaan pada tiap tahapan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat, akan membantu peneliti dalam memperoleh data yang objektif (Sugiyono, 2015: 308). Pengumpulan data dalam penelitian diperlukan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian pada penelitian ini berupa tes dan nontes. Instrumen tes berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Sedangkan instrumen non tes terdiri dari (1) observasi berupa lembar keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle*, dan aktivitas siswa, (2) dokumentasi berupa dokumen perangkat pembelajaran, daftar nilai siswa pra siklus, siklus I, siklus II, foto kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa, dengan cara menghitung persentase (%) ketuntasan belajar. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar individu menurut Ngalim (2000:112) yaitu:

$$\text{Hasil belajar individu} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Untuk menilai hasil belajar IPS siswa secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. KKM Mata Pelajaran IPS

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 73	Tuntas
< 73	Tidak Tuntas

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle*, dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar (KBM). Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Konversi Skala 4} = \frac{\text{Nilai}}{100} \times 4$$

Adapun acuan kriteria penilaian Aktivitas siswa dan ketrampilan guru seperti pada tabel berikut ini (Kunandar, 2014:100-101).

Tabel 2. Daftar Kualifikasi kriteria penilaian Aktivitas siswa dan ketrampilan guru

Skor	Kualifikasi
$3,34 \leq X \leq 4,00$	Baik Sekali (A)
$2,34 \leq X \leq 3,33$	Baik (B)
$1,34 \leq X \leq 2,33$	Cukup (C)
$1,00 \leq X \leq 1,33$	Kurang (D)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilaksanakan di kelas V SD N Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan 2 siklus yang disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun, terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. KKM hasil belajar IPS sebesar 73. Adapun kegiatan pendahuluan terdiri dari: (1) Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa, (2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kegiatan Inti terdiri dari: Guru memperlihatkan video tentang materi, Guru memberikan pertanyaan terkait materi, Guru membentuk kelompok dan membagi lembar materi yang berbeda tiap kelompok, Guru memberikan penjelasan cara membuat *crossword puzzle*, Setiap kelompok membuat kerangka *crossword puzzle* beserta pertanyaan dan jawaban, Setiap kelompok menukarkan

crossword puzzle yang telah dibuat kepada kelompok lain, Setiap kelompok mengerjakan *crossword puzzle* yang sudah didapat, Hasil pengerjaan tiap kelompok dikembalikan dan dikoreksi oleh kelompok yang membuatnya, Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat *reward*. Kegiatan penutup terdiri dari: Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan dengan membuat resume materi yang telah dipelajari, Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.

Pada siklus 1 pembelajaran IPS dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada indikator (3.4.1) Menjelaskan sejarah pada masa sebelum kemerdekaan dan (3.4.2) Mengidentifikasi peranan BPUPKI dan PPKI, dilaksanakan pembelajaran IPS dengan media *Crossword Puzzle*. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus 1

Pencapaian	Jumlah
Nilai Tertinggi	86
Nilai Terendah	50
Rata- Rata	59
Jumlah Siswa Tuntas	12
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	20
Prosentase ketuntasan Klasikal	38%

Berdasar Tabel 3 ditunjukkan bahwa dari 32 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 73 sebanyak 12 siswa, sedangkan yang tidak tuntas dengan nilai < 73 sebanyak 20 siswa. Nilai tertinggi 86, nilai terendah 50 dan rata- rata nilai 69. Prosentase hasil belajar secara klasikal pada siklus 1 diperoleh sebanyak 38%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 56, dengan nilai konversi sebesar 2,24 kategori cukup. Dan hasil observasi terhadap keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh hasil perhitungan sebesar 74, dengan nilai konversi sebesar 2,96 kategori Baik. Pada tahap refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat permasalahan yaitu (1) Guru belum menguasai penuh Langkah-Langkah pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* sesuai dengan perencanaan, yaitu tidak ikut serta dalam mengoreksi hasil pengerjaan yang telah di kembalikan kepada kelompok yang membuat, (2) Guru masih kesulitan dalam memilih siswa dari tiap anggota kelompok untuk mempresentasikan materi di depan kelas karena siswa belum percaya diri dan takut dan pada aktivitas siswa siswa masih ramai dalam berdiskusi kelompok. (3) Siswa masih takut untuk maju malam mempresentasikan materi kelompok, dan siswa masih kebingungan dalam membuat kerangka *crossword puzzle*.

Dari hasil belajar siswa, observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut sehingga dapat disimpulkan masih perlu dilaksanakan siklus 2. Pada siklus 2 dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada indicator (3.4.3) Menjelaskan tentang perumusan naskah proklamasi dan (3.4.4) Mengidentifikasi cara menghargai jasa tokoh perjuangan. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil belajar siswa siklus 2

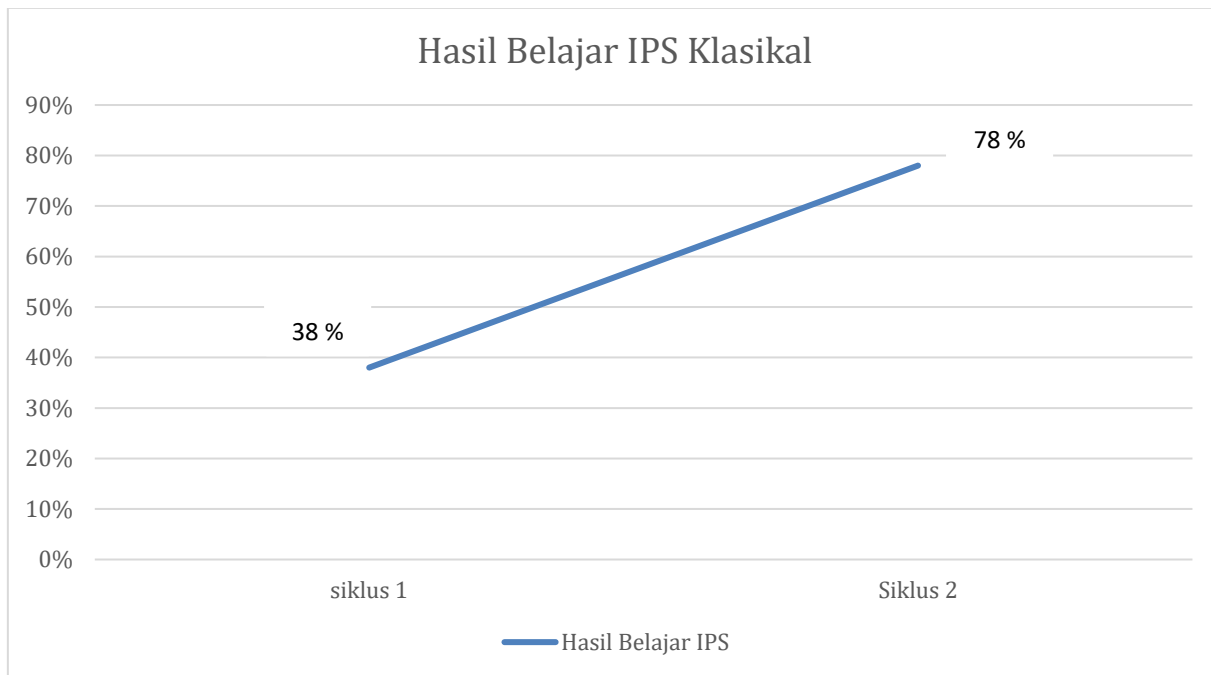
Pencapaian	Jumlah
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	53
Rata- Rata	74
Jumlah Siswa Tuntas	25
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
Prosentase ketuntasan Klasikal	78%

Berdasar Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 73 sebanyak 25 siswa, sedangkan yang tidak tuntas dengan nilai < 73 sebanyak 7 siswa. Nilai tertinggi 90, nilai terendah 53 dan rata- rata nilai 74. Prosentase hasil belajar secara klasikal pada siklus 1 diperoleh sebanyak 78%.

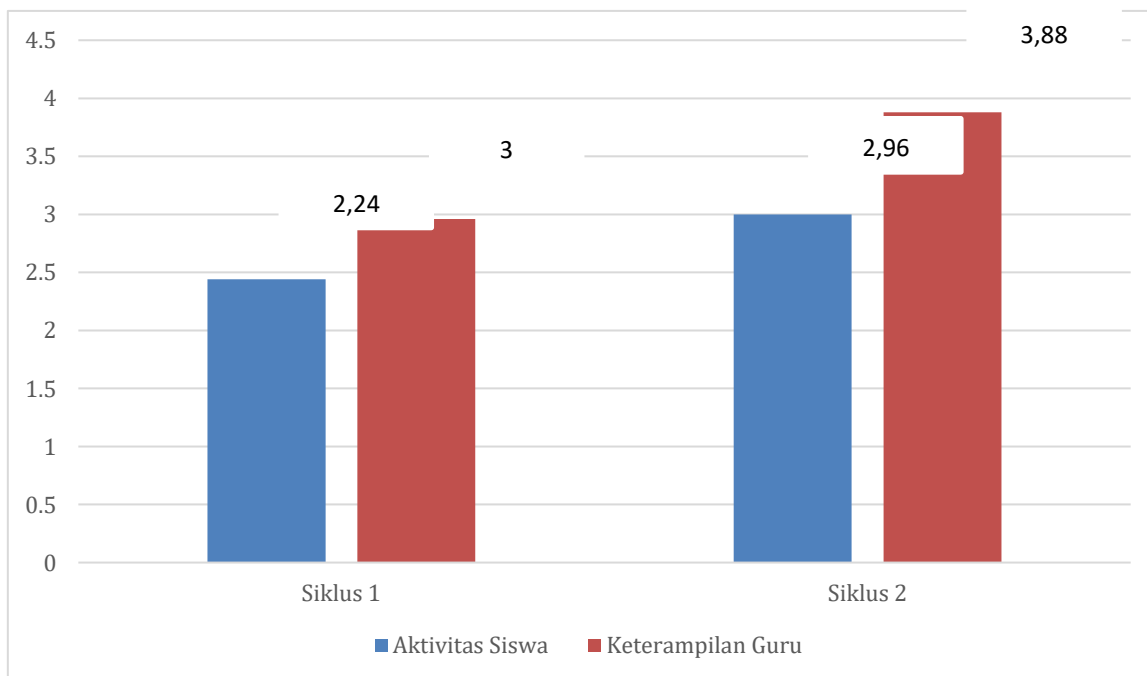
Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 97, dengan nilai konversi sebesar 3 kategori Baik. Dan hasil observasi terhadap keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* diperoleh hasil perhitungan sebesar 97, dengan nilai konversi sebesar 3,88 kategori Baik Sekali.

Pada tahap refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus 2 sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran baik dilihat dari Keterampilan guru maupun aktivitas siswa dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* diantaranya adalah (1) Guru sudah melaksanakan setiap Langkah pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* sesuai dengan Langkah dalam perencanaan pembelajaran. (2) Aktivitas siswa sudah mulai tertib dalam melaksanakan diskusi kelompok. Siswa dapat mdah diarahkan dan berani untuk mempresentasikan hasil diskusi materi kelompoknya. (3) Siswa mulai terampil dalam pembuatan rancangan *Crossword Puzzle*.

Berdasar hasil belajar siswa, observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut sehingga dapat disimpulkan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya. Dengan demikian dalam pelaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar secara klasikal sebesar 40%, peningkatan aktivitas siswa sebesar 0,76 sedangkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media *Crossword Puzzle* sebesar 1,12. Peningkatan tersebut dapat digambarkan dalam grafik pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik peningkatan Hasil Belajar IPS Klasikal dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*



Gambar 3. Diagram peningkatan aktivitas siswa dan keterampilan guru.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan pendapat Hidayat (2019:71) mengenai kelebihan menggunakan *crossword puzzle* dalam pembelajaran. Kelebihan lain dari media

crossword puzzle dalam materi IPS khususnya sejarah adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan mengingat terhadap materi sejarah dapat diserap dalam jangka panjang. Selain itu media *crossword puzzle* dapat mengasah kemampuan berfikir juga mempermudah siswa untuk memahami konsep yang terkandung dalam materi pelajaran IPS. Dengan demikian kelebihan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS sehingga dengan peningkatan aktivitas belajar tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS SD kelas V SDN Kalongan 02 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS SD kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil belajar IPS secara klasikal dari siklus I sebesar 38% menjadi 78% pada siklus II. Jadi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40%.

Peningkatan hasil belajar IPS diikuti dengan peningkatan keterampilan guru. Peningkatan keterampilan guru pada siklus I diperoleh nilai 3 termasuk dalam kualifikasi baik, dan meningkat pada siklus II menjadi 3,88 termasuk dalam kualifikasi baik sekali. Keterampilan guru mengalami peningkatan sebesar 1,12. Demikian pula aktivitas siswa, pada siklus I siswa dengan nilai 2,24 memiliki kualifikasi cukup meningkat menjadi 2,96 dengan kualifikasi baik. Peningkatan sebesar 0,76. Berdasarkan hasil data tersebut penelitian yang dilakukan dinyatakan telah berhasil..

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmisi, dkk. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Euis, Karwati, dan Priansa. 2015. Manajemen Kelas. Bandung: Alfabeta.
- Khalilullah, M. 2012. Permainan Teka-Teka Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). Jurnal Pemikiran Islam; Volume 37 Nomor 01. Diambil kembali dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/309/292>
- Hidayat, Isnu. 2019. 50 Strategi Pembelajaran Populer. Yogyakarta: DIVA Press. Tersedia dalam Perpustakaan Digital Nasional (Ipusnas)
- Kunandar. (2014). Penilaian otentik: penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013 (edisi revisi). Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Ngalim Purwanto. 2000. Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1