

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE PADA MATAPELAJARAN PKn TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTs NURUL HILAL
SENURO KECAMATAN TANJUNG BATU**

Emil El Faisal

(Dosen FKIP Universitas Sriwijaya)

Asnah

***Abstract:** This research, entitled "Effect of Application Strategies Learning Crossword Puzzle to The Learning Activeness of Student On Civic Education Lesson in Class VIII MTs Nurul Hilal Senuro Tanjung Batu subdistrict." The problem of this research is "How does a crossword puzzle application of instructional strategies to the learning activeness of students on Civic Education lesson in class VIII MTs Nurul Hilal Senuro Tanjung Batu subdistrict? ". The purpose of this research is to know how the effect of the application of learning strategies crossword puzzles to the learning activeness of student on Civic Education lesson in class VIII MTs Nurul Hilal Senuro Tanjung Batu subdistrict. The population in this research were all class VIII MTs Nurul Hilal Senuro consisting of 4 classes. Sampling technique used was purposive sampling that, VIII.B class as the experimental class and VIII.A class as the control class. The data collection techniques used were technical documentation and observation. Data analysis technique used in this research using t-test. From the analysis and discussion can be concluded that there is a significant effect of the application of learning strategies Crosswoord Puzzles in improving learning activeness students in class VIII on Pancasila and Citizenship Education lesson at MTs Nurul Hilal Senuro with significance level of 5% or $\alpha = 0.05$. This is evident from the average value of the experimental class student activity by 79% better than the average value of the control class is 56%. Statistically by t-test analysis was obtained value of t_{count} is greater than t_{table} ($t_{count} = 14.735 > t_{table} = 2.007$) thus reject H_0 and accept H_a stating that there is a significant effect of the application of learning strategies Crosswoord Puzzles in improving student learning activeness on Civic Education lesson in class VIII MTs Nurul Hilal Senuro Tanjung Batu subdistrict*

Keywords: *Crosswoord Puzzle Learning Strategy, Learning Activeness*

Abstrak: Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PKn di Kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro Kecamatan Tanjung Batu.” Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VIII MTs Nurul Hilal

Senuro kecamatan Tanjung Batu?”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap keaktifan belajar siswa pada matapelajaran PKn di kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro kecamatan Tanjung Batu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro yang terdiri dari 4 kelas. Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling* yaitu kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.A sebagai kelas kontrol. Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan observasi. Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji-t. Dari analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Crosswoord Puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada matapelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MTs Nurul Hilal Senuro dengan taraf signifikan sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata keaktifan siswa kelas eksperimen sebesar 79% lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 56%. Secara statistik melalui analisis uji-t diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} = 14,735 > t_{tabel} = 2,007$) dengan demikian menolak H_0 dan menerima H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Crosswoord Puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada matapelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di MTs Nurul Hilal Senuro kecamatan Tanjung Batu

Kata kunci : Strategi Pembelajaran *Crosswoord Puzzle*, Keaktifan Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Dimana pun manusia berada di sana pula terdapat pendidikan. Baik berupa pendidikan formal maupun non formal. Namun, walaupun pendidikan merupakan suatu hal yang bersifat universal tetapi perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa menyebabkan adanya perbedaan penyelenggaraan pendidikan tersebut.

Penyelenggaraan pendidikan tidak dapat lepas dari tujuan pendidikan yang hendak dicapai berdasarkan pembangunan nasional, yang pada hakikatnya dilakukan oleh bangsa Indonesia.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Pasal 3 UU RI No 20 tahun 2003).

Dunia pendidikan adalah suatu institusi atau lembaga terpenting dalam pembentukan dan pengembangan generasi bangsa, masyarakat, individu yang dapat menjawab

tantangan zaman melalui pengetahuan dan keterampilan yang cukup memadai dalam mengelola suatu institusi pendidikan secara profesional.

Untuk membangun institusi pendidikan secara profesional tersebut dibutuhkanlah sumber daya manusia. Karena sumber daya manusia merupakan faktor utama dalam pembentukan mutu pendidikan. Sehingga guru merupakan tonggak awal dalam pembentukan generasi bangsa.

Karena guru memiliki peranan yang sangat penting maka seorang guru hendaknya memiliki strategi belajar yang dapat membuat siswa belajar secara aktif, efisien, efektif, serta tidak membuat siswa merasa jenuh dalam proses belajar-mengajar agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Hal tersebut sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Selanjutnya Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 dalam pasal 10 juga menyebutkan menyatakan bahwa “Kompetensi guru meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi pedagogik”.

Kompetensi-kompetensi yang dimiliki seorang guru harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya khususnya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu membuat perencanaan secara seksama dan meningkatkan kesempatan belajar

bagi siswa. Guru harus berusaha semaksimal mungkin agar siswa benar-benar terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional. Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena siswalah yang seharusnya aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk membangun keaktifan belajar siswa maka dibutuhkan suatu strategi yang mampu memicu keaktifan dan partisipasi siswa secara langsung. Diantara strategi-strategi pembelajaran aktif, salah satu strategi yang lebih memungkinkan keterlibatan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah *strategi crossword puzzle* (teka-teki silang).

Crossword puzzle (teka-teki silang) adalah suatu strategi yang mampu memacu keaktifan dan partisipasi siswa. Seperti yang di jelaskan oleh Zaini dkk (2008:71), dalam bukunya strategi pembelajaran aktif bahwa:

Crossword puzzle (teka-teki silang) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matapelajaran wajib yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah SMP atau sederajat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis di kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro khususnya pada matapelajaran PKn diketahui bahwa tingkat keaktifan belajarnya masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat dari kurang adanya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, misalnya siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa sering mengantuk ketika

proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan lain sebagainya.

Salah satu faktor penyebab kurangnya partisipasi siswa tersebut dikarenakan penggunaan strategi belajar yang kurang tepat. Pada umumnya, strategi yang digunakan adalah strategi konvensional artinya strategi yang hanya berpusat pada guru misalnya ceramah. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut mempunyai beberapa kelemahan antara lain siswa cenderung ribut dan mengantuk. Dengan kondisi pembelajaran yang seperti ini maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan optimal.

Oleh karena itulah dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan serta melibatkan partisipasi siswa. Melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari uraian diatas penulis tertarik untuk memilih judul penelitian “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Matapelajaran PKn di Kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro Kecamatan Tanjung Batu.”

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penerapan Penerapan strategi *crossword puzzle* (variabel bebas/*independen*) dan keaktifan belajar siswa siswa pada matapelajaran PKn di MTs Nurul Hilal Senuro (variabel terikat/*dependen*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Nurul Hilal Senuro dan teknik sampling menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti menggunakan penelitian *quasi-eksperimen*, dimana peneliti

menggunakan dua kelompok sampel dengan kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.A sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini digunakan teknik dokumentasi dan teknik observasi:

- 1) Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data secara umum yaitu alamat sekolah, struktur organisasi, data mengenai keadaan guru dan siswa, nilai belajar PKn siswa dengan melihat buku nilai guru, data jumlah siswa yang akan dijadikan populasi dan sampel dalam penelitian ini, serta kegiatan proses belajar PKn siswa MTs Nurul Hilal Senuro dalam bentuk foto yang akan diambil peneliti saat proses belajar berlangsung.
- 2) Observasi dilakukan secara langsung oleh guru yang bersangkutan guna mengetahui keaktifan belajar siswa secara langsung

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada matapelajaran PKn di kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro Kecamatan Tanjung Batu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada matapelajaran PKn di kelas VIII MTs Nurul Hilal Senuro Kecamatan Tanjung Batu.

Selanjutnya terdapat dua tahap dalam penerapan strategi pembelajaran, sebagai berikut:

1. Peneliti mengajar langsung di kelas dengan menggunakan *strategi crossword puzzle* pada kelas eksperimen dan menggunakan strategi pembelajaran diskusi kelompok pada kelas kontrol dengan materi pembelajaran yang sama sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Observer mulai mengamati kegiatan siswa pada tiap kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal yang diamati dalam segi keaktifan belajar siswa di kelas yaitu aktivitas visual, aktivitas menulis, aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, dan aktivitas gerak.

Teknik analisa data atau penolahan Teknik analisa data yang digunakan peneliti yaitu menggunakan bantuan perangkat lunak komputer (*software*) dibidang statistika berupa *SPSS*. *SPSS* merupakan singkatan dari *Statistical Package for Social Science*. Dalam penelitian ini digunakan *SPSS* versi 21. Peneliti menggunakan *SPSS* dalam analisa data karena *SPSS* memiliki kecepatan, ketelitian, dan tingkat keakuratan yang lebih tinggi dibanding dengan analisa yang dilakukan secara manual. *SPSS* digunakan untuk uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis data. Jika semua data menunjukkan hasil $\alpha > .05$ maka uji hipotesis dapat dilanjutkan.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan pengambilan data dimulai dari tanggal 24 Maret sampai 3 Mei 2014 pada pokok bahasan “Memahami kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia” dengan pengajar peneliti sendiri dan di dampingi guru matapelajaran PKn yang bertugas mengamati dan menilai keaktifan belajar siswa dengan indikator siswa melakukan kegiatan visual, siswa melakukan kegiatan lisan, siswa

melakukan kegiatan mendengarkan, siswa melakukan kegiatan menulis dan siswa melakukan kegiatan bergerak. Pada tehnik observasi ini, peneliti melakukan observasi pada siswa kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dan kelas VIII.A sebagai kelas kontrol peneliti menerapkan strategi pembelajaran aktif *giving question and getting answers*.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini telah tersusun secara sistematis dengan indikator-indikator yang terinci, sehingga penelitian dilakukan hanya dengan memberikan tanda check (\surd) untuk kategori yang muncul, kemudian dari kategori diberikan penskoran untuk memperoleh nilai aktivitas belajar siswa. Observasi dilakukan sebanyak enam kali. Pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama peneliti memulai pelajaran dengan menjelaskan tentang konsep pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* yang ditempuh selama proses pembelajaran kemudian peneliti membagi siswa menjadi tiga kelompok berdasarkan nomor absen. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dan juga memudahkan observer untuk mengobservasi aktivitas belajar siswa. Kemudian peneliti mulai menjelaskan materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia. peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara kelompok yang kemudian menjawab soal teka-teki silang yang diberikan oleh peneliti, setelah itu peneliti bersama siswa membahas teka-teki silang tersebut. Pada saat inilah observer memulai melakukan observasi apakah siswa aktif atau tidak. Demikian pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dengan langkah yang serupa.

Setelah penilaian melalui observasi dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dapat terlihat bahwa aktivitas belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan pada setiap proses pembelajaran.

Setelah melakukan penelitian maka didapatkan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 75,9% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 53% (Cukup aktif). Pada observasi II, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 77,1% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 54% (Cukup aktif). Pada observasi III, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 78,7% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 55% (Cukup aktif). Pada observasi IV, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 79,4% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 57% (Cukup aktif). Pada observasi V, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,6% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 58% (Cukup Aktif). Pada observasi VI, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 81% (Aktif) sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 60% (Aktif). Dan rata-rata keseluruhan kelas eksperimen sebesar 79% (Aktif) sedangkan rata-rata keseluruhan kelas kontrol sebesar 56% (Cukup Aktif). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

PEMBAHASAN

Jumlah seluruh siswa MTs Nurul Hilal Senuro tahun ajaran 2013-2014 yang berjumlah 335 siswa yaitu kelas VII berjumlah 58 laki-laki dan 56 perempuan, kelas VIII berjumlah 51 laki-laki dan 56 perempuan, kelas IX berjumlah 51 laki-laki dan 62 perempuan. MTs Nurul Hilal Senuro memiliki 23 guru, dan prasarana yang baik yaitu ruang kelas yang terdiri dari 12 ruangan, ruang kepala sekolah dan wakil kepala

sekolah, ruang guru, ruang TU, ruang UKS, ruang perpustakaan, ruang komputer, musholah, WC bagi guru sebanyak 2 buah serta WC untuk siswa berjumlah 4 buah, lapangan basket, lapangan voli serta tempat parkir.

Dari data observasi didapatkan rerata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 79% yang dikategorikan aktif dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada setiap pertemuan guru senantiasa menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu kemudian mengajak siswa untuk berpikir kritis dengan menyajikan berbagai masalah terkait materi pelajaran yang sedang berlangsung sehingga siswa dituntut menganalisis untuk memecahkan masalah tersebut. Sedangkan rerata keseluruhan kelas kontrol sebesar 56% yang dikategorikan cukup aktif dengan menerapkan strategi *giving question and getting answers*.

Dilihat dari hasil uji normalitas data maka kedua kelas tersebut berdistribusi normal dengan nilai 0,200 pada kelas eksperimen sedangkan 0,200 pada kelas kontrol. Uji homogenitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *SPSSWindows21* sebesar 0,53 sehingga sampel dari penelitian ini berasal dari populasi yang homogen. Hasil analisis data mengenai keaktifan belajar siswa melalui uji-t maka diperoleh t_{hitung} sebesar 14,735 sementara t_{tabel} sebesar 2,007 pada tingkat kepercayaan 95% dan derajat kebebasan 62 adalah 2,007. Dari hasil uji-t dapat dinyatakan dengan $t_{hitung} = 14,735 > t_{tabel} = 2,007$. Hal ini berarti bahwa variabel bebas yaitu penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat yaitu keaktifan belajar siswa. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada

matapelajaran PKn di MTs Nurul Hilal Senuro dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa: terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa pada Matapelajaran PKn antara menggunakan strategi pembelajaran aktif *Cosswoord Puzzle* dengan strategi pembelajaran aktif *Giving Question and Getting Answers* di MTs Nurul Hilal Senuro dengan taraf signifikan sebesar 0,05% atau 5%. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rerata keaktifan belajar siswa. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat diketahui rata-rata kelas kontrol yaitu 56% sedangkan rata-rata kelas eksperimen yaitu 79% selain itu juga berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t didapat bahwa $t_{hitung} = 14,735 > t_{tabel} = 2,007$ dengan demikian hipotesis kerja (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmadi, Hamid. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fajar Arnie. 2004. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakajoni. 2009. *Metode Pembelajaran Modern*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. 2010. *Starategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Silberman, L. Mevin. 2010. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia.
- Silberman, Mel. 2011. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Winarno. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

