

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 1 BATU

Dessy Herawati
Universitas Muhammadiyah Malang
dessyherawati0@gmail.com

Mohamad Syahri
Universitas Muhammadiyah Malang
syahri@umm.ac.id

ABSTRACT

The learning process for Pancasila Education is currently still carried out using the conventional method. This causes boredom in students when the teaching and learning process takes place. The purpose of this study is to describe the application of crossword puzzle game media, and to determine the effect of student learning activeness using crossword puzzle game media. This study used a Classroom Action Research design. Implementation of this class action using two cycles. The results showed that in the first cycle students were still lacking in responding and being active in the learning process. The average activeness of class VII students is 50.98% and is included in the medium criteria. Several changes were made in cycle II. The results showed an increase in cycle II. The average class VIII student activity is 75.5%. This percentage can be categorized in the high criteria.

Keywords: learning, crossword puzzle, learning activeness

ABSTRAK

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini masih dilakukan dengan menggunakan metode konvensional. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan pada siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan media permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang), serta mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media permainan *crossword puzzle*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan kelas ini menggunakan dua kali siklus. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I siswa masih kurang dalam merespon dan aktif dalam proses pembelajaran. Rata-rata keaktifan siswa kelas VII adalah 50,98% dan termasuk dalam kriteria sedang. Beberapa perubahan dilakukan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada siklus II. Rata-rata keaktifan siswa kelas VIII adalah sebesar 75,5 %. Persentase tersebut dapat dikategorikan dalam kriteria tinggi.

Kata Kunci: pembelajaran, *crossword puzzle* (teka-teki silang), keaktifan belajar

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai cara pembelajaran atau model pembelajaran juga banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus bisa memahami berbagai macam karakter peserta didik mereka, ia tidak hanya harus menguasai materi yang disampaikan tapi juga harus menguasai cara terbaik untuk menyampaikan materi.¹ Mengajar merupakan kegiatan yang saling bertautan secara kompleks antara kejadian dan kegiatan yang terjadi bersamaan.² Pengajar harus menerapkan pengetahuan pribadi terhadap situasi kelas yang kompleks dan membuat keputusan yang mengarahkan mereka untuk memperbaiki prestasi siswa.³ Oleh karena itu penting bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa.⁴

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa.⁵ Tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada pada kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.⁶ Hal ini dikarenakan belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan. Sehingga, pembelajaran dapat menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁷

Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.⁸ Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran,⁹ di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.¹⁰ Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.¹¹

Belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan.¹² Ketika siswa menemukan permasalahan dalam

¹ Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume*, 10(1), 119–134.

² Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

³ Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

⁴ Hamalik, O. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara

⁵ Syofiani, S., et al. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87–97. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>.

⁶ Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

⁷ Annisa, M., & Marlina, L. (2014). Teaching Writing Descriptive Text By Using Crossword Puzzle for Second Grade of Junior High School Students. *Jelt*, 2(2), 170–177

⁸ Mulyasa, E. (2012). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

⁹ Warsono, & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

¹⁰ Silberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif* (B. Sarwiji, ed.). Jakarta: PT Indeks.

¹¹ Rakhma, I. S., et al. (2017). Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1817>.

¹² Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran.¹³ Siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang dipelajari. Aktivitas dalam suatu pembelajaran bukan hanya siswa yang aktif belajar tetapi di lain pihak, guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.¹⁴ Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁵ Media pembelajaran sebagai wadah untuk proses merangsang pemikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjalin dengan baik. Seorang guru harus dapat untuk memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kelas seperti apa.¹⁶ Sehingga, peserta didik dapat tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang akan dicapai.¹⁷ Peserta didik lebih senang jika proses pembelajaran dalam bentuk permainan dan pertandingan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur permainan. Pembelajaran menggunakan permainan *crossword puzzle* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru.¹⁸ Pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang senang dengan permainan dan juga merupakan sebuah permainan yang dapat mengasah otak peserta didik dalam berfikir.¹⁹

Siswa SMP adalah siswa yang mengalami masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah. Siswa cenderung melakukan aktivitas belajar dengan tidak meninggalkan kebiasaan di sekolah dasar dan masih senang bergerak aktif.²⁰ Furrey menyelidiki sejumlah 4000 anak antara usia 12-16 tahun dan ternyata bahwa anak usia tersebut masih gemar dengan suasana bermain, untuk kemudian makin berkurang kegemarannya dan kesibukannya dalam hal ini pindah ke alam dewasa.²¹ Sehingga, proses pembelajaran yang cocok bagi mereka adalah pembelajaran yang melibatkan permainan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²²

Beberapa penelitian tentang penerapan *crossword puzzle* telah dilakukan. Media pembelajaran *crossword puzzle* mampu mendorong peserta didik untuk merespon

¹³ Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

¹⁴ Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁵ Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

¹⁶ Anam, M. S., & Sayono, J. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator di MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Kabupaten Lamongan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 7417–7427.

¹⁷ Thobroni, M. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik* (M. Sandra, ed.). Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

¹⁸ Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV Di MI Al Busyro. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>.

¹⁹ Cabana, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui *Crossword Puzzle* Pada Peserta Didik Kelas Vii C Smp Negeri 3 Demak Semester Genap. *Orbith*, 16(3), 161–170.

²⁰ Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

²¹ Wasgito, M. A., & Setiadarma, W. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 36–43. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/247558-pengembangan-media-permainan-edukatif-te-f23d68a2.pdf>.

²² Ambarjaya, B. S. (2012). *Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Series).

pembelajaran dengan baik,²³ serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran.²⁴ Strategi pembelajaran dengan *crossword puzzle* berbantuan media *flip book* berdampak pada peningkatan hasil dan keaktifan belajar siswa. Peningkatan hasil belajar meliputi pengetahuan, kerja sama, berpendapat, memperhatikan guru, mencatat, bertanya, dan menjawab pertanyaan.²⁵ Penelitian juga menunjukkan pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, dan meningkatkan antusias belajar siswa. Siswa merasa senang, dan dapat belajar bekerjasama.²⁶ Penerapan *crossword puzzle* juga membuat aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 73,6% dan siklus II 88,8%. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 67,8% di siklus I dan 82,1% pada siklus II.²⁷

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut menunjukkan penerapan permainan *crossword puzzle* menjadi pilihan tepat. Adanya media tersebut membuat siswa lebih tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, siswa dapat lebih memahami tentang materi yang telah diberikan, karena hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian. Media *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Penelitian ini berfokus pada penerapan media permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang), serta mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media permainan *crossword puzzle* pada mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Batu.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Desain penelitian mengacu pada teori Kemmis dan McTaggart.²⁸ Penelitian dibagi menjadi empat tahapan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu tahap rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.²⁹ Berikut adalah siklus kegiatan penelitian kelas menurut Kemmis dan McTaggart.

²³ Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>.

²⁴ Hidayat, H., et al. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>

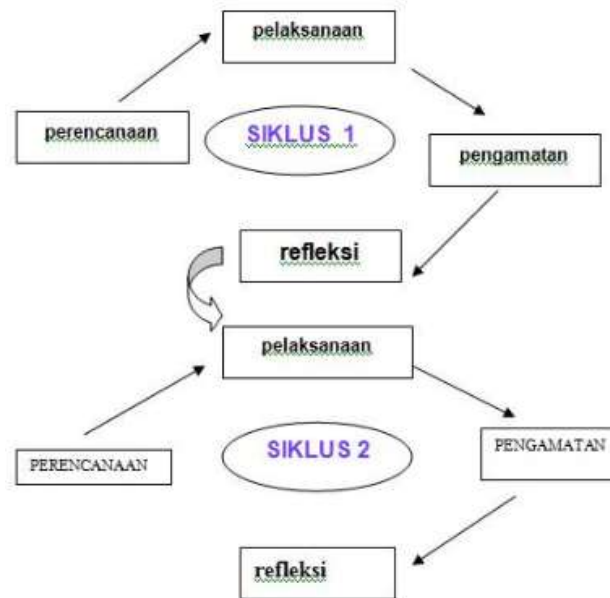
²⁵ Febriyanti, E., & Mayarni. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>.

²⁶ Purwaningsih, S. (2019). Permainan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas III SDN 1 Sidowayah Polanharjo Klaten *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah ...*, (2), 314–328. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/46437>.

²⁷ Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4 No 3(3), 1–10.

²⁸ Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

²⁹ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.



Gambar 1. Siklus kegiatan penelitian kelas Kemmis dan McTaggart

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini digunakan teknik dokumentasi dan teknik observasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh guru ketika proses pembelajaran di dalam kelas guna untuk mengetahui keaktifan siswa secara langsung. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas siswa, aktivitas guru dan data tentang respon siswa terhadap penggunaan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Teknik pengumpulan data ini merupakan langkah menggali segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan.³⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengambilan data dimulai dari tanggal 16 Mei dan 22 Mei 2023 pada pokok bahasan “Kesatuan Indonesia dan Karakteristik Daerah” dengan pengajar peneliti sendiri 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. Prosedur dalam pelaksanaan PTK meliputi penetapan fokus masalah, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Batu. Penelitian dilaksanakan pada semester 1 Tahun Ajaran 2022/2023, dengan jumlah 32 siswa. Penelitian berlangsung selama 2 siklus. Pada masing-masing siklus dilakukan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil dan Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Ada beberapa langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan. Pertama, peneliti menyusun rencana pembelajaran. Kedua, Menyiapkan media *crossword puzzle* (teka-teki silang). Ketiga, Menyusun lembar evaluasi dan lembar kerja peserta didik. Keempat, Merancang kegiatan untuk pengembangan materi Indonesia sebagai negara kesatuan dan persatuan. Kelima, Menyiapkan lembar observasi perilaku siswa dan guru.

2. Pelaksanaan Siklus I

Setelah perencanaan disusun maka pelaksanaan awal dilakukan dengan langkah-

³⁰ Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

langkah berikut, pada kegiatan awal (10 menit), guru melaksanakan beberapa aktivitas. Pertama, guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa, kemudian melakukan presensi. Kedua, guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi Indonesia sebagai negara kesatuan. Ketiga, guru memberikan motivasi kepada siswa. Keempat, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kelima, guru menyiapkan media, alat, dan bahan yang dibutuhkan.

Sementara itu, pada kegiatan inti (45 menit) guru melaksanakan beberapa tindakan yaitu, pertama, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kedua, guru menjelaskan materi Indonesia sebagai negara persatuan dan kesatuan. Ketiga, guru menjelaskan cara menggunakan media *crossword puzzle* dan meminta siswa untuk mengerjakan secara berkelompok. Keempat, siswa menyajikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan.

Pada kegiatan akhir (15 menit), guru memberikan soal tes tertulis kepada masing-masing siswa tentang Indonesia sebagai negara kesatuan. Guru juga bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa dan memberikan kesimpulan. Kemudian, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam

3. Observasi Siklus I

Dalam melaksanakan tindakan kelas, pada proses pembelajaran siklus I, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati, mencatat gejala-gejala yang terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pada saat melakukan observasi, guru mengisi lembar observasi yang sudah dipersiapkan, mengamati siswa-siswa ketika mengerjakan LKPD, berdiskusi, melaksanakan tugas, dan mencatat berbagai aktivitas siswa dan guru saat pembelajaran.

4. Refleksi Siklus I

Hasil ketuntasan belajar siswa di siklus I menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam merespon dan keaktifan dalam proses pembelajaran secara kelompok. Hasil observasi keaktifan belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* (teka teki silang) adalah dari 32 siswa terdapat 19 siswa yang kriteria keaktifan cukup aktif dan 15 siswa yang kriteria keaktifan kurang aktif. Rata-rata keaktifan siswa kelas VII adalah 50,98% dan termasuk dalam kriteria sedang. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II untuk memperoleh peningkatan keaktifan belajar dalam penerapan media *crossword puzzle* pada materi Indonesia sebagai negara persatuan dan kesatuan.

Hasil dan Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Perencanaan pada siklus II ini didasari pada hasil refleksi siklus I. Langkah-langkah perencanaan tersebut yaitu pertama, mengadakan perbaikan rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Kedua, melakukan penekanan pada respon dan keaktifan serta peran siswa dalam pembelajaran. Ketiga, menyiapkan rencana evaluasi.

2. Pelaksanaan Siklus II

Tahapan pertama adalah Kegiatan Awal (10 menit). Ada beberapa tindakan yang dijalankan yaitu, pertama, guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa, kemudian melakukan presensi. Kedua, guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi Indonesia sebagai negara kesatuan. Ketiga, guru memberikan motivasi kepada siswa. Keempat, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kelima, guru menyiapkan media, alat, dan bahan yang dibutuhkan.

Sementara itu, pada tahapan kedua adalah Kegiatan Inti (45 menit). Peneliti menjalankan beberapa langkah berikut. Pertama, guru menjelaskan materi secara singkat dan jelas. Kedua, guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Ketiga, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Keempat, guru menjelaskan cara menggunakan media *crossword puzzle* dan menyuruh siswa untuk mengerjakan secara berkelompok. Kelima, siswa menyajikan hasil kerja kelompok di

depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Terakhir, guru memberikan penguatan materi terkait dengan pertanyaan dan hasil diskusi.

Pada tahapan ketiga adalah Kegiatan Akhir (15 menit). Guru memberikan soal tes tertulis kepada masing-masing siswa tentang Indonesia sebagai negara kesatuan. Guru juga bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa dan memberikan kesimpulan. Kemudian, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Observasi Siklus II

Kolaborasi pada siklus II ini menekankan pada keaktifan siswa, kontribusi siswa terhadap pembelajaran serta respon dan minat siswa terhadap pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa antusias dan aktif mengikuti pembelajaran dengan media *crossword puzzle*.

4. Refleksi Siklus II

Kegiatan refleksi pada siklus II ini lebih baik dari siklus I, pada siklus II diberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya masing-masing. Kegiatan yang dilakukan dengan mengumpulkan data untuk dianalisis dan selanjutnya untuk menguji indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hasil observasi keaktifan belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah dari 32 siswa terdapat 26 siswa yang kriteria keaktifannya sangat aktif dan 6 siswa yang kriteria keaktifan kurang aktif. Rata-rata keaktifan siswa kelas VIII adalah 75,5 % dan termasuk dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan analisis data yang diuraikan dan hasil diskusi dengan dua orang observer, maka diperoleh kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran mencapai kategori sangat baik, keaktifan belajar siswa menghasilkan rata-rata persentase 75,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan, sehingga peneliti dapat mengakhiri tindakan siklus II karena telah terjadi peningkatan pada diri siswa secara individu maupun klasikal yang merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I, keaktifan belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena hanya mencapai persentase 50,98%. Penyebabnya karena beberapa hal, pertama, siswa belum memahami dan terbiasa dengan media pembelajaran *crossword puzzle*. Kedua, siswa belum mampu mengajukan pendapat karena kurang memahami sepenuhnya materi yang dipelajari sehingga pengerjaan LKPD masih didominasi oleh siswa tertentu saja. Ketiga, siswa masih malu bertanya jika materi yang dipelajari belum dimengerti baik dengan guru maupun dengan teman sekelompoknya. Keempat, kurang aktif berpartisipasi baik ditahap permainan maupun pertandingan. Ini dikarenakan siswa belum termotivasi untuk menjadikan kelompok mereka menjadi kelompok yang terbaik. Kelima, belum ada rasa tanggung jawab pribadi pada kelompoknya.

Keaktifan belajar siswa pada siklus kedua meningkat menjadi 75,5 %. Dengan demikian dapat dikatakan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yaitu, pertama, siswa sudah memahami tahapan pembelajaran *crossword puzzle* sehingga membuat siswa lebih tertarik dan berminat dalam belajar. Kedua, siswa berani bertanya, mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi didalam kelompok karena telah menguasai materi yang dipelajari. Ketiga, siswa berani tampil ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD kelompoknya. Keempat, siswa lebih aktif berpartisipasi pada tahap permainan, dan pertandingan karena siswa termotivasi untuk menjadikan kelompoknya menjadi kelompok yang terbaik. Kelima, siswa telah menunjukkan rasa tanggung jawab pribadi pada kelompoknya. Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Siklus 1	Siklus 2	Presentase Kenaikan
50,98%	75,6%	24,62%

Tabel 1. Keaktifan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Observasi

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam kegiatan pembelajaran PPKn dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran berupa *crossword puzzle* lebih menarik perhatian siswa untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran. Sikap negatif siswa seperti suka berbicara sendiri pada jam pelajaran PPKn menjadi berkurang, karena siswa aktif mencari jawaban dalam buku materinya untuk dapat menyelesaikan LKPD. Dengan mencari jawaban atas pertanyaan dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang), berarti siswa telah berusaha untuk belajar dengan baik. Siswa merasa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak merasa jenuh atau bosan dengan pelajaran PPKn yang sedang berlangsung, bahkan mereka terlihat tertarik dan asyik dengan belajarnya. Penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I dengan ketuntasan 50,98% menjadi 75,6% pada siklus II. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan keaktifan belajar PPKn siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batu pada semester II Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume, 10*(1), 119–134.
- Ambarjaya, B. S. (2012). *Psikologi Pendidikan & Pengajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Series).
- Anam, M. S., & Sayono, J. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator di MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Kabupaten Lamongan. *Jurnal Kewarganegaraan, 6*(4), 7417–7427.
- Annisa, M., & Marlina, L. (2014). Teaching Writing Descriptive Text By Using Crossword Puzzle for Second Grade of Junior High School Students. *Jelt, 2*(2), 170–177.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cabana, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Crossword Puzzle Pada Peserta Didik Kelas Vii C Smp Negeri 3 Demak Semester Genap. *Orbith, 16*(3), 161–170.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Febriyanti, E., & Mayarni. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10*(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>.
- Hamalik, O. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, H., et al. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2*(1), 30–39. <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mulyasa, E. (2012). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya
- Purwaningsih, S. (2019). Permainan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan

Hasil Belajar PKn Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas III SDN 1 Sidowayah Polanharjo Klaten *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah ...*, (2), 314–328. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/46437>.

Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4 No 3(3), 1–10.

Rakhma, I. S., et al. (2017). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1817>.

Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>.

Silberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif* (B. Sarwiji, ed.). Jakarta: PT Indeks.

Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>

Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syofiani, S., et al. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87–97. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>.

Thobroni, M. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik* (M. Sandra, ed.). Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Warsono, & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

Wasgito, M. A., & Setiadarma, W. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 36–43. Retrieved from

<https://media.neliti.com/media/publications/247558-pengembangan-media-permainan-edukatif-te-f23d68a2.pdf>.