

The Effect of The Use Of Crossword Puzzle on Students' Learning Outcomes on Ips Lesson Content

Mardiati Dwi Rachmawati

SDN Sukoharjo 02
mardiatidwi02@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

In teaching and learning process, there is an interaction between students and teachers. Learning media is one of the important components of the teaching and learning process. Media is a tool to transfer message or information. Choosing the best media, based on the student's character and students need, will help to achieve the goal on the teaching and learning process. Students often face difficulty to understand social studies that changes dynamically. The right media can help them to remove the difficulty. Crossword Puzzle is considered as one of the most favorite media. Crossword Puzzle can motivate and make the students interested in the teaching learning process. There will be a great chance for the students to achieve the teaching and learning goal. Eventually the result of the teaching learning can be better than before.

Keyword: *teaching learning process, teaching and learning media, crossword puzzle, social studies, learning result*

Abstrak

Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik dan guru. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam pembelajaran. Media bisa dijadikan sarana penyampaian pesan atau informasi. Pemilihan media yang tepat, sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik, akan sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Terkadang peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai materi IPS yang dinamis. Media yang tepat dapat mengatasi kesulitan tersebut. Media Crossword Puzzle dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat peserta didik, maka akan banyak kesempatan bagi para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: *proses pembelajar, media pembelajaran, Crossword puzzle, IPS, dan hasil belajar*



PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam alinea IV Pembukaan Undang Undang Dasar RI 1945. Tujuan Pendidikan nasional juga tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Maka dari itu Pendidikan baik formal dan non formal sangat diperlukan. Misi mencerdaskan bangsa ini dapat tercapai melalui pendidikan bagi setiap warga negara Indonesia tanpa kecuali. Amalia Sapriati, dkk (2014) mengungkapkan bahwa menurut Bapak Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik tidak hanya dari guru selama belajar, tetapi dari apa dan siapa saja (lingkungan) selama peserta didik dalam keadaan bangun (tidak tidur). Menurut Agus Mustofa (dalam Sapriyah, 2019:470) Pendidikan menjadi sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat.

Pendidikan tak bisa lepas dari berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran adalah peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik dari gurunya pada waktu belajar. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam upaya pembelajaran terjadi proses komunikasi antara peserta didik dan guru. Ada interaksi dua arah di antara peserta didik dan guru. Guru dituntut untuk dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu dan mengarahkan segala potensi, daya, kemampuan, serta menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif, efektif, dan efisien.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran dilaksanakan secara integratif. Muatan pelajaran diajarkan secara tematik terpadu. Meskipun demikian, Seftiana (dalam Nisa dan Anshori, 2021: 2) menyatakan bahwa kompetensi dasar yang ada pada setiap muatan pelajaran tetap berdiri sendiri. Ada perbedaan penerapan kurikulum 2013 pada jenjang SD/MI pada kelas rendah dan kelas tinggi. Selalu ada perkembangan pada kurikulum yang berlaku di Indonesia demi mencapai tujuan Pendidikan nasional. Hal ini terkait dengan selalu ada dinamika perubahan dalam kehidupan masyarakat. Ini senada dengan mengapa ilmu pengetahuan sosial diajarkan pada peserta didik SD/MI kelas 4, 5, dan 6.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk memberikan pengantar pendidikan agar peserta didik menjadi warga negara yang baik. Diharapkan peserta didik mampu untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya. Mereka juga diharapkan mampu berpikir dan bertindak berdasarkan nilai dan moral yang dibantu oleh dirinya dan lingkungannya. Berbekal ilmu ini, Peserta didik akan mampu mengambil keputusan dalam kehidupan mereka. Hal ini akan menjadi bekal bagi peserta didik untuk menjalani kehidupan bermasyarakat yang majemuk baik secara local maupun global.

Tujuan ini akan lebih mudah tercapai dengan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Komponen-komponen ini saling berkaitan dan memiliki efek sinergi. Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar.

Media adalah salah satu komponen yang penting. Media tidak lagi hanya sekedar alat peraga bagi guru. Sekarang, media digunakan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Pembelajaran yang aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan dipelajari peserta didik. M.Miftah (2013: 98) meyakini bahwa media pembelajaran bisa berupa alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media

mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non verbal. Keberadaan media menjadi hal penting yang harus ada dan dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Arif Sadiman (dalam Talizaro Tafonao, 2018: 107) media pembelajaran mempunyai fungsi untuk (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (c) Mengatasi kepasifan peserta didik.

J Reginald Hill (dalam Talizaro Tafonao, 2018: 109) menerangkan bahwa melalui media alat peraga peserta didik akan belajar lebih semangat dan dapat mengingat dengan lebih baik atas pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Carpenter dan Dale (dalam Magdalena, et al., 2021: 313) mengungkapkan pentingnya media dalam pembelajaran. Adanya media akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Jika minat peserta didik besar, maka bisa dipastikan motivasi peserta didik dalam belajar juga akan meningkat. Dengan meningkatnya motivasi peserta didik maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

Sardiman (dalam Magdalena, et al., 2021: 314) menyatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang muncul pada diri peserta didik yang mengarah pada kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses pembelajaran, dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar, maka peserta didik akan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan. Penggunaannya dalam pembelajaran selalu mengalami perkembangan. Menurut James W. Brown (dalam M.Miftah, 2013:99) memandang bahwa media adalah sebagai central elements. Media bukan lagi sebagai alat peraga. Media merupakan pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Program pembelajaran yang termasuk di dalamnya media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran IPS terintegrasi dengan muatan pelajaran lainnya. Meski demikian media tetap menjadi hal yang sangat penting. Pembelajaran harus menekankan pada aktifitas peserta didik. Guru bukan lagi pelaku aktif dalam pembelajaran. Pemilihan model, metode, dan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi Sumber Daya Alam adalah media Crossword Puzzle. Atmosfer pembelajaran akan berubah saat guru menggunakan Crossword Puzzle. Menurut Rakhimahwati (dalam Afifah, Rukayah, dan Adi, 2018:58) Crossword Puzzle adalah permainan yang mana kita harus mengisi ruang kosong pada bentuk kotak dengan nomor yang bersangkutan dengan petunjuk gambar. Ada beberapa pengertian lain tentang apa itu Crossword Puzzle.

Menurut Husna et al. (dalam Pratiwi dan Titisari, 2021: 19) Puzzle adalah kepingan gambar, kotak, angka atau huruf yang disusun dalam sebuah permainan yang akhirnya akan membentuk suatu pola tertentu. Peserta didik akan merasa termotivasi untuk menyelesaikan puzzle dengan benar dan tepat. Puzzle memiliki beberapa bentuk, salah satunya adalah Crossword Puzzle. Crossword Puzzle adalah sejenis permainan kata. Peserta didik harus mengisi kotak-kotak kosong secara akurat yang nantinya akan membentuk kata. Kata-kata tersebut ditulis sesuai instruksi yang berupa kalimat, frase, atau bahkan kata yang merupakan kata kunci.

Menurut Afifah, Rukayah, dan Adi (2018:58) mengisi teka teki bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam mempelajari materi. Ini sesuai

dengan karakteristik usia anak SD yang masih senang bermain. Crossword Puzzle bisa digunakan sebagai strategi belajar yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Ada beberapa langkah dalam melaksanakan pembelajaran dengan media Crossword Puzzle. Kita harus menuliskan kata-kata kunci atau nama-nama yang berhubungan dengan materi, membuat kisi-kisi, dan juga membuat pertanyaan yang jawabannya diisikan dalam kotak yang sudah disediakan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, Crossword Puzzle bisa didesain secara terbalik. Seperti hanya yang saya lakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang saya lakukan pada tahun 2018.

Dalam PTK yang pernah saya laksanakan pada tahun 2018 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sukoharjo 02, Tentang Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS menggunakan Media Crossword Puzzle Tahun 2018/2019”, bukan kotak-kotak kosong yang harus diisi oleh peserta didik. Saya sajikan sekumpulan huruf yang didalamnya bersembunyi kata-kata kunci baik itu tertulis mendatar maupun menurun. Setiap kelompok harus menemukan kata-kata kunci. Saat giliran mereka untuk maju, maka perwakilan harus melingkari kata yang ditemukan. Anggota kelompok lain harus saling membantu untuk memberi penjelasan singkat tentang kata tersebut. Mereka juga harus siap menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

Dari kegiatan tersebut, tampak antusiasme peserta didik untuk mengikuti jalannya pembelajaran. Keinginan untuk bisa menjadi pemenang menumbuhkan sikap kompetisi mereka. Secara tak sadar, mereka harus mencari sendiri penjelasan kata-kata kunci dan dengan demikian mereka lebih bisa menguasai materi dengan baik. Dengan tak sadar pula, mereka telah belajar untuk bekerja secara kelompok.

Dari kegiatan tersebut, guru menuliskan skor pencapaian tiap kelompok. Kelompok dengan skor terbanyak adalah pemenangnya. Kemudian pada kegiatan evaluasi tampak ada perubahan perilaku. Dari kegiatan yang mereka lakukan, mereka mampu untuk memahami materi dengan lebih baik. Hal ini mempengaruhi hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam. Hasil belajar peserta didik meningkat dari 86,77 % menjadi 93%.

Sudah ada beberapa studi penelitian tentang penggunaan Crossword Puzzle dalam pembelajaran. Yunita Lestari dan Nugraheti Sismulyasih Sb, dalam artikel literature review berjudul “Development of Crossword Puzzles as Teaching Tools in Explanatory Texts Learning, 2018, telah memaparkan tentang peneliti-peneliti lain tentang penggunaan Crossword Puzzle. Di antara peneliti yang mereka tuliskan dalam jurnal adalah Moh. Sholaludin Ghozali yang meneliti tentang keefektifan permainan teka teki silang tiga dimensi sebagai media pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup.

Yunita Lestari dan Nugraheti Sismulyasih Sb sendiri juga meneliti tentang pengembangan media permainan teka teki silang untuk meringkas teks eksplanasi. Dari hasil penelitian mereka, ada peningkatan motivasi dan kemampuan peserta didik dalam kemampuan menulis teks explanasi. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, seperti halnya yang ditunjukkan oleh semua peneliti yang dijadikan referensi oleh Yunita Lestari dan Nugraheti Sismulyasih Sb.

Peneliti lain yang mengungkapkan keefektifan Crossword Puzzle yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah Ifa Seftria Rakhma. W., Unik widyaningsih, dan Lilik Mawartiningsih dalam artikel mereka yang berjudul, “Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai media Pembelajaran IPA Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar” yang dimuat dalam Jurnal Refleksi Edukatika pada tahun 2016. Mereka menyimpulkan bahwa media Magic Crossword Puzzle bisa meningkatkan motivasi peserta didik dan dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang meningkat.

Senada dengan peneliti sebelumnya, Leny Radili dalam artikel berjudul “Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi” yang dimuat dalam E-Tech. Vol. 1 No. 1, bahwa ada peningkatan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu tentunya ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi setelah mereka menggunakan Crossword Puzzle sebagai media. Nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik mengalami peningkatan.

Peneliti lain yang melaksanakan penelitian tentang penggunaan media Crossword Puzzle untuk meningkatkan keterampilan peserta didik adalah Nurhayati, Ida Bagus kade Gunayasa, dan Muhammad Makki. Mereka menuliskan tentang peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas II SDN 2 Jurang Jaler dengan menggunakan media Crossword Puzzle. Mereka menyatakan terdapat peningkatan aktifitas peserta didik. Keterampilan membaca dan menulis peserta didik pun mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas, untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional diperalukn Pendidikan yang baik. Pendidikan dapat terlaksana dalam sebuah pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah sebuah system yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling bersinergi. Salah satu komponen tersebut adalah media. Media tidak lagi sekedar alat peraga. Media pembelajaran sudah menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi. Salah satu media yag bayak digemari adalah permainan Crossword Puzzle. Dengan melakukan kegiatan mengisi Crossword Puzzle, peserta didik secara tidak sadar akan mengingat dan memahami suatu materi tanpa merasa dipaksa.

Memang belum banyak studi yang dikembangkan para peneliti. Menggunakan media Crossword Puzzle dengan cara dibalik bukan hal yang lazim ditemukan. Meski demikian, dengan cara ini, keterampilan peserta didik untuk berbicara dan menjelaskan materi IPS pada sesama teman akan meningkat. Kejelian mereka untuk menemukan kata kunci membantu mereka untuk teliti. Keseruan dalam bermain akan jelas-jelas menunjukkan peningkatan aktifitas peserta didik. Ini akan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran.

Studi-studi lain juga telah membuktikan dengan berbagai metode penelitian yang mereka lakukan untuk membuktikan hipotesa mereka bahwa Crossword Puzzle merupakan media yang banyak disukai peserta didik. Penggunaan media Crossword Puzzle telah berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, minat peserta didik dalam pembelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur Latifah dkk. (2018). Penerapan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah Dasar. PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret: Didaktita Dwija
- Afifah, Silvi Nur. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial. Vol 26 No 2
- Lestari, Yunita dan Nugraheti Sismulyasih Sb. (2018). Development of Crossword Puzzles as Teaching Tools in Explanatory Texts Learning. Universitas Negeri Semarang: Elementary School Teacher. Vol 2 No 2
- Magdalena, Ina dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. Universitas Muhammadiyah Tangerang: Jurnal Edukasi dan Sains. Vol 3 No 2
- Meldina, Tika dkk. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013. Bengkulu: AR-RIAYAHH: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 4 No. 1

- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan kemampuan Belajar Siswa. Sidoarjo: KWANGSAN Jurnal teknologi Pendidikan. Vol .1 No. 2
- Nurhayati dkk. (2016). Penggunaan Media Crossword Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SDN 2 Jurang Jaler Tahun Pelajaran 2015/2016. FKIP Universitas Mataram
- Pratiwi, Febi Acitika dan Prima Wahyu Titisari. (2021). Development of Puzzle Learning Media by Crossword Puzzle. Pekanbaru: INKUIRI Jurnal Pendidikan IPA. Vol. 10 No.1
- Radili, Leny. (2013). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. FIP UNP: E-Tech. Vol.1 No.1
- Rakhma, Ifa Seftia dkk. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzlle Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tuban: Jurnal Refleksi Edukatika. Vol. 7 No. 1
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Serang: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2 No. 1
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajarann dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No. 2