

# Penerapan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah Dasar

Latifah Nur Afifah<sup>1)</sup>, Rukayah<sup>2)</sup>, Fadhil Purnama Adi<sup>3)</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

<sup>1)</sup>[latifahnurafifah@gmail.com](mailto:latifahnurafifah@gmail.com)

<sup>2)</sup>[rukayah@staff.uns.ac.id](mailto:rukayah@staff.uns.ac.id)

<sup>3)</sup>[fadhil@staff.uns.ac.id](mailto:fadhil@staff.uns.ac.id)

**Abstract.** The purpose of this research was to improve comprehension concept of money at the third grade students of SD N Kemas 1 Boyolali by crossword puzzle. The type of this research is classroom action research held in two cycles. The subject of this research were teacher and 21 students at the third grade of SD N 1 Kemas academic year 2017/2018. The data were collected by interview, observation, test, and document analysis. Data validity is tested by content validity, triangulation of source and technique. The data analysis used descriptive comparative technique and interactive analysis model Miles Huberman. The results of research is by applied crossword puzzle can improve comprehension concept of money.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali melalui penerapan *crossword puzzle*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan 21 siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018. Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, observasi, tes, dan analisis dokumen. Validitas data diuji dengan validitas isi triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif komparatif dan model analisis interaktif Miles Huberman. Simpulan penelitian ini adalah crossword puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep uang.

Kata Kunci: *crossword puzzle*, pemahaman konsep, uang.

## 1. Introduction

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan muatan wajib dalam kurikulum pendidikan SD, SMP, dan SMA di Indonesia sebagaimana termuat dalam UU RI No 20 Tahun 2003 pasal 37. IPS di Sekolah Dasar diartikan sebagai mata pelajaran yang meng-kaji tentang konsep dasar dari beberapa ilmu sosial yang digabungkan dan disederhanakan untuk keperluan pembelajaran di sekolah. Pada jenjang Sekolah Dasar, materi pelajaran IPS dibagi menjadi dua bagian, materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi dan politik atau pemerintahan, sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional (Sapriya, 2009: 43).

Sesuai dengan kurikulum KTSP, penelitian ini mengambil materi di kelas III berkaitan dengan konsep uang. Ekonom mengartikan uang sebagai sesuatu yang diterima secara umum dalam pembayaran barang dan jasa atau pembayaran atas utang. Materi uang yang diajarkan di jenjang sekolah dasar ini merupakan materi yang masih sederhana yang akan terus dipelajari sampai jenjang perkuliahan. Semakin tinggi jenjang pendidikan maka semakin tinggi pula tingkat kompleksitas materinya. Sehingga, peran seorang guru sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di Sekolah Dasar masih cenderung berpusat pada guru dan menekankan agar siswa mengingat materi bukan memahami

materi. Selain itu, penggunaan metode ceramah masih dominan digunakan guru sehingga menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan metode ceramah sangat minim sehingga mengakibatkan siswa tidak mau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal-hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi uang masih rendah. Hasil tes pratindakan menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM (75). Dari 21 siswa di kelas III, hanya ada 6 siswa yang memperoleh nilai KKM, atau setara dengan 28,57% dari jumlah siswa, sementara 15 siswa (71,43%) memperoleh nilai di bawah KKM.

Apabila guru tetap mendominasi dengan metode ceramah maka pembelajaran tidak akan bermakna karena ilmu yang diterima tidak dapat bertahan lama. Efek lebih lanjut, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi uang di jenjang pendidikan selanjutnya. Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan pembaharuan dalam melaksanakan pembelajaran. Guru perlu melakukan inovasi dengan menerapkan model maupun metode pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran biasanya agar masalah dapat teratasi. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi uang adalah dengan menerapkan *crossword puzzle*.

*Crossword puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang. Menurut Rakhimahwati (2014) *crossword puzzle* adalah permainan yang mana kita harus mengisi ruang kosong pada bentuk kotak dengan nomor yang bersangkutan dengan petunjuk gambar. Sedangkan *crossword puzzle* menurut Mursilah (2017) adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan.

Menurut Khalilullah (2012) teka-teki silang merupakan sebuah permainan dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak menggunakan huruf-huruf sehingga terbentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka teki silang merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan dapat membantu siswa mengingat kosa kata serta pengetahuan yang bersifat umum dengan santai.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa *crossword puzzle* merupakan suatu permainan menebak kata sesuai dengan petunjuk yang disediakan dan mengisi kata tersebut pada kotak putih secara mendatar maupun menurun. Petunjuk dalam *crossword puzzle* dapat berupa gambar, pernyataan, pertanyaan, maupun kata kunci lainnya.

Langkah penerapan *crossword puzzle* menurut Silberman (2016; 256) adalah: 1) menjelaskan beberapa istilah/nama penting yang berkaitan dengan mata pelajaran yang telah diajarkan, 2) membuat teka-teki silang sederhana, 3) menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki, 4) membagikan teka-teki kepada siswa, baik individu maupun kelompok, 5) menetapkan batas waktu untuk mengerjakan, 6) memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar. *Crossword puzzle* cocok diterapkan pada usia anak SD yang memiliki karakter senang bermain. Selain itu, *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, dkk 2008).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah penerapan *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali ? (2) bagaimanakah penerapan *crossword puzzle* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali ?

Berdasarkan rumusan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018, (2) untuk mendeskripsikan penerapan *crossword puzzle* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali.

## 2. Experimental Method

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Kemas 1 Boyolali di Balong 04/01, Kemas, Sawit, Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan dari bulan Januari 2018 sampai dengan Juni 2018. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Subjek yang dituju

pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018 sejumlah 21 siswa dengan 10 laki-laki dan 11 perempuan.

Data yang diambil pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang dikumpulkan dari sumber primer yaitu siswa dan guru kelas III SD N Kemas 1 Boyolali dan sumber sekunder yang diperoleh dari silabus dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data diantaranya ada-lah wawancara, pengamatan, analisis dokumen, dan tes. Kemudian data diuji validitasnya dengan menggunakan validitas isi, triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan model interaktif Miles dan Huberman. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang dilakukan dengan membandingkan nilai pada pratindakan, siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif adalah teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman dengan empat komponen, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan..

### 3. Result and Discussion

#### a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep uang pada setiap siklusnya. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan wawancara, pengamatan, dan tes pratindakan. Hasil tes pratindakan menunjukkan bahwa pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018 masih tergolong rendah. Data perolehan nilai pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemas 1 pratindakan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pra-tindakan**

| No                         | Interval | Frekuensi<br>(fi) | Persentase<br>(%) |
|----------------------------|----------|-------------------|-------------------|
| 1.                         | 30-38    | 1                 | 4,76              |
| 2.                         | 39-47    | 2                 | 9,52              |
| 3.                         | 48-56    | 3                 | 14,29             |
| 4.                         | 57-65    | 6                 | 28,57             |
| 5.                         | 66-74    | 3                 | 14,29             |
| 6.                         | 75-83    | 6                 | 28,57             |
| <b>Jumlah</b>              |          | <b>21</b>         | <b>100</b>        |
| <b>Nilai Rata-Rata</b>     |          | <b>63,14</b>      |                   |
| <b>Ketuntasan Klasikal</b> |          | <b>28,57%</b>     |                   |
| <b>Nilai tertinggi</b>     |          | <b>80</b>         |                   |
| <b>Nilai terendah</b>      |          | <b>30</b>         |                   |

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui dari 21 siswa di kelas III, hanya terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai KKM 75, atau setara dengan 28,57% dari jumlah siswa, sedangkan 15 anak atau 71,43% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai rata-rata 63,14. Setelah diterapkan *crossword puzzle*, pemahaman konsep uang meningkat. Data perolehan nilai pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemas 1 pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siklus I**

| No                           | Interval | Frekuensi<br>(fi) | Persentase<br>(%) |
|------------------------------|----------|-------------------|-------------------|
| 1.                           | 30-44    | 2                 | 9,52              |
| 2.                           | 45-59    | 3                 | 14,29             |
| 3.                           | 60-74    | 3                 | 14,29             |
| 4.                           | 75-89    | 10                | 47,61             |
| 5.                           | 90-104   | 3                 | 14,29             |
| <b>Jumlah</b>                |          | <b>21</b>         | <b>100</b>        |
| <b>Nilai Rata-Rata Kelas</b> |          | <b>72,93</b>      |                   |
| <b>Ketuntasan Klasikal</b>   |          | <b>61,90 %</b>    |                   |
| <b>Nilai tertinggi</b>       |          | <b>95</b>         |                   |
| <b>Nilai terendah</b>        |          | <b>32,5</b>       |                   |

Melihat Tabel 2, persentase ketuntasan siswa kelas III pada saat siklus I adalah 61,90% dengan rata-rata 72,93. Nilai pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemasan 1 Boyolali pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan nilai saat pratindakan, namun hasil tersebut belum mencapai target pada indikator pencapaian yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  sehingga perlu direfleksi dan ditindaklanjuti pada siklus II.

Setelah dilakukan tindakan siklus II ditemukan adanya peningkatan nilai pemahaman konsep uang dari hasil sebelumnya, hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi frekuensi siklus II**

| No                           | Interval | Frekuensi<br>(fi) | Persentase<br>(%) |
|------------------------------|----------|-------------------|-------------------|
| 1.                           | 55-64    | 2                 | 9,52              |
| 2.                           | 65-74    | 1                 | 4,76              |
| 3.                           | 75-84    | 9                 | 42,86             |
| 4.                           | 85-94    | 7                 | 33,34             |
| 5.                           | 95-104   | 2                 | 9,52              |
| <b>Jumlah</b>                |          | <b>21</b>         | <b>100</b>        |
| <b>Nilai Rata-Rata Kelas</b> |          | <b>82,36</b>      |                   |
| <b>Ketuntasan Klasikal</b>   |          | <b>85,72 %</b>    |                   |
| <b>Nilai tertinggi</b>       |          | <b>97,5</b>       |                   |
| <b>Nilai terendah</b>        |          | <b>62,5</b>       |                   |

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa nilai ketuntasan siswa kelas III adalah 85,72 % atau sejumlah 18 siswa memperoleh nilai KKM 75, 3 siswa lainnya atau 14,28 % tidak tuntas KKM. Indikator kinerja berhasil tercapai sehingga penelitian mengenai peningkatan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N 1 Kemasan Boyolali dihentikan pada siklus II.

Pengukuran nilai pemahaman konsep uang diperoleh hasil bahwa nilai siswa mengalami peningkatan. Perbandingan nilai pemahaman konsep uang siswa saat pratindakan, siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Nilai

| Ket             | Pra-tindakan | Siklus | Siklus |
|-----------------|--------------|--------|--------|
|                 |              | I      | II     |
| Nilai Terendah  | 30           | 32,5   | 62,5   |
| Nilai Tertinggi | 80           | 95     | 97,5   |
| Nilai Rata-rata | 63,14        | 72,93  | 82,36  |
| Ketuntasan (%)  | 28,57        | 61,90  | 85,72  |

#### b. Pembahasan

Berdasarkan data yang dikumpulkan dan disajikan dapat disimpulkan bahwa penerapan *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep uang, kinerja guru dan aktivitas siswa pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018 setiap siklusnya.

*Crossword puzzle* digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep uang siswa dikarenakan cara ini dapat membawa siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan menebak kata. Siswa dapat belajar sambil bermain tanpa kehilangan esensi dari belajar itu sendiri. Belajar sambil bermain dapat membantu siswa untuk menikmati pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar menjadi lebih santai sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tersimpan di memori siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Khalilullah (2012) bahwa sifat *fun* tapi tetap *learning* dari teka-teki silang memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang membuat memori otak kuat sehingga daya ingat meningkat.

Pengerjaan *crossword puzzle* secara berkelompok lebih disukai siswa daripada pengerjaan secara mandiri. Tingkat kesalahan ketika mengerjakan secara berkelompok lebih sedikit daripada mengerjakan mandiri. Mengerjakan *crossword puzzle* berkelompok memberi kesempatan kepada siswa agar dapat mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompok dan dapat lebih menikmati permainan. Selain itu siswa juga dapat belajar menghargai pendapat teman, menerima apabila pendapatnya ditolak dan mengembangkan kemampuannya untuk bersosialisasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Lomas dalam Jaramilo, dkk (2012) bahwa menyelesaikan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kemampuan sosial dan akademik siswa.

*Crossword puzzle* memudahkan siswa untuk meninjau ulang materi dan mempermudah siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan guru. Siswa disediakan waktu untuk mengulang apa yang telah mereka pelajari dari penyampaian guru dengan mengerjakan *crossword puzzle*. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan *crossword puzzle* merupakan cerminan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Silberman (2016) bahwa pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Oleh karena itu, dengan menerapkan *crossword puzzle* nilai evaluasi siswa terhadap materi uang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nisa (2017) yang menyimpulkan bahwa penerapan metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep perjuangan melawan penjajahan jepang siswa kelas V SD N 03 Jati Karanganyar. Peningkatan tersebut dibuktikan dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan pada tes pratindakan yaitu 17,64%, meningkat menjadi 61,76% pada siklus I dan lebih meningkat lagi menjadi 85,29% pada siklus II.

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, *crossword puzzle* juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran. Dengan menerapkan *crossword puzzle* membuat guru menjadi lebih kreatif dalam mengevaluasi pengetahuan siswa, menyiapkan materi, dan memancing keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kinerja guru yang baik membuat aktivitas siswa juga menjadi lebih baik. Setelah diterapkan *crossword puzzle* siswa menjadi lebih perhatian, aktif, antusias dan mau bekerjasama. Dalam kegiatan orientasi telah disampaikan

bahwa pembelajaran akan menerapkan *crossword puzzle*, antusias siswa sangat tinggi sehingga ketika guru menyampaikan materi, seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaini, dkk (2008) yang menyebutkan bahwa *crossword puzzle* dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Silberman (2016) juga menambahkan bahwa *crossword puzzle* dapat mengundang minat serta partisipasi siswa.

#### 4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus dapat ditarik simpulan bahwa penerapan *crossword puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018. Peningkatan dibuktikan dengan meningkatnya nilai pemahaman konsep uang pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata pemahaman konsep uang siswa pada pratindakan adalah 63,13, pada siklus I meningkat menjadi 72,93, dan pada siklus II menjadi 82,36. Jumlah siswa yang dapat mencapai nilai batas KKM (75) pada pratindakan sebanyak 6 siswa atau 28,57%, siklus I sebanyak 13 siswa atau 61,90% dan siklus II sebanyak 18 siswa atau 85,72%. Dengan demikian secara klasikal pembelajaran telah mencapai ketuntasan belajar sesuai indikator kinerja yang telah ditentukan.

Penerapan *crossword puzzle* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep uang siswa kelas III SD N Kemas 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018 adalah : 1) siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, 2) siswa dibagi menjadi beberapa ke-lompok, 3) masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengerjakan *crossword puzzle*, 4) guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan pengerjaan *crossword puzzle* dengan cepat dan tepat.

#### 5. References

- [1] Jaramillo, C. M. Z., Losada, B.M., Fekula, M.J.M. (2012). Designing and solving Crossword Puzzle Examining Efficiency in a Classroom Exercise. *Development in Business Simulation and Experiential Learning*, volume 39. (213-222)
- [2] Khalilullah. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 15-26
- [3] Mursilah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1 (1), 37-47
- [4] Nisa, Khoirul. (2017). Penerapan Metode Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perjuangan Melawan Penjajahan Jepang pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 6 (1)
- [5] Rakhimahwati. (2014). The Effectiveness of a Crossword Puzzle Game in Improving Numeracy Ability of Kindergarten Children. *Asian Social Science*, 10 (5). 79-84
- [6] Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [7] Silberman, M. L. (2016). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- [8] Zaini, Munthe, Aryani. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani