

# **Permainan *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas III SDN 1 Sidowayah Polanharjo Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019**

**Sri Purwaningsih**

Kepala Sekolah SDN 1 Sidowayah, Polanharjo, Klaten

[srikinasih@gmail.com](mailto:srikinasih@gmail.com)

**Abstract.** The purpose of this study was to find out: (1) Activity of students in Civics learning material in the system of regency, city and provincial government with crossword puzzles in class III SD Negeri 1 Sidowayah Polanharjo Subdistrict, Klaten District 2018/2019 (3) Student learning outcomes in Civics learning material in the regency, city and provincial government system with crossword puzzles in class III SD Negeri 1 Sidowayah Polanharjo Subdistrict, Klaten District 2018/2019. This type of research is Classroom Action Research (CAR), with research procedures: planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques use: observation, tests, interviews, and documentation. The results of the study concluded: (1) Civics learning with crossword puzzles (TTS) increases the active involvement of students during learning, and increases student learning enthusiasm. Students feel happy, and can learn to cooperate constructively and respect each other in group learning. The activities of teachers in Civics learning with crossword puzzles (TTS) do not dominate the learning process. The teacher has more role as: motivator, which is a lot of motivation for students; mediator namely mediating between students when the discussion takes place; and the facilitator is giving direction to students when learning takes place; (2) Civic learning with crossword puzzles (TTS) makes it easy for students to exchange ideas and understand subject matter, improve student learning outcomes, and student learning completeness. After being given learning with TTS games, student learning outcomes are quite high. At the end of the second cycle, students who scored very well (or scored 80 to 100) were 7 students (64%). Students who get a score of equal to or more than 70 (KKM) are 10 students (91%). Thus, the TTS game is very effective in improving learning outcomes and student learning completeness.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi dengan permainan teka-teki silang pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2018/2019. (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi dengan permainan teka-teki silang pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan prosedur penelitian: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, dan meningkatkan antusias belajar siswa. Siswa merasa senang, dan dapat belajar bekerjasama yang bersifat konstruktif dan saling menghargai dalam belajar kelompok. Aktivitas guru dalam pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) tidak mendominasi proses pembelajaran. Guru lebih banyak berperan sebagai: motivator yaitu banyak memberikan motivasi kepada siswa; mediator yaitu menjadi mediasi di antara siswa saat diskusi berlangsung; dan fasilitator yaitu memberikan pengarahan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung; (2) Pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang

(TTS) memudahkan bagi siswa untuk saling bertukar pikiran dan memahami materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan ketuntasan belajar siswa. Setelah diberikan pembelajaran dengan permainan TTS, hasil belajar siswa cukup tinggi. Pada akhir siklus II, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sekali (atau mendapat nilai 80 sampai 100) sebanyak 7 siswa (64%). Siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari 70 (KKM) sebanyak 10 siswa (91%). Dengan demikian, permainan TTS sangat efektif meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

Kata Kunci: Permainan *Crossword*, Aktivitas dan Hasil Belajar, PKn..

## 1. Pendahuluan

Dalam pembelajaran, guru memegang peran sangat penting, karena guru memiliki tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam bidang pembelajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, dan kemampuan membuat suasana belajar yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai [1]. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membangkitkan minat dan motivasi siswa, membangkitkan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun dalam upaya membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu media atau cara mengajar yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran harus dapat menciptakan terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal. Oleh karena itu, dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran guru harus mengutamakan untuk melakukan tindakan bagaimana caranya membelajarkan siswa supaya efektif dan maksimal dalam melakukan proses pembelajaran maupun memperoleh hasil belajar.

Namun kenyataan di lapangan, banyak guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan cara konvensional atau klasikal, seperti mengandalkan metode ceramah dan media papan tulis, menempatkan guru sebagai sumber belajar, guru mendominasi proses pembelajaran, dan kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran, cenderung pasif dalam proses pembelajaran, merasa bosan untuk belajar dan sebagainya.

Bagi siswa sekolah dasar, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebenarnya merupakan hal yang sangat penting, karena dapat menjadi dasar bagi pembentukan sikap nasionalisme dan kepribadian bangsa. Hanya saja, terkadang siswa merasa kurang tertarik dengan Pendidikan Kewarganegaraan, karena metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, kurang mendorong motivasi belajar siswa, dan kurang meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu pokok bahasan pelajaran PKn di kelas III SD semester I adalah sumpah pemuda. Sumpah Pemuda berasal dari kata sumpah dan pemuda. Sumpah dapat diartikan sebagai janji. Janji merupakan sesuatu yang harus ditepati. Jadi, Sumpah Pemuda berarti janji para pemuda yang diucapkan pada saat Kongres Pemuda II di Jakarta, tepatnya tanggal 28 Oktober 1928. Dalam peristiwa itu, berbagai tokoh muda dari seluruh Indonesia bergabung menjadi satu. Mereka mengadakan pertemuan dalam rangka mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa yang kokoh, sebagai upaya untuk melawan penjajah. Kegiatan kongres pemuda pada saat itu dilaksanakan dalam situasi bangsa kita sedang dijajah oleh bangsa Belanda. Para pemuda meyakini bahwa dengan persatuan dan kesatuan yang kokoh mereka akan berhasil mengusir penjajah. Hal ini

diwujudkan dengan mengikrarkan Sumpah Pemuda [2]. Bunyi teks tersebut menyebutkan bahwa ada tiga hal pokok yang harus disatukan. Ketiga hal tersebut meliputi satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa

Sehubungan dengan hal ini, maka guru dalam memberikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu menggunakan media atau metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh John Locke dalam, yaitu untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan, hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran [3]. Untuk meningkatkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, maka guru harus meninggalkan paradigma lama, yang menganggap pikiran seorang anak seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang maha guru [3].

Agar proses pembelajaran PKn berjalan semarak, mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan hasil belajar siswa, salah satunya guru dapat menggunakan media atau alat bantu mengajar selain papan tulis. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan bisa membantu siswa menjadi faham. Sebab dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai proses pembelajaran jadi lebih menarik dan peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teka teki silang. Teka teki silang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn. Fungsi media pembelajaran (teka teki silang) dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena media ini dapat berfungsi membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membangkitkan minat dan motivasi siswa, membangkitkan rangsangan dalam proses belajar mengajar, mendatangkan ide atau gagasan, serta dapat mempengaruhi siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) secara berkelompok. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf, sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang sangat mengasikan, berguna untuk mengingat kosakata yang populer, dan berguna untuk mengukur pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Media teka teki silang (TTS) ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media TTS ini bagi siswa kelas III SD sangat menyenangkan, karena proses pembelajaran mengandung permainan.

Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, *crossword puzzle* (TTS) pertama muncul di surat kabar New York World pada tanggal 21 Desember 1913. TTS pertama ini disusun oleh Arthur Winn dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari Minggu surat kabar tersebut. Selama beberapa waktu. Ia kemudian teringat akan permainan masa kecilnya *Magic Square*, sebuah permainan kata-kata dimana sang pemain harus menyusun kata agar sama mendatar dan menurun sehingga membentuk kotak. TTS ini menjadi ciri tetap surat kabar tersebut. Bentuk dan formatnya sudah seperti TTS yang kita kenal sekarang. Pola kotak-kotak hitam dan putih, dengan kata-kata berbeda yang saling bersilangan secara mendatar dan menurun, serta terdapat panduan pertanyaan atau definisi untuk tiap kata sebagai petunjuk pengisian. Hingga tahun 1924, yaitu ketika buku TTS pertama kali terbit, TTS belum begitu populer. Namun, setelah buku-buku TTS menyebar, TTS sangat digemari di seluruh Amerika, selanjutnya merambah ke Eropa dan seluruh dunia termasuk kita di Indonesia.

Setelah TTS ini begitu digemari, para pegiat buku TTS mulai berkreasi menciptakan teka-teki gambar dan kemudian dikenal dengan nama puzzle. Selain untuk hiburan, fungsi teka-teki gambar atau puzzle lebih diarahkan kepada fungsi edukasi, yakni untuk menstimulasi otak anak-anak. Baik TTS maupun teka-teki gambar/puzzle hingga saat ini masih sangat populer dan digemari. Biasanya untuk mengisi waktu santai kita. Bersantai sambil mengasah otak.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai

dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikan, selain juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja [4].

Untuk meningkatkan keaktifan, semangat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, khususnya siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten, maka dalam pembelajaran PKn dapat menggunakan media pembelajaran permainan teka teki silang. Dengan media ini keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar PKn diharapkan akan semakin tinggi, siswa semakin menyukai pelajaran PKn, dan siswa akan mendapatkan kemudahan mempelajari materi pelajaran melalui media pembelajaran teka teki silang (TTS).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "Permainan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas III SD N 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019". Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Sumpah Pemuda dengan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2018/2019?; (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi Sumpah Pemuda dengan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Kecamatan Polanharjo Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2018/2019?

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini oleh para profesional digunakan sebagai upaya pemecahan masalah dan peningkatan mutu di berbagai bidang. Dalam bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, PTK berkembang sebagai suatu penelitian terapan. PTK sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas.

Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri, bukan kelas orang lain, dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif. Selain itu sebagai penelitian terapan, di samping guru melaksanakan tugasnya utamanya mengajar di kelas, tidak perlu harus meninggalkan siswanya. Jadi, PTK merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK, guru mempunyai peran ganda: praktisi dan peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) pengamatan atau observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) [5]. Menurut Suharsimi Arikunto data yang diungkap dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: fakta, pendapat dan kemampuan[6]. Sehubungan dengan hal ini, maka metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian digunakan metode, yaitu: Observasi, Wawancara, Tes, Dokumentasi.

Apabila datanya telah terkumpul, kemudian diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yakni data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau simbol. Data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata tersebut disisihkan untuk sementara, karena akan sangat berguna untuk menyertai dan melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif [6].

Sedangkan untuk menganalisis data yang berwujud kata-kata seperti hasil wawancara dan observasi digunakan analisis kualitatif. Langkah yang dilakukan dalam metode analisis kualitatif adalah model mengalir (interaktif) yang meliputi (1) reduksi data yaitu meringkas data; (2) display

data atau penyajian data dalam bentuk narasi, tabel dan grafik; (3) mengambil kesimpulan dan verifikasi dari data yang didapatkan [7].

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian [8]. Dalam penelitian ini indikator kinerja tindakan yang dijadikan ukuran peningkatan keberhasilan tindakan adalah: (1) Siswa kelas III terlibat secara aktif selama proses pembelajaran PKn materi Sumpah Pemuda; (2) Hasil belajar siswa meningkat yang ditunjukkan dengan pencapaian ketuntasan belajar yang tinggi, yaitu sebagian besar siswa atau minimal 80% mencapai ketuntasan belajar.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### a. Deskripsi Kondisi Awal

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah yang berjumlah 39 siswa. Berdasarkan pengamatan diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PKn umumnya dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dari informasi tersebut diketahui bahwa guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, pembelajaran berpusat pada guru, dan peran guru sangat menonjol sebagai sumber belajar. Pada umumnya guru hanya menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan dan disuruh memahami materi yang diberikan oleh guru, dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk media pembelajaran permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) belum pernah diterapkan dalam pembelajaran PKn. Sehingga siswa merasa bosan saat menerima materi yang disampaikan guru, karena guru hanya monoton saat menyampaikan materi, anak kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Terkadang anak ada yang ngobrol dengan temannya, ada juga yang bersandar di atas meja saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum guru menerapkan media permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang), guru menjelaskan secara singkat materi Sumpah Pemuda, kemudian melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami isi materi tersebut. Tugas ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan sebelum dilakukan tindakan penerapan permainan teka-teki silang. Berdasarkan tes yang dilakukan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran, diketahui bahwa kemampuan atau hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Sidowayah Polanharjo Klaten pada mata pelajaran PKn secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah.

Berdasarkan pedoman yang diberikan oleh Suharsimi Arikunto seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya (bab 3) bahwa hasil belajar atau nilai siswa dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, seperti: baik sekali, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang[9]. Dari patokan tersebut, maka setiap nilai siswa pada pelajaran PKn dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pra Siklus

Nilai	Kategori	Jml	%
80 – 100	Baik sekali	0	0%
66 – 79	Baik	3	27%
56 – 65	Cukup	2	18%
40 – 55	Kurang	5	45%
0 – 39	Sangat Kurang	1	9%
Jumlah		11	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 11 siswa terdapat 3 siswa (27%) menunjukkan pemahaman yang baik pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda, ada 2 siswa (18%) menunjukkan pemahaman yang cukup pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda, ada 5 siswa

(45%) menunjukkan pemahaman yang kurang pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda, dan ada 1 siswa (9%) menunjukkan pemahaman yang sangat kurang pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda. Dari temuan ini diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang kurang pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda.

Dari hasil tes yang dilakukan pada pra siklus atau sebelum diterapkan media pembelajaran dengan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang), ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III pada Pra Siklus

Kategori	Nilai	Jml	%
Memenuhi KKM	$\geq 70$	0	0%
Di Bawah KKM	$< 70$	11	100%
Jumlah		11	100%

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 11 siswa, semuanya siswa (100%) belum mencapai KKM. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa Kelas III didapatkan informasi bahwa siswa pada umumnya suka dengan pelajaran PKn, hanya saja siswa kadang bosan dengan cara guru dalam mengajar, karena begitu-begitu saja atau monoton. Siswa mengharapkan guru dalam mengajar tidak hanya monoton tetapi menggunakan media atau metode pembelajaran yang lebih variatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penelitian ini mencoba untuk menerapkan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran PKn, khususnya yang berkaitan dengan pokok bahasan Sumpah Pemuda. Penerapan media permainan teka-teki silang ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain, bertukar pikiran, bekerjasama, dan aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, siswa akan memiliki pengalaman baru dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dengan media teka teki silang ini, guru banyak berperan sebagai fasilitator dan motivator, dan transformasi ilmu akan terjadi dalam interaksi antar siswa dalam suatu kelompok. Dengan demikian, sumber belajar tidak terfokus pada guru, tetapi terfokus pada siswa atau interaksi antar siswa.

#### b. Deskripsi Tiap Siklus

##### 1) Siklus I

###### Aktivitas Siswa selama Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang dan sangat antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa satu dengan yang lain saling berinteraksi dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Proses belajar mengajar cenderung terpusat pada siswa dan bukan pada guru, karena guru hanya menjadi fasilitator dan motivator.

Berdasarkan pengamatan, selama mengikuti proses belajar mengajar dengan permainan teka-teki silang, siswa menunjukkan antusias belajar yang tinggi, suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan, dan di antara siswa terjalin kekompakan dan kerjasama yang cukup baik. Secara rinci, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut ini.

###### a) Keaktifan siswa mengikuti pelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir pembelajaran melibatkan keaktifan siswa. Guru berusaha menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan sikap aktif mengikuti pelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat pada sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap tersebut antara lain mendengarkan dengan baik ketika guru memberi pelajaran, berusaha menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan oleh guru, aktif mengikuti diskusi kelompok, dan saling bekerjasama untuk menjawab teka-teki silang. Namun demikian, masih ada beberapa siswa yang kadang masih ramai sendiri dan kurang perhatian.

## b) Keaktifan siswa bertanya

Beberapa siswa mengajukan pertanyaan ketika guru memberi kesempatan bertanya. Saat pelaksanaan diskusi kelompok, siswa yang mengalami kesulitan berusaha aktif bertanya kepada temannya. Namun, ada juga siswa yang terlihat pasif saat diskusi berlangsung.

## c) Keaktifan siswa menanggapi stimuli (rangsangan) yang datang dari guru

Pada waktu guru menjelaskan metode permainan teka-teki silang, siswa dengan antusias menanggapi apa yang disampaikan guru. Tanggapan yang diperlihatkan siswa bermacam-macam, ada yang senang, dan ada yang merasa masih bingung. Secara keseluruhan siswa positif menanggapi proses pembelajaran Sumpah Pemuda dengan metode permainan teka-teki silang, walaupun masih ada siswa yang kurang serius dan konsentrasi.

## d) Keaktifan siswa menanggapi rangsangan yang datang dari temannya

Stimuli atau rangsangan yang datang dari teman sekelompoknya ditanggapi oleh siswa yang lain dengan antusias. Siswa dalam satu kelompok terlihat asyik berdiskusi dengan mengemukakan pendapatnya masing-masing dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Diskusi berjalan cukup baik, karena masing-masing kelompok ingin segera dapat menyelesaikan soal teka-teki tersebut bersama temannya. Namun demikian, masih ada siswa yang kadang ramai sendiri, dan menggoda atau mengejek teman yang berada di kelompok lain.

## e) Keaktifan siswa mengerjakan tugas

Siswa tampak semangat mengerjakan tugas (soal) dalam teka-teki silang tersebut. Siswa juga terlihat kompak dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan soal tersebut, mereka saling berbagi tugas dan membantu satu sama lain. Namun demikian, masih ada siswa yang pasif atau hanya melihat temannya bekerja.

## f) Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok

Diskusi kelompok berjalan cukup baik. Siswa telah berani menyampaikan pendapatnya masing-masing. Namun ada juga siswa yang terlihat mengekor temannya saat mengerjakan soal. Secara umum diskusi berjalan lancar dan siswa cenderung aktif dalam proses pembelajaran, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif saat diskusi berlangsung.

**Hasil Belajar Siswa**

Pada tahap akhir siklus I, kemudian diadakan tes (tes siklus I) untuk mengukur pemahaman siswa tentang Sumpah Pemuda. Soal yang digunakan untuk tes diambilkan kata kunci dalam teka-teki silang yang dikerjakan siswa, dan ditambah soal yang dibuat oleh guru sendiri. Dari tes yang dilakukan pada akhir siklus I, nilai siswa dalam memahami Sumpah Pemuda dapat dilihat pada lampiran. Pada lampiran tersebut diketahui bahwa nilai terendah adalah 64, nilai tertinggi adalah 86, dan nilai rata-rata adalah 76,86. Berdasarkan patokan kategori nilai seperti yang diberikan oleh Suharsimi Arikunto di depan, maka daftar nilai siswa dalam memahami Sumpah Pemuda dapat dikategorikan sebagai berikut ini.

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Siklus I

Nilai	Kategori	Jml	%
80 – 100	Baik sekali	5	45%
66 – 79	Baik	3	27%
56 – 65	Cukup	3	27%
40 – 55	Kurang	0	0%
0 - 39	Sangat kurang	0	0%
Jumlah		11	100%

Pada tabel di atas, diketahui bahwa dari 11 siswa, terdapat 5 siswa (45%) mendapat nilai dengan katagori baik sekali, ada 3 siswa (27%) mendapat nilai dengan katagori baik, dan ada 3 siswa (27%) mendapat nilai dengan katagori cukup. Dengan demikian, sebagian besar siswa kelas

III SD Negeri 1 Sidowayah Polanharjo, Klaten mendapatkan nilai dalam kategori baik sekali pada siklus I.

#### **Ketuntasan Belajar Siswa**

Seperti terlihat pada tabel di bawah diketahui bahwa dari 11 siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari nilai KKM (70) sebanyak 7 siswa (64%), dan yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 4 siswa (36%).

Tabel 4 Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III pada Siklus I

<b>Kategori</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jml</b>	<b>%</b>
Memenuhi KKM	$\geq 70$	7	64%
Di Bawah KKM	$<70$	4	36%
Jumlah		11	100%

Dengan demikian, kinerja tindakan pada siklus I belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda secara maksimal, karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam belajarnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka akan dilakukan tindakan berikutnya yaitu siklus II untuk memaksimalkan penerapan permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang).

#### **Analisis dan Refleksi**

Menurut guru kolaborator Diyah Yulianti, dijelaskan bahwa media permainan teka-teki silang ternyata cukup mengasyikkan. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti proses belajar mengajar. Siswa terlihat senang, kompak dan menikmati kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa didapatkan keterangan sebagai berikut. Seorang siswa mengatakan bahwa ia senang pelajaran PKn dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan permainan teka teki silang, karena ia bisa saling belajar dengan temannya, dan dengan permainan teka teki silang sangat menyenangkan baginya. Siswa yang lain juga menyatakan bahwa ia senang dengan pelajaran PKn, alasannya karena ia dapat menjalin kekompakan dan dapat saling bertukar pendapat dengan temannya. Siswa senang dengan cara belajar dengan permainan teka-teki silang, karena ia merasakan belajar sambil bermain.

#### 2) *Siklus II*

##### **Aktivitas Siswa selama Pembelajaran**

Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, siswa tetap terlihat senang dan sangat antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa satu dengan yang lain saling berinteraksi dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Proses belajar mengajar terpusat pada siswa dan guru hanya menjadi fasilitator dan motivator.

Berdasarkan pengamatan, selama mengikuti proses pembelajaran permainan teka-teki silang, siswa menunjukkan antusias belajar yang tinggi, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, dan di antara siswa terjalin kekompakan dan kerjasama yang cukup baik. Secara rinci, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut ini.

##### a) Keaktifan siswa mengikuti pelajaran

Dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap aktif mengikuti pelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat pada sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap tersebut antara lain mendengarkan dengan baik ketika guru memberi pelajaran, berusaha menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan oleh guru, dan aktif mengikuti diskusi kelompok. Keaktifan siswa ini terlihat lebih baik dibandingkan pada siklus I.

##### b) Keaktifan siswa bertanya



Pada siklus II, banyak siswa mengajukan pertanyaan ketika guru memberi kesempatan bertanya. Saat pelaksanaan diskusi kelompok, siswa yang mengalami kesulitan berusaha aktif bertanya kepada temannya. Dengan demikian, telah terjadi komunikasi dan interaksi dua arah, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

c) Keaktifan siswa menanggapi stimuli (rangsangan) yang datang dari guru

Pada siklus II, stimulus yang diberikan kepada siswa direspon positif oleh banyak siswa. Pada waktu guru menjelaskan metode permainan teka-teki silang, siswa dengan antusias menanggapi apa yang disampaikan guru. Secara keseluruhan siswa positif menanggapi proses pembelajaran Sumpah Pemuda dengan metode permainan teka-teki silang.

d) Keaktifan siswa menanggapi rangsangan yang datang dari temannya

Saat diskusi kelompok berlangsung, stimuli atau rangsangan yang datang dari teman sekelompoknya ditanggapi oleh siswa yang lain dengan antusias. Siswa saling bertukar pendapat dan beradu argumentasi saat menyelesaikan soal dalam teka-teki silang. Diskusi berjalan cukup baik, karena masing-masing kelompok ingin segera dapat menyelesaikan tugas atau soal yang diberikan guru.

e) Keaktifan siswa mengerjakan tugas

Setiap kelompok terlihat berusaha dengan secepat-cepatnya dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, siswa tampak semangat mengerjakan tugas (soal). Siswa terlihat kompak dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal tersebut.

f) Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok

Pada siklus II, diskusi kelompok berjalan sangat baik. Siswa semakin berani menyampaikan pendapatnya masing-masing, dan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya dengan berargumentasi. Secara keseluruhan siswa aktif dalam proses pembelajaran, khususnya saat diskusi berlangsung.

#### **Hasil Belajar Siswa**

Pada akhir siklus II, kemudian diadakan tes ulang (tes siklus II) untuk mengukur kembali pemahaman siswa tentang Sumpah Pemuda dengan soal yang diambilkan dari soal-soal yang telah dibahas pada teka teki silang ditambah soal yang lain yang masih berkaitan dengan pokok bahasan. Dari tes yang dilakukan pada akhir siklus II, nilai pemahaman siswa terhadap materi Sumpah Pemuda dapat dilihat pada lampiran. Pada tabel lampiran diketahui bahwa nilai terendah adalah 68, nilai tertinggi adalah 95, dan rata-rata nilai adalah 84,30. Dari hasil ini, maka pemahaman siswa dalam memahami materi Sumpah Pemuda semakin meningkat dibanding dengan siklus I. Dari daftar nilai tes siswa pada siklus II tersebut, maka nilai siswa dapat dikategorikan sebagai berikut ini.

Tabel 5 Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Siklus II

Nilai	Kategori	Jml	%
80 – 100	Baik sekali	7	64%
66 – 79	Baik	4	36%
56 – 65	Cukup	0	0%
40 – 55	Kurang	0	0%
0 - 39	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		11	100%

Pada tabel di atas, diketahui bahwa dari 11 siswa, terdapat 7 siswa (64%) mendapat nilai dengan katagori baik sekali, dan 4 siswa (36%) mendapat nilai dengan katagori baik. Dengan demikian, sebagian besar siswa Kelas III SD Negeri 1 Sidowayah hingga siklus II telah mampu memahami Sumpah Pemuda dengan baik sekali.

**Ketuntasan Belajar Siswa**

Pada tabel di bawah diketahui bahwa dari 11 siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari 70 (KKM) sebanyak 10 siswa (91%) dan ada 1 siswa (9%) yang belum mencapai KKM.

Tabel 6 Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III pada Siklus II

Kategori	Nilai	Jml	%
Memenuhi KKM	≥ 70	10	91%
Di Bawah KKM	<70	1	9%
Jumlah		11	100%

Dengan demikian, kinerja tindakan pada siklus II cukup efektif untuk mencapai ketuntasan belajar siswa. Mengingat kinerja tindakan hingga siklus II sudah optimal mencapai ketuntasan belajar siswa, maka siklus dihentikan.

**Analisis dan Refleksi**

Berdasarkan pengamatan pada siklus II, selama mengikuti proses permainan teka-teki silang, siswa tetap menunjukkan antusias belajar yang tinggi, suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan, dan di antara siswa terjalin kekompakan dan kerjasama yang cukup baik. Hal ini juga dibenarkan oleh guru kolaborator Diah Yulianti, yang menjelaskan bahwa dibanding siklus I, maka pembelajaran siklus II lebih dapat berjalan dengan cukup lancar, karena siswa telah mengetahui materi pelajaran dan juga permainan teka-teki silang seperti yang telah diterapkan pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III didapatkan informasi bahwa mereka lebih senang berdiskusi dengan kelompok, karena dengan diskusi ia lebih mudah untuk memahami materi yang dibahas sehingga ia lebih mudah mencerna materi yang diberikan. Siswa menyatakan bahwa ia tidak malu lagi mengemukakan pendapat, dan ia mengatakan bahwa suasana kelas lebih mengasyikkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa seperti yang dijelaskan di atas, maka terlihat bahwa siklus II telah dapat berjalan lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, siswa masih banyak yang ramai sendiri dan hanya mengekor temannya, kini pada siklus II siswa semakin aktif bekerjasama dengan temannya, dan tidak ramai sendiri

3) *Analisis Antar Siklus*

a) *Antara Pra Siklus dengan Siklus I*

**Aktivitas Siswa selama Pembelajaran**

Pada prasiklus, sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung pasif, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan sesekali menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Interaksi antarsiswa hampir tidak ada, karena siswa hanya duduk dan memperhatikan gurunya. Hal ini jelas berbeda dengan model pembelajaran dengan permainan teka-teki silang seperti yang telah dilaksanakan pada siklus I, karena dalam proses pembelajaran ini siswa dituntut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, siswa terlihat senang dan sangat antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa satu dengan yang lain, saling berinteraksi dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Walaupun proses belajar-mengajar masih banyak diarahkan oleh guru, namun pembelajaran cenderung terpusat pada siswa dan bukan pada guru, karena guru hanya menjadi fasilitator, mediator, dan motivator.

Siswa tampak semangat melaksanakan permainan teka-teki silang. Permainan seperti ini sangat menyenangkan bagi siswa. Rasa senang mengikuti pelajaran menimbulkan tingkat keaktifan yang cukup bagus. Permainan TTS yang dilaksanakan siswa cukup lancar, walaupun ada beberapa-beberapa siswa yang kurang berani mengembangkan pendapatnya, namun secara keseluruhan kegiatan tersebut berjalan dengan lancar.

**Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui ada-tidaknya peningkatan pemahaman siswa atas materi pelajaran antara nilai yang didapatkan sebelumnya (pra siklus), maka selanjutnya antara nilai pra siklus dan nilai siklus I akan dibandingkan dan dianalisis.

Tabel 7 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas III antara Pra Siklus dengan Siklus I

Nilai	Pra siklus	Siklus I	Nilai	%
Rata-rata	56,61	76,03	19,42	36,33
Terendah	36,36	63,64	13,64	20,00
Tertinggi	68,18	86,36	27,27	75,00

Dari hasil perbandingan antara hasil belajar pra siklus dan siklus I seperti terlihat pada tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda sebesar 19,42 atau 36,33%. Kenaikan terendah adalah 13,64 atau 20,00% dan kenaikan tertinggi mencapai 27,27 atau 75%.

**Ketuntasan Belajar Siswa**

Dari hasil belajar pada pra siklus atau sebelum diterapkan media pembelajaran dengan permainan teka-teki silang.

Tabel 8 Perbandingan Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III antara Pra Siklus dengan Siklus I

Kategori	Nilai	Pra Siklus		Siklus I	
		Jml	%	Jml	%
KKM	≥ 70	0	0%	7	64%
Di Bawah KKM	< 70	11	100%	4	36%
Jumlah		11	100%	11	100%

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 11 siswa, pada pra siklus seluruh siswa (100%) belum mencapai KKM, pada siklus I ada 7 siswa (64%). Dengan demikian, setelah diberikan pembelajaran dengan permainan TTS, ketuntasan belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus.

**b) Antara Siklus I dengan Siklus II**  
**Aktivitas Siswa selama Pembelajaran**

Selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa satu dengan yang lain, saling berinteraksi dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Walaupun proses belajar-mengajar masih banyak diarahkan oleh guru, namun pembelajaran cenderung terpusat pada siswa dan bukan pada guru, karena guru hanya menjadi fasilitator, mediator, dan motivator.

Pada siklus II, keaktifan siswa semakin tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dapat dilihat pada sikap siswa saat mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan oleh guru, bertukar pikiran dengan temannya, berinteraksi dengan temannya atau aktif mengikuti diskusi kelompok.

Pada siklus II, diskusi kelompok berjalan sangat baik. Siswa semakin berani menyampaikan pendapatnya masing-masing, dan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya dengan berargumentasi. Secara keseluruhan siswa aktif dalam proses pembelajaran, khususnya saat diskusi berlangsung.

**Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui ada-tidaknya peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan nilai yang didapatkan sebelumnya (siklus I), maka selanjutnya antara nilai siklus I dan nilai siklus II akan dibandingkan dan dianalisis.

Tabel 9 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas III antara Siklus I dengan Siklus II

Nilai	Siklus I	Siklus II	Naik	%
Rata-rata	76,03	84,30	8,26	10,94
Terendah	63,64	68,18	4,55	5,26
Tertinggi	86,36	95,45	13,64	17,65

Dari hasil perbandingan antara hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II seperti terlihat pada tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda adalah sebesar 8,26 atau 10,94%. Kenaikan terendah adalah 4,55 atau 5,26% dan kenaikan tertinggi mencapai 13,64 atau 17,65%.

Dengan demikian, hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I setelah diberikan metode pembelajaran dengan permainan teka-teki silang hingga pada siklus II. Dibandingkan hasil belajar siswa pada siklus I, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan yang cukup besar.

**Ketuntasan Belajar Siswa**

Dari hasil tes yang dilakukan pada para siklus atau sebelum diterapkan media pembelajaran dengan permainan teka-teki silang.

Tabel 10 Perbandingan Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III antara Siklus I dengan Siklus II

Kategori	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%
KKM	≥ 70	7	64%	10	91%
Di Bawah KKM	< 70	4	36%	1	9%
Jumlah		11	100%	11	100%

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 11 siswa, pada siklus I ada 7 siswa (64%) yang telah mencapai KKM dengan nilai sama atau lebih besar dari 70, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 10 siswa (91%) telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, metode pembelajaran dengan permainan TTS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

***c) Antara Pra Siklus dengan Siklus II*****Aktivitas Siswa selama Pembelajaran**

Pada prasiklus, sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung pasif, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan sesekali menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Interaksi antarsiswa hampir tidak ada, karena siswa hanya duduk dan memperhatikan gurunya. Hal ini jelas berbeda dengan model pembelajaran dengan permainan teka-teki silang seperti yang telah dilaksanakan pada siklus II, karena dalam proses pembelajaran ini siswa dituntut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Pada siklus II, siswa menunjukkan sikap aktif mengikuti pelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat pada sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap tersebut antara lain mendengarkan dengan baik ketika guru memberi pelajaran, berusaha menjawab pertanyaan ketika diberi

pertanyaan oleh guru, dan aktif mengikuti diskusi kelompok. Keaktifan siswa ini terlihat lebih baik dibandingkan pada prasiklus.

Pada siklus II, diskusi kelompok berjalan sangat baik. Siswa semakin berani menyampaikan pendapatnya masing-masing, dan berusaha untuk mempertahankan pendapatnya dengan berargumentasi. Secara keseluruhan siswa aktif dalam proses pembelajaran, khususnya saat diskusi berlangsung.

#### **Hasil Belajar Siswa**

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara pra siklus dengan siklus II, maka dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar siswa antara pra siklus dan siklus II di bawah ini.

Tabel 11 Perbandingan Hasil belajar Siswa antara Pra Siklus dengan Siklus II

Nilai	Pra Siklus	Siklus II	Naik	%
Rata-rata	56,61	84,30	27,69	51,36
Terendah	36,36	68,18	22,73	33,33
Tertinggi	68,18	95,45	36,36	100,00

Dari hasil perbandingan antara hasil belajar siswa pada pra siklus dan siklus II seperti terlihat pada tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda sebesar 27,69 atau 51,36%. Kenaikan terendah adalah 22,73 atau 33,33% dan kenaikan tertinggi mencapai 36,36 atau 100%. Dengan demikian kenaikan hasil belajar siswa pada siklus II sangat besar dibandingkan dengan pra siklus.

#### **Ketuntasan Belajar Siswa**

Dari hasil belajar siswa antara pra siklus dengan siklus II, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12 Perbandingan Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Kelas III antara Pra Siklus dengan Siklus II

Kategori	Nilai	Pra Siklus		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%
KKM	$\geq 70$	0	0%	10	91%
Di Bawah KKM	$< 70$	11	100%	1	9%
Jumlah		11	100%	11	100%

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 11 siswa, pada pra siklus tidak ada siswa (0%) yang telah mencapai KKM dengan nilai sama atau lebih besar dari 70, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 10 siswa (91%). Dengan demikian, pada siklus II hampir seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar, untuk itu metode pembelajaran dengan permainan TTS sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

### **c. Hasil Tindakan**

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang telah dipaparkan di muka, maka tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan permainan teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran PKn materi Sumpah Pemuda menghasilkan hal-hal sebagai berikut:

#### ***Keaktifan siswa selama pembelajaran***

Pembelajaran PKn dengan permainan TTS telah mendorong setiap siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlibat belajar secara berkelompok,

berinteraksi dengan teman kelompoknya, bekerjasama mengerjakan tugas kelompok, melakukan tukar pikiran untuk menjawab soal yang ada dalam TTS, aktif membaca buku dan mencari jawaban yang telah.

Dengan belajar secara berkelompok dan diberikan tugas kelompok, telah mendorong terjadinya komunikasi dan interaksi secara timbal balik antara siswa dan juga guru. Suasana kelas terlihat semarak dan menyenangkan.

#### ***Hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa***

Dengan permainan TTS dalam pembelajaran PKn, telah mendorong kepada setiap siswa untuk menjawab soal dengan tepat dan benar, karena jawaban yang dipilih harus tepat sesuai dengan kotak yang tersedia pada TTS. Apabila jawaban tersebut kurang tepat, siswa saat itu juga bisa mengerti apabila jawaban tersebut salah, karena antara kotak mendarat dan menurun pada TTS dapat digunakan sebagai kontrol atas jawaban siswa. Dengan demikian, siswa akan terus mencari jawaban yang benar dengan cara mempelajari secara teliti materi pelajaran yang ada dalam buku pelajaran.

Setelah diberikan pembelajaran dengan permainan TTS, hasil belajar siswa cukup tinggi. Pada akhir siklus II, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sekali (atau mendapat nilai 80 sampai 100) sebanyak 7 siswa (64%). Siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari 70 (KKM) sebanyak 10 siswa (91%). Dengan demikian, permainan TTS sangat efektif meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, dan meningkatkan antusias belajar siswa. Siswa merasa senang, dan dapat belajar bekerjasama yang bersifat konstruktif dan saling menghargai dalam belajar kelompok. Aktivitas guru dalam pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) tidak mendominasi proses pembelajaran. Guru lebih banyak berperan sebagai: motivator yaitu banyak memberikan motivasi kepada siswa; mediator yaitu menjadi mediasi di antara siswa saat diskusi berlangsung; dan fasilitator yaitu memberikan pengarahan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung; (2) Pembelajaran PKn dengan permainan teka-teki silang (TTS) memudahkan bagi siswa untuk saling bertukar pikiran dan memahami materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, dan ketuntasan belajar siswa. Setelah diberikan pembelajaran dengan permainan TTS, hasil belajar siswa cukup tinggi. Pada akhir siklus II, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sekali (atau mendapat nilai 80 sampai 100) sebanyak 7 siswa (64%). Siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari 70 (KKM) sebanyak 10 siswa (91%). Dengan demikian, permainan TTS sangat efektif meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

#### **5. Referensi**

- [1] Sudjana, N. dan Rivai A., 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [2] Novida Mulyaningrum dan Andi Rivai, 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas III*: Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Perbukuan.
- [3] Anita Lie, 2008. *Cooperative Learning: mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [4] <http://niahidayati.net/html>, diakses tanggal 2 Juli 2018
- [5] Wibowo, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Miles, Matthew B. dan A Michael Huberman, 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Penerjemah:

Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta : UI-Press

- [8] Sarwiji Suwandi dan Madyo Ekosusilo, 2007. *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG): Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- [9] Suharsimi Arikunto, 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.