



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 5935-5942
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang

Nurillia Kurniawati^{1✉}, Sri Artati Waluyati², Ardiansyah Saputra³
Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Sriwijaya
Email: nurillia19.nl@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Dalam penelitian yang dijalankan, media pembelajaran *crossword puzzle* dalam Kelas VII di SMP Negeri 10 Palembang agar tahu tingkatan keberhasilan belajar peserta didik yang ikuti mata pelajaran PPKn. Penelitian yang dilaksanakan dijalankan melalui pemakaian metode penelitian dengan memakai tindakan kelas terdiri atas 4 tahap antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Subyek pada penelitian yang dijalankan ialah peserta didik kelas VII.I SMP Negeri 10 Palembang yang mempunyai total peserta didik sejumlah 36 peserta didik dan terdiri atas laki-laki dengan jumlah 16 orang serta perempuan dengan jumlah 20 orang dalam tahun ajaran 2023-2024. Penelitian yang dilaksanakan memperlihatkan hasil jika tindakan kelas tersebut dengan pemakaian media *crossword puzzle* bisa membuat peningkatakan pada capaian pembelajaran peserta didik dikelas VII.I SMP Negeri 10 Palembang. Hasil tersebut dapat dilihat dengan adanya tindakan pra siklus dengan hasil 47 %, dilanjutkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 72 % dan siklus II mendapatkan hasil 86 %.

Kata Kunci : *Crossword puzzle, Hasil belajar, Mata Pelajaran PPKn*

Abstract

The research carried out, crossword puzzle media was used in Class VII at SMP Negeri 10 Palembang to find out the level of learning success of students taking Civics subjects. The research carried out was carried out through use research methods using classroom action consisting of 4 stages including planning, implementation, observation and reflection. The subjects of research carried out were students in class VII.I of SMP Negeri 10 Palembang which had a total of 36 students and consisted of 16 male students and 20 female students in the 2023-2024 academic year. The research carried out shows results that classroom actions using crossword puzzle media can increase the learning outcomes of students in class VII.I of SMP Negeri 10 Palembang. These results can be seen with the pre-cycle action with the results of 47%, continued in cycle II increased to 72% and cycle II got the results of 86%.

Keywords: *Civics Education, Crossword puzzle, Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan garda paling depan dalam membangun peradaban bangsa yang utama. Pendidikan berkaitan erat dengan proses belajar mengajar, dimana pembelajaran terjadi karena adanya suatu interaksi antar pendidik dan peserta didik. Komponen utama dalam mencetak kualitas dari generasi penerus bangsa ialah pendidik. Pendidikan menentukan kualitas kehidupan dari suatu bangsa, peran penting pendidikan dalam membina cara hidup yang damai, demokratis dan tertib. Dengan demikian, sebagai seorang pendidik sangat penting bagaimana cara menyampaikan informasi dan memfasilitasi peserta didik (Yunelmi, 2018). Pendidik untuk mengidentifikasi setiap peserta didik secara akurat, penting untuk mempertimbangkan hasil belajar mereka untuk menentukan apakah peserta didik mempunyai keahlian yang dibutuhkan dalam memahami materi pelajaran dan mengevaluasi hasilnya, kemudian proses belajar mengajar dijelaskan secara memadai.

Hasil belajar yang dicapai tidak berfokus pada ranah pengetahuan, melainkan juga dari sikap serta keterampilan yang dimiliki. Prestasi belajar dari berbagai aspek tersebut mengukur tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan pendidik. Proses pembelajaran akan efektif jika membebaskan dengan memerdekakan kegiatan pembelajaran untuk memastikan peserta didiknya tidak merasa tertekan sehingga lingkungan belajarnya aman, nyaman sesuai dengan ekosistem pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran untuk peserta didik (Guntur, 2022).

Pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik agar peserta didiknya bisa diikutsertakan

dengan langsung serta aktif pada aktivitas pembelajaran. Memastikan efektivitas dari proses belajar apabila media yang digunakan dalam kegiatan belajar dapat memenuhi kebutuhan belajar sesuai dengan profil belajar. Kurangnya pemahaman terhadap lingkungan belajar pada saat proses pengajaran dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik bagi siswa karena metode pengajaran yang monoton agar kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan didalam kelas dapat menyenangkan dan interaktif serta peserta didik bisa secara aktif berpartisipasi pada proses belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran bisa dipastikan melalui kesesuaian media pembelajaran terhadap karakteristik materi pembelajaran. Kegagalan didalam mengenali lingkungan belajar ketika kegiatan belajar mengajar bisa menyebabkan capaian belajar kurang baik bagi peserta didik karena kegiatan belajar mengajar yang monoton tanpa adanya media pembelajaran. Perlunya pendidik memiliki keterampilan untuk merancang media yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik (Widiastuti, 2017). Dengan penggunaan media pembelajaran mampu memudahkan penyampaian informasi dalam berinteraksi selama dilakukannya belajar mengajar. Penggunaan media ketika proses belajar mewujudkan terciptanya pembelajaran yang menarik agar tidak membosankan.

Dalam menayangkan media saat proses pembelajaran memudahkan pendidik menjelaskan materi belajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan interaktif sehingga terdapat keterlibatannya dalam memberikan tanggapan. Proses pembelajaran dengan peran media menjadi lebih efektif sebagai faktor keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Audie, 2019).

Media pembelajaran sangat baik apabila dipadukan dengan permainan edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran peserta didik menjadi lebih menyenangkan karena belajar sembari bermain seperti dengan menerapkan teka teki silang atau *crossword puzzle*. Tujuan menggunakan media teka teki silang atau *crossword puzzle* ialah untuk mengurangi atau menghilangkan rasa bosan saat belajar dengan menciptakan suasana gembira peserta didik agar perasaan peserta didik supaya senang. Peserta didik berpartisipasi secara aktif pada kegiatan belajar mengajar saat mengerjakan tugas dengan media *crossword puzzle* (Kurniasih, 2018).

Crossword puzzle menjadi salah satu media pembelajaran berbentuk permainan edukatif untuk mewujudkan aspek kebahagiaan peserta didik apabila digunakan menjadi media dalam proses pembelajaran sangat efektif. Dalam menerapkan *crossword puzzle* ini dilihat dari karakteristik materi yang diajarkan yakni dalam bentuk teori sehingga media belajar mengajar dengan *crossword puzzle* dapat dengan efektif. Pemanfaatan media belajar mengajar yakni *crossword puzzle* menciptakan belajar peserta didik menjadi lebih terlibat sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Diharapkan dengan penerapan

media *crossword puzzle* mampu menjadi cara efektif dalam peningkatan dari hasil peserta didik dalam belajar. *Crossword puzzle* sebagai sarana dalam belajar dapat berperan dapat keterlibatan secara aktif saat proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan di dalam kelas untuk mencapai tujuan supaya peserta didik mampu mencapai kompetensi dari berbagai aspek yakni pengetahuan, sikap serta keterampilan (Miswandi, 2018).

Petunjuk dalam pengisian *crossword puzzle* yaitu (1) Melihat langkah-langkah pengerjaan; (2) Membaca soal dengan baik dan benar sesuai dengan soal dengan versi mendatar maupun versi menurun; (3) Menjawab pertanyaan dengan baik dan benar; (5) Memastikan setiap jawaban yang dituliskan pada kotak sudah sesuai. Kelebihan yang dimiliki apabila menerapkan media belajar *crossword puzzle* tertarik untuk berpartisipasi dan antusias saat proses belajar agar dapat memaksimalkan peserta didik mencapai hasil belajar.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran dengan memuat nilai moral membentuk generasi sebagai penerus bangsa dengan akhlak yang baik, memiliki kecerdasan untuk keberlangsungan kehidupan (Murfin, 2017). Mata pelajaran PPKn seringkali mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran, dimana pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran, pendidik masih banyak berceramah untuk menyampaikan materi (Burhan, 2022).

Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk mengembangkan sikap dan moral pada peserta didik dalam mempersiapkan warga negara yang baik agar mampu berpartisipasi aktif serta bertanggungjawab (Ariyanti, 2021). Melalui pembelajaran PPKn menanamkan karakter privat dan public kepada peserta didik, dimana karakter privat bersumber dari diri sendiri, sementara karakter publik berhubungan dengan banyak orang (Ramdani, 2019). PPKn merupakan mata pelajaran membentuk kepribadian peserta didik agar menanamkan cinta tanah air dan memiliki wawasan bernegara dan berbangsa (Adiansi, 2023). Masyarakat yang cerdas ialah masyarakat yang memiliki pengetahuan serta kesadaran atas hak yang dimiliki serta adanya suatu kewajiban yang harus dijalankan dengan tidak adanya unsur pemaksaan yang dilakukan oleh siapa saja (Planiannur, 2018). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan yang bertujuan adanya mata pelajaran PPKn yang disampaikan untuk menciptakan masyarakat yang berwawasan kenegaraan, menjadi manusia yang memiliki kepribadian Indonesia.

Mata pelajaran PPKn harus dipaparkan dengan cara yang berbeda dengan biasanya agar dapat mendorong semangat menuntut ilmu yang dilakukan peserta didik mampu mempengaruhi hasil dari proses belajar agar lebih meningkat. Peningkatan dari hasil proses belajar peserta didik memerlukan media dalam proses pembelajaran yang nantinya akan menjadikan peserta didik terlibat secara langsung untuk membangkitkan semangat belajar

agar hasil dari proses belajar yang dilakukan dapat mengalami peningkatan, maka dengan itu kualitas pembelajaran dapat meningkat dengan baik (Asmaria, 2020).

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 10 Palembang melalui perolehan nilai peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan membuat asesmen diagnostik kognitif dengan memberikan tes uraian berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, dimana dari 36 peserta didik kelas VII.1, hanya 47 % dengan tercapainya rekap nilai di atas KKM, selanjutnya sebanyak 53 % tercapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai 75 merupakan KKM dari mata pelajaran di sekolah menengah.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berperan penting sebagai salah satu cara penyampaian materi. Sehingga perlunya pemilihan media dengan tepat sesuai karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan kebutuhan belajar yang harus dipenuhi agar dapat membantu berjalannya pembelajaran dengan efektif dalam memaparkan materi oleh pendidik. Apabila pemilihan media tidak tepat maka berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik. Sehingga guru harus menguasai keterampilan dalam mewujudkan proses belajar memerdekakan peserta didik agar suasana belajar menjadi menyenangkan dengan tetap menggunakan media dengan permainan yang mengandung unsur edukasi.

Berdasarkan pemaparan diatas sehingga sebagai peneliti tertarik dalam memahami permasalahan yang akan dibahas dengan judul penelitian tindakan kelas yakni Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 10 Palembang. Alasan penulis memilih judul tersebut diharapkan dengan media *crossword puzzle* mampu menghadirkan meningkatnya hasil proses belajar yang dilakukan dalam mata pelajaran PPKn oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan dengan tindakan kelas ini memakai desain model penelitian Kemmis dan Mc Taggart berdasarkan 4 komponen yakni : perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection). Dalam penelitian ini mempunyai tujuan dalam peningkatan proses pembelajaran di kelas (Mingan, 2018). Penelitian tindakan kelas ini memiliki subjek yakni peserta didik kelas VII.1 SMPN 10 Palembang dengan jumlah peserta didik 36 orang dengan terdiri dari peserta didik laki-laki sebanyak 16 orang serta peserta didik perempuan sebanyak 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang aplikasi media pembelajaran *crossword puzzle* dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dikelas VII.1 SMPN 10 Palembang berdasarkan pada tahap perencanaan peneliti menemukan permasalahan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti merencanakan suatu tindakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan penggunaan media *crossword puzzle*. Tahap pelaksanaan dengan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam mata pelajaran PPKn dikelas VII.1 SMPN 10 Palembang. Kemudian saat tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan melihat adanya peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik kelas VII.1 SMPN 10 Palembang dengan melihat nilai masing-masing peserta didik. Tahap terakhir yakni refleksi dilakukan dengan melakukan analisis hasil tindakan berupa hasil belajar mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VII.1 SMPN 10 Palembang untuk melakukan perbaikan pada tindakan berikutnya.

Berdasarkan tahapan diatas didapatkan hasil yakni adanya peningkatan hasil pada proses belajar dengan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam mata pelajaran PPKn berdasarkan siklus tindakan yakni pra siklus, siklus I dan siklus II. Dalam penelitian dengan menggunakan tindakan kelas ini untuk mengetahui hasil dari belajar peserta didik dengan instrumen tes tertulis. Hasil pra siklus, berdasarkan asesmen diagnostik kognitif berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda materi sejarah lahirnya Pancasila dimana peserta didik yang tuntas mempunyai presentase 47 % berjumlah 17 peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas mempunyai presentase 53 % berjumlah 19 peserta didik.

Hasil pada siklus I, pemakaian media belajar mengajar dengan *crossword puzzle* dalam mata pelajaran PPKn dalam materi perumusan dan penetapan Pancasila mengalami peningkatan ketuntasan belajar menjadi 72 % berjumlah 26 peserta didik dan 28 % belum tuntas berjumlah 10 peserta didik. Hasil siklus II, penggunaan media pembelajaran crossword puzzle pada materi norma masyarakat dengan hasil belajar mengalami peningkatan ketuntasan sebanyak 86 % berjumlah 31 peserta didik serta 14 % peserta didik yang belum tuntas berjumlah 5 peserta didik.

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	2670	2850	3020
Nilai Rata-Rata	74	79	84
Peserta didik yang tuntas	17	26	31
Peserta didik tidak tuntas	19	10	5
Persentase ketuntasan	47 %	72 %	86 %
Persentase ketidaktuntasan	53 %	28 %	14 %

Sumber : (Data diolah peneliti 2023)

Hasil belajar diatas dilihat pada persentase ketuntasan tampak adanya peningkatan yang signifikan. *Crossword puzzle* sebagai media dalam mata pelajaran PPKn digunakan untuk mengetahui peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap. Hasil belajar mengalami peningkatan ketika belajar PPKn dengan upaya penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan dengan benar bahwa penggunaan *crossword puzzle* menjadi perangkat media pembelajaran dikelas dalam mata pelajaran PPKn bisa membuat peningkatan pada capaian belajar dari peserta didik. hasil belajar yang meningkat pada kegiatan belajar mengajar ialah terdapatnya peserta didik yang aktif dan berpartisipasi langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pada peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 10 Palembang dapat disimpulkan jika pemakaian media belajar mengajar *crossword puzzle* dalam mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil capaian pembelajaran peserta didik. Hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilaksanakan memperlihatkan jika capaian pembelajaran peserta didik mendapati peningkatan yang awalnya 47 % pada pra siklus, 72 % pada siklus I dan 86 % pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansi, D. S., Ganda, N., & Elan, E. (2023). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 585-591. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3557>
- Ariyanti, N. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada PPKn Lambang Pancasila SD. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 24-32.
- Asmaria, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Kelas VIII-A MTsN 3 Aceh Barat. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 89-96. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i3.80>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 586-595.
- Burhan, M. A. (2022). Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Religius Peserta Didik melalui Pengembangan Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Akidah

- Akhlik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(3), 720-728.
<http://dx.doi.org/10.17977/um019v7i3p720-728>
- Guntur, dkk. (2022). Penerapan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 156-164
- Kurniasih, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi SMP YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi*, 7(6)
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300-306.
- Murfin, A. (2017). Kontribusi Pembelajaran PPKn Terhadap Penegakan Kedisiplinan Siswa di SMPN 9 Palu dan SMP Al-Azhar Palu. *Jurnal Katalogis*, 5(3).
- Planiannur, A. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III SD Inpres beringkat mamajang II. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ramdani, E., & Marzuki, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Sikap Religius Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 37-47.
- Rosyidah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teki Teki Silang "Telaga" (TTS Kelas Tiga) Untuk Siswa Kelas III SD Negeri Mangunrejo Magetan. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta*, X(5)
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XV(1), 40– 53. <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>
- Yunelmi, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 776-780.