Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia
E-ISSN: 2964-2493 P-ISSN: 2962-0430
Vol. 4 No. 1 Januari 2025

Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas VII Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 4 Palu

Nurul Safitri[1] Taslia[2] Sunarto Amus[3]
Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia[1,2,3]
Email: nurulsafitri301298@gmail.com[1] taslia50@guru.smp.belajar.id[2]
sunartolaut@gmail.com[3]

Abstrak

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini masih dilakukan dengan menggunakan metode Tradisional. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan media *crossword puzzle*. Penelitian ini mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik siklus pertama masih kurang tanggap dan aktif dalam proses pembelajaran. Rata-rata tingkat aktivitas peserta didik kelas VII adalah 50,99% termasuk dalam kriteria sedang. Siklus kedua mengalami beberapa perubahan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus kedua. Rata-rata tingkat aktivitas peserta didik kelas VII adalah sebesar 75,7%. Persentase tersebut dapat dikategorikan dalam kriteria tinggi.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang, Aktivitas Belajar

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia sedang mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai metode pembelajaran atau model pembelajaran juga banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik/guru harus mampu memahami berbagai macam karakter peserta didik, seorang guru tidak hanya harus menguasai materi yang disampaikan namun seorang guru juga harus menguasai cara terbaik untuk menyampaikan isi materi. Mengajar adalah suatu kegiatan yang saling berkaitan secara kompleks antara peristiwa-peristiwa yang terjadi bersamaan. Guru harus menerapkan pengetahuan pribadi pada situasi kelas yang kompleks dan membuat keputusan yang meningkatkan prestasi peserta didik. Oleh karena itu setiap guru harus memahami proses belajar peserta didik semaksimal mungkin agar guru dapat memberikan lingkungan belajar yang sesuai dan harmonis kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan peserta didik. Tugas guru adalah menciptakan suasana kelas menyenangkan dan menarik selama proses pembelajaran berlangsung untuk menarik perhatian siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran akan efektif jika dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam hal ini kegiatan yang terjadi adalah kegiatan guru mengajar dan kegiatan peserta didik belajar. belajar pada hakikatnya adalah suatu proses dimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperbaiki prilakunya. Dalam pembelajaran, tugas guru yang terpenting adalah menyesuaikan lingkungan untuk mendukung prilaku peserta didik. Pembelajaran dikatakan berhasil dan bermutu apabila seluruh atau sebagian besar peserta didik terlibat aktif secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran, serta

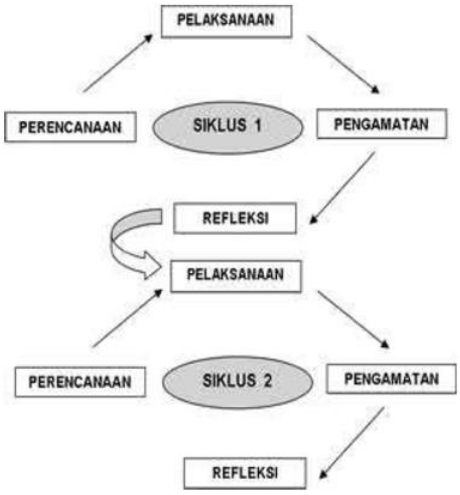
menunjukkan semangat dan kesadaran yang tinggi untuk belajar. Berdasarkan kepercayaan diri sebagaimana disebutkan diatas, unpaya guru dalam dalam menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik sangatlah penting, sebab keaktifan belajar peserta didik menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Belajar dengan mendengarkan dan menonton saja tidak cukup, harus dengan melakukan kegiatan lain termaksuk membaca, bertanya, berpendapat, menjawab, mengerjakan tugas, mengkomunikasikan, diskusi, presentasi, menggambar, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan yang ada. Ketika peserta didik memukan kendala dalam penyelesaian tugas,, selain berinteraksi dengan guru, peserta didik juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan peserta didik lainnya.

Peserta didik dikatakan belajar dengan aktif jika mereka menguasai aktivitas pembelajaran. Maka peserta didik akan aktif menggunakan otaknya untuk menemukan gagasan pokok materi, memecahkan masalah, atau menerapkan apa yang dipelajarinya. Aktivitas dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan peserta didik yang berinisiatif belajar, tetapi guru juga harus mengatur kondisi yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru ialah dengan merencanakan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memediasi keaktifan belajar peserta didik. Media pembelaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran sebagai wadah untuk proses merangsang pemikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjalin denggan baik. Seorang guru harus dapat untuk memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kelas seperti apa. Sehingga, peserta didik dapat tertarik dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembeajaran yang akan dicapai pada saat itu. Peserta didik akan senang jika proses pembelajaran dalam bentuk permainan/games. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan unsur permainan/games. Pembelajaran menggunakan media permainan *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu cara yang dapat digunakan. Pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang senang dengan permainan/games dan juga merupakan sebuah permainan yang dapat mempertajam pemikiran peserta didik.

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

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan metode. Desain penelitian mengacu pada teori Kemmis dan McTaggart. Penelitian dibagi menjadi empat tahapan yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu tahap rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah siklus kegiatan penelitian kelas menurut Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1. Siklus kegiatan penelitian kelas Kemmis dan McTaggart

Dalam menilai keberhasilan penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan teknik observasi. Observasi dilakukan langsung oleh guru selama proses pembelajaran di kelas untuk mengamati aktivitas peserta didik secara langsung. Data yang dikumpulkan meliputi hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media Crossword Puzzle (teka-teki silang). Teknik pengumpulan data ini merupakan langkah menggali segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengambilan data dimulai dari tanggal 27 Februari dan 05 Maret 2024 pada pokok bahasan "Menghargai makanan Tradisional" dengan pengajar peneliti sendiri yang bertugas mengamati dan menilai aktivitas belajar peserta didik dengan indikator peserta didik melakukan kegiatan visual, audio, menulis dan kinestetik. Tata cara dalam pelaksanaan PTK meliputi penerapan fokus masalah, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VII Melati SMP Negeri 4 Palu, penelitian dilaksanaakan pada semester 2 Tahun Ajaran 2023/2024, dengan jumlah 33 Peserta didik. Penelitian berlangsung selama 2 siklus. Pada masing-masing siklus dilakukan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil dan Deskripsi Siklus 1

1. Perencanaan Siklus 1. Pada tahap perencanaan, beberapa langkah dilakukan. Pertama, peneliti menyusun rencana pembelajaran. Kedua, menyiapkan media Crossword Puzzle (teka-teki silang). Ketiga, menyusun lembar evaluasi dan lembar kerja untuk peserta didik. Keempat, merancang aktivitas pembelajaran untuk pengembangan materi Menghargai Makanan Tradisional. Kelima, Menyiapkan lembar observasi perilaku peserta didik dan guru.
2. Pelaksanaan Siklus 1. Setelah perencanaan disusun maka pelaksanaan awal dilakukan dengan Langkah-langkah berikut, pada kegiatan awal (10 menit), guru melaksanakan beberapa aktivitas. Pertama, guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa. Kedua, menyanyikan lagu wajib Nasional. Ketiga, Guru membuat kegiatan kesepakatan kelas. Keempat, Guru menanyakan perasaan siswa hari ini dengan memberikan gambar emoji, kemudian siswa menirukan atau menggambar emoji yang sesuai dengan suasana hati mereka. Kelima, Kegiatan apersepsi "menanyakan pembelajaran minggu lalu, dan

memberikan pertanyaan pemantik". Keenam, Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketujuh, Peserta didik menyimak informasi guru tentang materi ajar dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. Sementara itu, pada kegiatan inti (45 menit) guru melaksanakan beberapa tindakan yaitu, pertama, Peserta didik menyimak penjelasan materi pelajaran dari guru melalui tampilan Power Point. Kedua, Guru menampilkan materi serta peserta didik mengamati dan menyimak penayangan video tentang materi Menghargai Makanan Tradisional. Ketiga, Peserta didik dibentuk kedalam kelompok berdasarkan gaya belajar peserta didik dengan bimbingan guru. Keempat, guru menjelaskan cara menggunakan media crossword puzzle dan meminta peserta didik untuk mengerjakan secara berkelompok. Keempat, peserta didik menyajikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Pada kegiatan akhir (15 menit), guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing peserta didik tentang materi Menghargai makanan Tradisional. Guru juga bertanya tentang materi yang belum dipahami peserta didik dan memberikan kesimpulan. Kemudian, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Observasi Siklus 1. Dalam melakukan tindakan kelas, pada proses pembelajaran siklus I, peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati dan mencatat gejala yang terjadi selama praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan. Selama proses observasi, guru mengisi lembar observasi yang telah disiapkan, mengamati peserta didik saat mengerjakan LKPD, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan mencatat segala aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran.
4. Refleksi Siklus 1. Dari hasil evaluasi belajar peserta didik pada siklus I, terlihat bahwa peserta didik masih perlu meningkatkan responsivitas dan tingkat keterlibatan dalam pembelajaran secara berkelompok. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik selama menggunakan media pembelajaran crossword puzzle (teka teki silang) adalah dari 33 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang kriteria keaktifan cukup aktif dan 16 peserta didik yang kriteria keaktifan kurang aktif. Rata-rata keaktifan peserta didik kelas VII Melati adalah 50,99% dan termasuk dalam kriteria sedang. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II untuk memperoleh peningkatan keaktifan aktivitas belajar dalam penerapan media crossword puzzle pada materi Menghargai Makanan Tradisional.

Hasil dan Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan Siklus II. Perencanaan untuk siklus II ini didasarkan pada evaluasi hasil dari siklus I. Langkah-langkah perencanaan tersebut yaitu pertama, mengadakan perbaikan rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Kedua, melakukan penekanan pada respon dan keaktifan serta peran peserta didik dalam pembelajaran. Ketiga, menyiapkan rencana evaluasi.
2. Pelaksanaan Siklus II. Setelah perencanaan disusun maka pelaksanaan awal dilakukan dengan Langkah-langkah berikut, pada kegiatan awal (10 menit), guru melaksanakan beberapa aktivitas. Pertama, guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa. Kedua, menyanyikan lagu wajib Nasional. Ketiga, Guru membuat kegiatan kesepakatan kelas. Keempat, Guru menanyakan perasaan siswa hari ini dengan memberikan gambar emoji, kemudian siswa menirukan atau menggambar emoji yang sesuai dengan suasana hati mereka. Kelima, Kegiatan apersepsi "menanyakan pembelajaran minggu lalu, dan memberikan pertanyaan pemantik". Keenam, Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketujuh, Peserta didik menyimak informasi guru tentang materi ajar dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik**.** Kemudian pada kegiatan inti (45 menit) guru melaksanakan beberapa tindakan yaitu, pertama, Peserta didik menyimak

penjelasan materi pelajaran dari guru melalui tampilan Power Point. Kedua, Guru menampilkan materi serta peserta didik mengamati dan menyimak penayangan video tentang materi Menghargai Produk dan Jasa Lokal. Ketiga, Peserta didik dibentuk kedalam kelompok berdasarkan gaya belajar peserta didik dengan bimbingan guru. Keempat, guru menjelaskan cara menggunakan media crossword puzzle dan meminta peserta didik untuk mengerjakan secara berkelompok. Keempat, peserta didik menyajikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Terakhir, guru memberikan penguatan materi terkait dengan pertanyaan dan hasil diskusi. Pada kegiatan akhir (15 menit), guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing peserta didik tentang materi Menghargai Produk dan jasa Lokal. Guru juga bertanya tentang materi yang belum dipahami peserta didik dan memberikan kesimpulan. Kemudian, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Observasi Siklus II. Pada siklus II, kolaborasi ditekankan pada partisipasi peserta didik, kontribusi mereka dalam proses pembelajaran, serta tanggapan dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle (teka-teki silang).
4. Refleksi Siklus II. Evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya, di mana peserta didik diberi kesempatan lebih besar untuk menunjukkan kemampuan individu masing-masing. Proses ini melibatkan pengumpulan data untuk analisis lebih lanjut dan pengujian indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Hasil observasi keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media pembeajaran crossword puzzle adalah dari 33 peserta didik terdapat 27 peserta didik yang kriteria keaktifannya sangat aktif dan 7 peserta didik yang kriteria keaktifan kurang aktif. Rata-rata keaktifan siswa kelas VII Melati adalah 75,7 % dan termasuk dalam kriteria tinggi.

Setelah menganalisis data dan berdiskusi dengan dua observer, terlihat bahwa kinerja guru dan peserta didik selama pembelajaran mencapai level yang sangat baik, dengan tingkat partisipasi peserta didik mencapai rata-rata 75,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II telah sukses sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengakhiri siklus II karena terjadi peningkatan baik secara individu maupun secara keseluruhan di kelas, yang merupakan tujuan utama dari kegiatan pembelajaran. Pada siklus I, tingkat partisipasi peserta didik belum mencapai standar keberhasilan penelitian karena hanya mencapai persentase 50,99%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama,peserta didik masih perlu waktu untuk memahami dan terbiasa dengan media pembelajaran teka-teki silang. Kedua, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat terhambat oleh pemahaman materi yang belum sepenuhnya terbentuk, sehingga pengerjaan LKPD masih didominasi oleh Sebagian peserta didik. Ketiga, peserta didik enggan bertanya jika ada hal yang belum dipahami baik kepada guru maupun rekan sekelompok. Keempat, kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan permainan dan kompetisi disebabkan oleh kurangnya motivasi peserta didik untuk menjadikan kelompok mereka yang terbaik. Kelima, kurangnya rasa tanggung jawab pribadi terhadap kelompoknya juga menjadi faktor yang memengaruhi.

Partisipasi peserta didik dalam siklus kedua telah meningkat menjadi 75,6%, menunjukkan pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pemahaman siswa terhadap tahapan pembelajaran teka-teki silang membuat mereka lebih tertarik dan antusias dalam proses belajar. Kedua, siswa lebih berani untuk bertanya, memberikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dalam kelompok karena telah menguasai materi yang dipelajari. Ketiga, siswa lebih percaya diri dalam

berbicara di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Keempat, partisipasi aktif siswa dalam permainan dan kompetisi meningkat karena motivasi mereka untuk meningkatkan kinerja kelompoknya. Kelima, siswa menunjukkan tanggung jawab pribadi terhadap kelompoknya. Peningkatan partisipasi siswa terlihat jelas dalam tabel 1 yang terlampir.

Tabel 1. Keaktivan Aktivitas Belajar Peserta Didik Berdasarkan Hasil Observasi

Siklus 1	Siklus 2	Presentase kenaikan
50,99%	75,7%	24,71%

KESIMPULAN

Penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran PPKn di kelas VII Melati SMP Negeri 4 Palu pada semester II Tahun Pelajaran 2023/2024 telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan teka-teki silang, peserta didik lebih fokus dan aktif mencari jawaban sehingga mengurangi sikap negatif seperti berbicara sendiri di kelas. Hasilnya, hasil belajar peserta didik meningkat dari 50,99% pada siklus I menjadi 75,7% pada siklus II. Kesimpulannya, teka-teki silang efektif dalam meningkatkan keaktifan aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

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

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

Anam, M. S., & Sayono, J. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator

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

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

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

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

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