P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 04, No. 3, Juli 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI PERSEBARAN BIOSFER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 GEDANGAN

THE EFFECT OF USE OF CROSSWORD PUZZLE LEARNING MODEL ON GEOGRAPHY LESSONS OF BIOSPHERE DISTRIBUTION ON LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 GEDANGAN

Tri Utami Handayani
SMA Negeri 1 Gedangan
Jl. Raya Sedati KM 2
Gedangan, Sidoarjo

Diterima : 17 Juni 2022
Direvisi : 25 Juni 2022
Disetujui : 30 Juni 2022

ABSTRACT

There are various types of learning media, each of which has advantages and disadvantages, so the selection of learning that is in accordance with the concepts and sub-concepts that will be taught by the teacher must be really thought out so that the subject matter can be easily understood by students. The basic competencies that will be taught are Analyzing the distribution of flora and fauna in Indonesia and the world based on the characteristics of ecosystems and climate regions, so that learning that is considered suitable to help students understand the concept is Crossword Puzzle. The problem to be studied in this classroom action research is "Is there any effect of using the Crossword Puzzle Learning Model in Geography Subjects on Biosphere Distribution Materials on the Learning Outcomes of Class XI Social Sciences 1 SMA Negeri 1 Gedangan Academic Year 2019/2020". The research objective to be obtained is to improve the learning outcomes of geography lessons by using crossword puzzles. This research uses two rounds of action research. Each round consists of four stages, namely design, activities and observations, reflection, and revision. The targets of this study were students of class XI IPS 1. The data obtained were in the form of students' daily test results. From the results of the analysis, it was found that student achievement increased from cycle I to cycle II, namely, cycle I (69.44%), cycle II (86.11%). The conclusion of this research is learning using Crossword Puzzle can have a positive effect on achievement and learning motivation of Class XI Social Sciences 1 students and this learning can be used as an alternative to learning geography.

Keyword: Crossword Puzzle, Learning Outcomes

ABSTRAKSI

Media Pembelajaran jenisnya beragam yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, maka pemilihan pembelajaran yang sesuai dengan konsep dan sub konsep yang akan diajarkan guru harus benar-benar dipikirkan sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa. Kompetensi dasar yang akan diajarkan adalah Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim, sehingga pembelajaran yang dianggap cocok untuk membantu siswa memahami konsep tersebut adalah *Crossword Puzzle.* Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "*Adakah* Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan Tahun Pelajaran 2019/2020". Tujuan Penelitian yang hendak diperoleh adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar

Pelajaran Geografi dengan menggunakan *Crossword Puzzle*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah Siswa Kelas XI IPS 1. Data yang diperoleh berupa hasil ulangan harian siswa. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (69,44%), siklus II (86,11%). Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar Siswa Kelas XI IPS 1 serta pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Geografi.
Kata Kunci: *Crossword Puzzle,* Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa atau negara sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di negara itu sendiri.

Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberi pengetahuan kepada siswa secara pasif. Dalam konteks pendidikan, paradigma lama ini juga berarti jika seseorang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam mengajar, ia tidak perlu tahu proses belajar mengajar yang tepat; ia hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya kedalam botol kosong yang siap menerimanya. Banyak guru yang menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif.

Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal (Wena, 2010:188-189).

Guru sebagai pengajar bertugas memberikan pengajaran di dalam kelas. Ia mengumpulkan pelajaran agar murid memahami dengan baik semua pengetahuan yang telah disampaikan. Guru sebagai pembimbing berkewajiban memberikan bantuan kepada murid agar mereka mampu menemukan masalahnya sendiri, memecahkan masalahnya sendiri, mengenal diri sendiri dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Selain itu guru juga dikatakan sebagai manajer dalam kelas di mana dia bertanggungjawab atas semua perencanaan, proses dan hasil belajar siswa.

Guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar memiliki tugas yang tidak mudah karena ia merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian proses belajar mengajar. Oleh Karena itu, guru dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan di dalam bidangnya, serta memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Banyak sekali jenis kemampuan, keterampilan dan keahlian yang harus dimiliki guru yang profesional, karena guru merupakan fasilitator maupun motivator bagi siswa.

Berbagai masalah yang muncul dari pengalaman mengajar mengharuskan para pendidik mencari solusinya. Di antara berbagai masalah tersebut adalah masalah media pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk pintar dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas, yang dapat mengaktifkan kegiatan belajar siswa, serta agar siswa dapat memahami dan menguasai setiap konsep materi pelajaran.

Diperoleh hasil observasi bahwa kenyataannya terdapat kendala- kendala yang dihadapi guru selama mengajar dan untuk itulah harus dicarikan pemecahan terhadap permasalahan tersebut. Diantara permasalahan yang ditemukan: Pertama, kondisi kelas yang kurang kondusif. Pada saat mengajar kebanyakan murid tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan, dan ini menyebabkan guru pun menjadi malas dalam mengajar. Metode yang dipakai ceramah diskusi yang dilakukan secara bergantian. Kedua, ketidak aktifan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini terlihat dalam observasi yang dilakukan, ketika guru mengajukan pertanyaan terkadang murid enggan menjawabnya. Dan bahkan murid tidak pernah mengawali untuk mengajukan pertanyaan atau merespon penjelasan materi pelajaran. Ketiga, Hasil belajar yang rendah. Dari hal yang tersebut di

atas membuat nilai hasil evaluasi akhir belajar siswa rendah. Inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tecapai jika anak didik berusaha secara aktif mencapainya. Keaktifan anak didik disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Ketidakmampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan penerapan metode maupun media pengajaran yang bervariatif sehingga tidak mampu menciptakan keaktifan anak didik pembelajaran, dan juga terciptanya kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi setiap anak didik. Guru masa depan adalah "guru yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan para siswanya melalui pemahaman, keaktifan, pembelajaran sesuai dengan kemajuan zaman dengan mengembangkan keterampilan hidup agar siswa memiliki sikap kemandirian, perilaku adaptif, koperatif, kompetitif dalam menghadapi tantangan, tuntutan kehidupan sehari- hari". (Isjoni, 2007:81).

Salah satu strategi yang peneliti ambil adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi mahasiswa secara aktif semenjak awal.

Crossword puzzle atau teka-teki silang 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. Kotak hitam menandakan dimana kata berakhir (Claire, 2010:6). Model pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* ini akan diterapkan oleh peneliti pada kompetensi dasar persebaran biosfer.

Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka agar pembelajaran lebih efektif peneliti cenderung menggunakan metode pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat untuk menggugah aktivitas siswa serta dapat memengaruhi hasil belajar dalam kelas. Peneliti mengambil judul dalam penelitian ini "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan Tahun Pelajaran 2019/2020".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasilnya. Penelitian ini bertempat di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada Agustus – Oktober 2019 semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Subyek penelitian adalah siswa – siswi kelas XI IPS 1 semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 pada Kompetensi Dasar Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim. Kelas XI IPS 1 jumlah siswanya 36 siswa. Karakteristik kelas XI IPS 1 heterogen dari segi sosial ekonomi dan akademik.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang terdiri dari 4 tahap, setiap siklus meliputi *Planning* (rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (pengamatan, dan *Reflection* (refleksi). (Arikanto, 1998). Pada penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Adapaun langkah-langkah tiap siklus sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

1) Refleksi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diperbaiki.
2) Mengadakan pertemuan dengan guru sekolah untuk persiapan tindakan waktu tindakan.
3) Menetapkan kompetensi dasar / materi yang akan diajarkan
4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Persebaran Flora dan Fauna.

5) Menyiapkan alat bantu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
6) Menyusun alat pengumpul data berupa lembar pengamatan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, guru bertindak sebagai fasilitator selama pembelajaran, siswa dibimbing untuk belajar Geografi pada materi Persebaran Flora dan Fauna melalui *crossword puzzle*.

1) Kegiatan awal
   a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kesiapan siswa, menanyakan jumlah siswa yang absen.
   b) Guru memotivasi dengan menggali pengetahuan awal siswa dengan mengemukakan beberapa fenomena yang berhubungan dengan Persebaran Flora dan Fauna.
   c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan KD Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim.
   d) Guru menghubungkan materi sebelumnya.
   e) Guru mempresentasikan langkah-langkah pembelajaraan melalui *crossword puzzle*.
2) Kegiatan Inti
   a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 3 orang.
   b) Guru memberikan pemahaman tentang penggunaan *crossword puzzle*, terutama bagaimana cara membuatnya dan mempergunakan.
   c) Guru menerangkan materi tentang biosfer, pengertian biosfer, pola persebaran flora dan fauna di permukaan bumi. Dan tidak lupa pula menjelaskan mengenai gambaran media pembelajaran yang akan digunakan.
   d) Dalam proses pembelajaran dengan *crossword puzzle* guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang dipelajari.
   e) Memberi bantuan pada kelompok yang mengalami kesulitan.
3) Kegiatan Akhir
   a) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil belajar.
   b) Evaluasi dengan memberi beberapa pertanyaan.
   c) Guru menutup pelajaran dengan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh dua observer untuk mengetahui adanya perubahan pada hasil belajar siswa serta tindakan guru selama proses berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi dimaksud sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum dilakukan, apa yang dihasilkan, mengapa hal itu terjadi, dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Refleksi dilakukan melalui analisis data yang telah diperoleh. Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya sebagai upaya perbaikan pada siklus II.

2. Siklus II

Kegiatan pada siklus II pada dasarnya sama seperti tahapan yang telah dilaksanakan pada siklus I. Pada siklus II perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Untuk siklus II, materi yang ajarkan adalah memahami persebaran flora dan fauna di Indonesia. Indikatornya melanjutkan yang belum diajarkan pada siklus I. Dengan KKM KD 78.

Indikator keberhasilan tindakan dapat diukur dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan hasil belajar dilihat dari perolehan nilai hasil belajar siswa saat evaluasi Siklus I, dan Siklus II,. Ketuntasan individu dinyatakan seorang siswa telah tuntas belajar bila mencapai KKM (Kritetia Ketuntasan Minimal) pada KD Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim. KKM KD untuk tahun pelajaran 2019/2020 di SMA Negeri 1 Gedangan sebesar 78 dan untuk ketuntasan secara klasikal 85% yang telah mencapai daya serap.

Data yang dikumpulkan dalam kegiatan penelitian ini mencakup data tentang hasil belajar siswa yang dilakukan per siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes untuk mengukur hasil belajar. Dalam penelitian ini digunakan analisis data deskriptif kualitatif dan pada metode observasi

digunakan data kuantitatif. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :

a. Untuk menilai ulangan harian

Dalam mengukur ketuntasan belajar siswa dinyatakan seorang siswa telah tuntas belajarnya bila nilai telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada KD Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim. KKM KD Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem dan region iklim sebesar 78.

Sementara untuk mengetahui hasil belajar anak pada proses pembelajaran *crossword puzzle*, peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata – rata tes dapat dirumuskan :

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : $\overline{X}$ = Nilai rata – rata
$\sum$ X = Jumlah semua nilai siswa
$\sum$ N = Jumlah siswa

b. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar (Dikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 78% atau nilai 78, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 78%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum Siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum Siswa}\ x\ 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Gedangan pada kelas XI IPS 1. Hasil penelitian diperoleh dari hasil belajar selama dua siklus, meliputi penguasaan dan pemahaman (kognitif) siswa terhadap konsep yang disajikan.

Data pelaksanaan ulangan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelalajaran dengan *crossword puzzle*.

1. Analisis Data Penelitian

a. Siklus I

1) Tahap perencanaan Tindakan

Mengadakan pertemuan dengan guru yang bertindak observer untuk melakukan persiapan dan waktu pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran I, soal ulangan I dan alat-alat pengajaran yang mendukung aktivitas belajar.

2) Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada 2 kali pertemuan tepatnya tanggal 09 September 2019 dan tanggal 13 September 2019 dengan masing-masing waktu 90 menit di kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 36. Siswa dibagi 7 kelompok. Semua tindakan kegiatan terlampir pada Rencana Pembelajaran (foto terlampir).

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi ulangan harian 1 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

3) Observasi Tindakan 1

Berikut rekapitulasi hasil ulangan harian terlihat pada tabel

Tabel **Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Siklus I**

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata Ulangan harian	76,94
2	Jumlah Siswa yang tuntas belajar	25
3	Persentase Ketuntasan belajar	69,44%

Dari tabel di atas dijelaskan bahwa dengan penerapan *crossword puzzle*. diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 76,94 dan ketuntasan belajar mencapai adalah 69,44% atau ada 25 siswa dari 36 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 78 hanya sebesar 69,44% lebih kecil dari

persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan *Crossword Puzzle*.

4) Refleksi Tindakan

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan juga dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, sehingga siswa kurang dapat diajak terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
b) Guru belum maksimal dalam pengelolaan waktu.
c) Siswa kurang aktif baik dalam diskusi maupun dalam memanfaatkan kesempatan bertanya pada teman dan guru, hal ini disebabkan siswa terbiasa dengan model sebelumnya.

5) Revisi Tindakan I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk melakukan pada siklus berikutnya.

a) Guru lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
b) Guru harus lebih terampil dan semangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa lebih antusias.
c) Guru harus memberi tugas rumah agar siswa kelas XI IPS 1 lebih paham materi yang diajar atau merangkum yang akan diberikan untuk siklus berikutnya.

b. Siklus II

Siklus II dilakukan setelah adanya siklus I. Siklus II ini mengacu dari kesalahan siklus I. Berikut ini adalah langkah tindakan pada Siklus II.

1) Tahap Perencanaan Tindakan II

Mengadakan pertemuan dengan guru yang bertindak sebagai observer untuk melakukan persiapan dan waktu pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran II, soal ulangan II dan alat – alat pengajaran yang mendukung aktivitas belajar.

2) Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 dan tanggal 20 September 2019 di kelas XI IPS 1 dengan waktu masing-masing 90 menit jumlah siswa 36. Siswa dibagi menjadi 7 kelompok. Semua kegiatan tindakan terlampir pada Rencana Pembelajara. (Foto terlampir)

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi ulangan harian 2 dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

3) Observasi Tindakan II

Dengan penyempurnaan aspek 1 dalam penerapan *crossword puzzle* diharapkan siswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan menemukan konsep sehingga mereka akan lebih memahami apa yang telah mereka lakukan.

Berikut rekapitulasi hasil ulangan harian II pada tabel berikut :

Tabel **Rekapitulasi Hasil Ulangan Siswa Pada Siklus II**

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata Ulangan harian	86,25
2	Jumlah Siswa yang tuntas belajar	31
3	Persentase Ketuntasan belajar	86,11 %

Dari tabel 4diatas diperoleh nilai rata – rata prestasi belajar siswa adalah 79,77 dan ketuntasan belajar mencapai 86,11% atau ada 31 siswa dari 36 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari pada siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu

diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan *Crossword Puzzle*.

4) Refleksi Tindakan II

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut :

a) Guru sudah maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
b) Guru sudah maksimal dalam pengelolaan waktu.
c) Perlu adanya peningkatan guru dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan dan menemukan konsep.
d) Aktivitas siswa kelas XI IPS 1 mulai nampak peningkatan, terlihat beberapa siswa mulai aktif dalam pembelajaran.
e) Kerja sama antar teman sudah nampak, terlihat saat diskusi dan bertanya pada teman untuk konsep yang sulit.
f) Berdasarkan hasil tes siklus II, dapat dilihat hasil yang meningkat.

5) Revisi Tindakan II

Pelaksanaan kegiata berlajar mengajar pada siklus ini masih terdapat perbaikan, sehingga perlu adanya revisi untuk melakukan pada siklus berikutnya.

a) Guru lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa harus diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan, dan termotivasi.
b) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
c) Guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan.
d) Guru harus memberi tugas rumah agar siswa lebih paham materi yang diajar dengan merangkum materi yang akan diberikan minggu berikutnya serta menambah soal untuk Pekerjaan Ruman (PR).

2. Pembahasan Indikator Keberhasilan

a. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Crossword Puzzle* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) yaitu masing – masing 69,44%, dan 86,11%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

b. Nilai mencapai KKM

Rata–rata siswa memiliki nilai diatas KKM, terbukti siswa yang tuntas 31 orang dengan rata – rata nilai 79,77 dan tidak tuntas 5 orang.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan Pembelajaran melalui *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Geografipada materi Persebaran Flora dan Fauna pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan tahun pelajaran 2019/2020 yang ditunjukkan dengan menjadikan siswa merasa percaya diri untuk melakukan pembelajaran dan menganalisis untuk menemukan konsep dan hal ini dikarenakan mereka siap menerima pelajaran yang sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan penerapan *Crossword Puzzle* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1SMA Negeri 1 Gedangan tahun pelajaran 2019/2020 dalam setiap siklus, yaitu Siklus I (69,44%), dan Siklus II (86,11%).

2. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraiansebelumnya agar proses belajar mengajar GEOGRAFI lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut :

a. Untuk melaksanakan *Crossword Puzzle* memerlukan persiapan yang cukup matang sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang

benar – benar bisa diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

b. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran walaupun dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah – masalah yang dihadapinya.

c. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI IPS 1SMA Negeri 1 Gedangan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan – perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2005.*Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.

Isjoni,2007.*Saatnya Penidikan Kita Bangkit*, Yokyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakar

Claire, Elizabeth. 2010. *Easy English Crossword Puzzles*. United States of America: Eardley Publications Saddle Brook.

Ghanoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.

Sugar, Steve dan Kim Kontoroski Sugar. 2002. *Primary Games*. San Fransisco: Jossey-Bass.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.