



PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS APLIKASI *PUZZLE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI IIS DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP

Novita Sari Putri¹, Rery Novio²

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

Email: novitasariputri133@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* terhadap hasil belajar geografi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *true experimental design*. Dengan subjek pada penelitian ini yaitu kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol. Untuk teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 60 orang. Data dalam penelitian berupa tes hasil belajar siswa kelas XI IIS. Dengan teknik pengambilan data berupa wawancara, menggunakan tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest* serta dokumentasi. Sedangkan untuk pengolahan data menggunakan ketuntasan individu, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T untuk menentukan hipotesis. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* yang diterapkan dikelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker*, sebelum diterapkan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* pada kelas eksperimen didapatkan hasil rata-rata sebesar 50,1. Namun setelah diterapkannya metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* di kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 82,6. Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan uji T diperoleh nilai $t_{hitung} 4,565 > t_{tabel} 2,048$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, *Puzzle Maker*.

Abstract

This study aims to determine the effect of applying the crossword puzzle learning method based on the puzzle maker application on geography learning outcomes at the UNP Development Laboratory High School. This type of research is quantitative, using the true experimental design method. The research subjects were class XI IIS 1 as the experimental class and class XI IIS 3 as the control class. For the sampling technique using purposive sampling with a total sample of 60 people. The data in this research is in the form of student achievement tests in class XI IIS. With data collection techniques in the form of interviews, using learning outcomes tests namely pretest and posttest as well as documentation. Whereas for data processing using individual completeness, normality test, homogeneity test, and T test to determine the hypothesis. The results showed that the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application applied in the experimental class could significantly influence student learning outcomes in the subject of natural resource management in Indonesia. This can be seen from the average results of student learning outcomes taught using the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application, before applying the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application in the experimental class, the average result

¹Mahasiswa Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Dosen Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

was 50.1. However, after applying the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application in the experimental class, the average value was 82.6. While the results of data analysis using the T test obtained a tcount of 4.565 > ttable of 2.048, so it can be concluded that the Crossword Puzzle method based on the Puzzle Maker application has an effect on learning outcomes.

Keywords : *Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Puzzle Maker.*

Pendahuluan

Pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk selalu dikembangkan kearah yang lebih baik. Hal ini harus sejalan dengan era globalisasi (Wijayanti, Anwar, Khairani & Sukhaimi (2022).

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan peserta didik serta psikologis peserta didik”. Artinya dimana pembelajaran saat ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan suatu ide yang telah muncul dalam pemikiran mereka sendiri serta menggunakan strategi untuk belajar agar siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Sehubungan dengan hal tersebut, paradigma pembelajaran abad 21 ditandai oleh beberapa hal diantaranya adalah; 1) *core subject*, 2) *globally aware*, 3) *creative*, 4) *innovative*, 5) *collaborative*, 6) *communicative*, 7) *critical thinking*, 8) *ethic and humanistic*.

Menurut Novio & Mariya (2017) proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 adalah memadukan aktivitas pembelajaran pendekatan saintifik

dengan sintak model pembelajaran berbasis penyingkapan/ penemuan (*discovery learning/inquiry learning*) dan menghasilkan karya yang berbasis pemecahan masalah (*problem based learning/project based learning*).

pendidikan. Dalam pembelajaran guru berperan penting dalam merancang dan fasilitator untuk menyampaikan pesan terhadap peserta didik dan menyampaikan informasi materi pelajaran melalui komunikasi kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru memiliki tanggung jawab untuk menerapkan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, serta memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami pelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi kebutuhan masyarakat akan pendidikan menjadi begitu penting. Dikarenakan berkembangnya suatu generasi tergantung pada kualitas kependidikan. Oleh karena itu dalam proses belajar dibutuhkan model, strategi, dan metode

Pada bidang pendidikan, guru merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Peran dan tanggung jawab guru sangat menentukan dalam mencapai keberhasilan tujuan

yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang baik. Metode, strategi, dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada peserta didik merupakan salah satu faktor untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, dimana metode, strategi, dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar peserta didik mudah menerima materi yang diajarkan. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, bervariasi agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Guru sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu memahami hakikat materi pembelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Disamping itu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menjadi manusia cerdas, rasional, tidak emosional, kreatif, disiplin, mandiri, dan memiliki keterampilan yang mampu untuk

memecahkan setiap permasalahan dalam kehidupannya terutama dalam belajar. Dengan pemecahan yang matang diharapkan aktivis belajar siswa meningkat (Surtani, Ernawati & Afdhal (2016).

Peningkatan pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, serta penggunaan metode maupun pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang masih dominan dengan penggunaan metode ceramah. Dimana metode ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir, terutama dalam menyelesaikan dan memecahkan suatu permasalahan. Banyak ditemukan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang monoton, dalam proses pembelajaran guru yang memberikan materi melalui ceramah, memberikan catatan, tugas dan diskusi bebas.

Belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Kegiatan belajar mengajar harus memiliki tujuan yang jelas. Selain itu pengelolaan kelas yang baik dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.. Maka pendidik harus dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar menarik peserta didik.

Crossword Puzzle merupakan suatu permainan yang edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. *Crossword Puzzle* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman pada *active learningi* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana belajar agar tidak lupa” (Rosyidah, 2012).

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama teka teki silang yang merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Permainan ini dapat memberi hiburan serta dapat dimainkan oleh semua kalangan dan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Manfaat yang dimiliki oleh permainan ini dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasi yang inovatif dalam diri seseorang, hal ini sehingga dibutuhkan seseorang yang memiliki konsentrasi dan daya pikir yang tinggi untuk menyelesaikannya (Maya & Nurhidayah, 2020).

Penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Puzzle Maker* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar itu sendiri (Mursilah,

2017). Dalam permainan ini akan disediakan berbagai macam pertanyaan, kata maupun istilah sebagai kata kunci kemudian kotak permainan diisi dengan serangkaian huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk dari pertanyaan tersebut (Fadila, Siswandari & Ivada(2015). Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* akan dapat meningkatkan daya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi dimana dalam model pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir serta siswa dapat menggali potensi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil adalah sesuatu yang telah dicapai. Hasil belajar dipengaruhi berbagai faktor, salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu rendahnya aktivitas siswa yang tidak memperhatikan guru di kelas. Selain aktivitas peserta didik di dalam kelas penerapan metode pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan ada pada diri siswa. Hasil

belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk itu diperlukannya penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif, dalam hal ini mampu menjadikan siswa berani oleh karena itu semakin aktif siswa maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan dan juga kajian pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait metode pembelajaran untuk siswa dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IIS Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”**.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar siswa selama mengikuti proses belajar mengajar dengan

menggunakan metode *Crossword Puzzle* berbasis Aplikasi *Puzzle Maker*.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu *true experimental design* dimana peneliti memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Populasi dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI IIS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP dengan total keseluruhan populasi siswa kelas XI IIS yaitu sebanyak 118 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel berupa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi yang diambil berdasarkan karakteristik yang diinginkan peneliti sehingga sampel dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan sebagai sampel penelitian, yaitu kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol, sampel penelitian ini berjumlah 60 orang.

Untuk data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar siswa kelas XI IIS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Sedangkan data sekunder yaitu hasil uji coba yang sudah dilakukan peneliti di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara untuk mengetahui kondisi yang terjadi di lokasi penelitian. Kemudian tes yang digunakan adalah kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran serta dokumentasi.

Dalam penelitian ini untuk melakukan tes dibuat instrumen penelitian yang sebelumnya sudah divalidasi oleh validator. Instrumen soal ini juga sudah di uji validasi, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda. Untuk kisi-kisi dijabarkan dalam tabel berikut.

No.	Indikator	Item Soal
1.	Mendeskripsikan potensi sumber daya alam di Indonesia.	1-6
2.	Mendeskripsikan pemanfaatan sumber daya alam.	7-11
3.	Mendeskripsikan sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan.	12-15
4.	Mendeskripsikan potensi dan sebaran barang tambang.	16-22
5.	Mendeskripsikan potensi dan pengelolaan sumber daya kelautan.	23-26
6.	Mendeskripsikan potensi dan pengelolaan sumber daya alam pariwisata.	27-30
7.	Mendeskripsikan mengenai dampak lingkungan (AMDAL) dalam pembangunan.	31-40

Tabel 1. Instrumen Soal

Dalam teknik pengolahan data menggunakan ketuntasan individu yang

bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis ketuntasan siswa sebagai berikut :

$$\text{Skor Ketuntasan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian dalam pengolahan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji T.

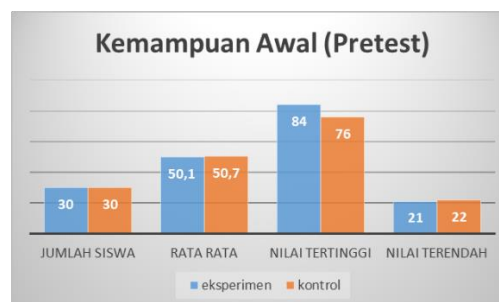
Hasil dan Pembahasan

Dari hasil yang sudah didapatkan untuk uji coba instrumen di kelas uji coba yaitu kelas XII IIS 1, maka didapatkan hasil berupa 33 soal yang valid. Soal memiliki tingkatan mudah, sedang, dan sukar. Dan memiliki daya beda yang baik, cukup, serta jelek dan soal inilah yang akan diterapkan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan sebanyak empat pertemuan, pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu kepada dua kelas yang telah ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian di pertemuan kedua dan ketiga peneliti menerapkan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* untuk kelas eksperimen

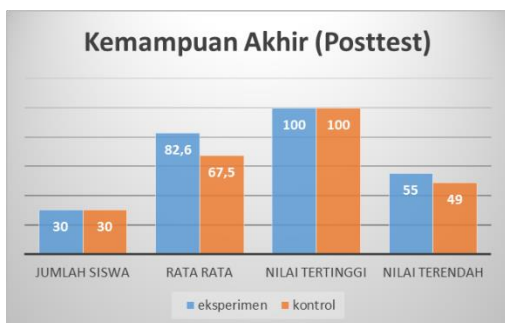
dan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Di pertemuan terakhir yaitu pada pertemuan keempat dilakukan *posttest* untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan.

Peneliti mengukur terlebih dahulu kemampuan awal siswa dengan cara melakukan *pretest* terlebih dahulu. *Pretest* ini diberikan di kelas kontrol dan di kelas eksperimen dengan soal yang sama. Berikut hasil dari nilai *pretest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Kemampuan Awal (*Pretest*)

Setelah melakukan penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* untuk kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol maka dilakukan *posttest* untuk melihat hasilnya, dari perbandingan nilai *posttest* maka dapat dianalisis kemampuan siswa meningkat atau tidak setelah diterapkan perlakuan. Berikut hasil nilai *posttest* yang sudah dilakukan.



Gambar 2. Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui *posttest*, masih banyak siswa yang belum tuntas dan hanya beberapa orang siswa saja yang tuntas atau melebihi KKM. Pada penerapan metode konvensional ini siswa merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa dituntut untuk aktif oleh guru, sehingga banyak murid yang mengantuk dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk di kelas eksperimen pengaruh penerapan metode yang diterapkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* terdapat peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan hasil belajar siswa yang berada di kelas kontrol dengan metode konvensional. Dari hasil penelitian yang didapatkan di kelas eksperimen siswa lebih

memahami materi yang disampaikan melalui metode *crossword puzzle* karena metode tersebut membuat siswa lebih aktif dan memahami materi dengan baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan siswa lebih aktif dibandingkan guru yang mengajar di kelas. Untuk hasil belajar terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Untuk siswa yang tidak tuntas berjumlah 8 orang sedangkan siswa yang tuntas berjumlah 22 orang. Ini berbanding terbalik dengan kelas kontrol dimana siswa tuntas hanya sedikit jika dibandingkan siswa yang tidak tuntas.

Analisis regresi linear sederhana pada penelitian ini mendapatkan nilai kontribusi sebesar 42,7% selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada KD 3.3 tentang pengelolaan sumber daya alam di Indonesia. Dari hasil yang telah diperoleh ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Crossword Puzzle* berbasis aplikasi *Puzzle Maker* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen.

Kesimpulan

Pada penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*

Berbasis Aplikasi *Puzzle Maker* terdapat peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen jika dibandingkan dengan hasil belajar yang ada di kelas kontrol dengan metode konvensional. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa di kelas eksperimen siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan. Hasil rata-rata nilai yang didapatkan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk di kelas eksperimen didapatkan hasil rata-rata sebesar 82,6 sedangkan untuk kelas kontrol didapatkan hasil sebesar 67,5.

Daftar Rujukan

- Fadila, I., & Ivada, E. (2015). Penerapan Advance Organizer Berbantuan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2).
- Maya, S., & Nurhidayah, N. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Biotek*, 8(2), 166-177.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII Smk Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.
- Novio, R., & Mariya, S. (2017). Pendekatan Saintifik Dengan Sintak Model Pembelajaran Berbasis Penemuan (Discovery Learning) Pada Pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi*, 6(1), 100-100.
- Rosyidah, L. (2012). Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjurutengah Bayan Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Sandi, G., Siswandari, S., & Sulistyaningrum, C. D. (2022). Improving Learning Outcomes using Electronic-Crossword Puzzle Learning Media in Online Learning. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3).
- Surtani, S., Ernawati, E., & Afdhal, A. (2016). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Cooperative Script Pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII, 1 SMP Negeri 1 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat.
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi Inovasi

Pembelajaran Geografi Tingkat
SMA Dalam Kurikulum
2013. *Journal on
Education*, 4(2), 837-843.