

Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Santi Siringoringo

Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga, Kab. Samosir

e-mail: santi.siringoringo@gmail.com

Abstract: This research is motivated to improve the quality of human resources, as stated in the objectives of national education in the SISDIKNAS Law No. 20 of 2003. To achieve these national education goals, the government and educators have done many ways, one of which is to improve the quality of education by giving birth to a generation that is superior and achieves in all fields so that educational goals can be achieved optimally and learning outcomes are achieved well. One learning strategy that invites student interest and participation is the Crossword Puzzle learning strategy. The Crossword Puzzle strategy is one of the strategies for reviewing. From the results of class action research conducted in class IX-2 SMP Negeri 1 Onanrunggu, it can be concluded that students' interest in learning can increase through the application of the Crossword Puzzle learning strategy. this is in accordance with the increase in the percentage of students' interest in learning. In the pre-survey, the percentage of high categories was 0.00%, while in cycle I it increased to 7.40% and in cycle II it increased to 85.18%. And it can be concluded that the Crossword Puzzle learning strategy can increase students' interest.

Keywords: crossword puzzle, learning interest, students

Abstak: Penelitian ini dilatarbelakangi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana telah tercantum di dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah dan para pendidik sudah banyak melakukan berbagai cara, salah satunya ialah meningkatkan mutu pendidikan dengan melahirkan generasi yang unggul dan berprestasi dalam segala bidang supaya tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan hasil belajar tercapai dengan baik. Salah satu strategi pembelajaran yang mengundang minat dan partisipasi siswa adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Strategi *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi untuk menjau ulang. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IX-2 SMP Negeri 1 Onanrunggu, bahwasanya dapat disimpulkan minat belajar peserta didik dapat meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. hal ini sesuai dengan kenaikan persentase minat belajar peserta didik. Pada pra survey persentase kategori tinggi 0,00% sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 7,40% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,18%. Dan dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat peserta didik.

Kata kunci: *crossword puzzle*, minat belajar, peserta didik



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, karena pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana telah tercantum di dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah dan para pendidik sudah banyak melakukan berbagai cara, salah satunya ialah meningkatkan mutu pendidikan dengan melahirkan generasi yang unggul dan berprestasi dalam segala bidang supaya tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal dan hasil belajar tercapai dengan baik (Baro'ah, 2020). Kegagalan pendidikan berimplikasi pada gagalnya suatu bangsa, keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa (Situmorang et al., 2018; Soter, 2018).

Selain itu komponen pendidikan yang sangat penting bagi dunia pendidikan adalah orang tua sebagai pendidik utama dan pertama di rumah tangga (Adrian & Syaifuddin, 2017; Sapta et al., 2021), guru sebagai pendidik di sekolah. Seiring dengan

perkembangan zaman, pendidikan telah dipengaruhi penemuan-penemuan dan perkembangan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut nampak jelas dan nyata. Dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan, upaya pembaharuan ini menyentuh bukan hanya sarana dan prasarana fisik saja, tetapi juga bidang non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga-tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, satu bagian nyata dari upaya pembaharuan di bidang non fisik itu adalah metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran (Dewi et al, 2017).

Keberadaan guru dan peserta didik menjadi dua faktor penting yang tidak dapat dipisahkan, karena keduanya memiliki hubungan yang saling terkait. Kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh cara guru mengajar, begitu juga sebaliknya peran guru ditentukan oleh keadaan siswa(Edu et al., 2021). Oleh sebab itu guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar (Pebrianti, 2019).

Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi materi yang diberikan oleh guru, dalam proses belajar mengajar diharuskan untuk menggunakan berbagai strategi, metode, model pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan adanya strategi tersebut apa yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat membawa hasil yang baik (Setiawan, 2021).

Salah satu strategi pembelajaran yang mengundang minat dan partisipasi siswa adalah strategi

pembelajaran *Crossword Puzzle*. Strategi *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi untuk menajau ulang (Himmah, 2020; Karlina et al., 2020). Strategi *Crossword Puzzle* adalah suatu strategi pembelajaran dengan cara menyusun peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka-teki silang ini dapat diisi secara peseorangan atau kelompok. Strategi *Crossword Puzzle* adalah strategi teka-teki silang yang bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan berkelompok sehingga lebih berpartisipasi dan lebih giat untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan benar sesuai dengan langkah-langkah penggunaanya diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar (Amalia & Hidayah, 2018; Nurkusuma et al., 2020).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam melakukan penelitian tindakan kelas mengacu pada desain penelitian yang telah dirancang sesuai dengan prosedur penelitian yang berlaku. Fungsinya sebagai patokan untuk mengatasi bentuk strategi *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pengamatan yang dilakukan meliputi proses penyampaian pendidikan yang sesuai RPP, kegiatan belajar melalui penerapan strategi *Crossword Puzzle*, pemebrihan tugas, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, dan tingkat pemahaman siswa terhadap *Crossword Puzzle* yang digunakan.

Data yang dianalisis diwakili oleh moment refleksi dengan penelitian tindakan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah merefleksi hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data yaitu:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

2. Data Display (penyajian Data)

Mendeskripsikan data sehingga data yang telah terorganisir menjadi bermakna. Mendeskripsikan data bisa dilakukan dalam bentuk negatif, membuat grafik atau menyusunnya dalam bentuk tabel.

3. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Verifikasi menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan dapat bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada saat tahap pengumpulan data berikutnya begitu juga sebaliknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data yang diperoleh melalui observasi, dikumpulkan dan dianalisi dalam tahap ini. Hasil observasi, guru merefleksi dari hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Dengan melihat dan mengobservasi, apakah dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran yang

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Siswa

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rendah	55,55%	7,4%	0%
Sedang	44,44%	85,18%	14,81%
Tinggi	0%	7,4%	85,18%

telah dilakukan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada siklus pertama peserta didik masih belum terlibat aktif dalam pembelajaran, namun beberapa peserta didik sudah mulai terjadi peningkatan minat belajar.

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai pada siklus I, peneliti dan guru mendiskusikan hasil pengamatan, ternyata dalam proses pembelajaran pada siklus I ini belum berjalan secara optimal dan belum berhasil. Adapun kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut: peserta didik masih belum terlihat aktif, masih banyak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dan kurang kerjasamanya dengan kelompoknya. Pada siklus 2, minat belajar peserta didik sudah mulai membaik. Hasil pembelajaran semakin baik dari siklus I dan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85,18%, untuk minat siswa kategori tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 1.

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, hal ini sesuai dengan kenaikan persentase minat belajar peserta didik. Pada pra survey persentase kategori tinggi 0,00%

sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 7,40% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,18%.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IX-2 SMP Negeri 1 Onanrunggu, bahwasanya dapat disimpulkan minat belajar peserta didik dapat meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Pra siklus adalah pada saat pembelajaran menunjukkan minat belajar yang rendah yaitu sebanyak 15 siswa (55,55%), minat belajar sedang 12 siswa (44,44%), dan minat belajar tinggi tidak ada (0,00%). Siklus I yaitu menjadi minat belajarnya rendah 2 siswa atau 7,40%, minat belajar kategori sedang sebanyak 23 siswa(85,18%) dan yang berada dikategori tinggi sebanyak 2 siswa(7,40%). Siklus II menjadi siswa yang memiliki minat belajar tinggi ada 23 siswa (85,18 %) dan untuk yang sedang sebanyak 4 siswa (14, 81%) dan untuk yang rendah sudah tidak ada atau (0, 00%).

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, A., & Syaifuddin, M. I. (2017). Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Anak Dalam Keluarga. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 147-167.
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(1), 119-134.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan merdeka belajar sebagai strategi peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063-1073.
- Dewi, N., Yusuf, Y., & Iyan, R. Y. (2017). *Pengaruh kemiskinan dan pertumbuhan ekonomi terhadap Indeks Pembangunan Manusia di Provinsi Riau* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Edu, A. L., Saiman, M., & Nasar, I. (2021). Guru dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26-30.
- Himma, Y. D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V di Mi Bustanul Ulum Bangsalsari: Indonesia. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 1-13.
- Karlina, K., Faqih, L. T., Narini, N. A., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 30-39.
- Nurkusuma, A., Achmadi, A., & Utomo, B. B. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(6).
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 93-98).
- Sapta, A., Sembiring, M. A., & Sibeua, M. F. L. (2021). Dampingi Anak Belajar Daring.
- Setiawan, T. Y. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 176-

179.

Situmorang, Y. A., Dalimunthe, N., Parlina, I., & Lubis, M. R. (2018). Penerapan metode maut pada pemilihan bimbingan intensif terbaik di pematangsiantar. *KOMIK (Konferensi Nasional*

Teknologi Informasi dan Komputer), 2(1).

Soter, I. K. (2018). Manajemen Pendidikan Berorientasi Masa Depan. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu, 9(2), 16-26.*