Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 10
Proceedings of Seminar Kebangkitan Nasional dan Call for Paper
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
ISSN: 2808-103X

Metode *Cross Word Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa Kelas V SD Negeri Pakem

Yuliarti Budi Purwanti[1], Tarto[2]
[1,2]Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v10i.694

Submited:
30 April, 2023

Accepted:
20 Mei, 2023

Published:
24 Juli, 2023

Keywords:

Metode *Cross Word Puzzle*;
Menaikkan Motivasi;
Keaktifan Siswa

ABSTRACT

Tulisan ini bertujuan menaikkan motivasi keaktifan dan hasil belajar IPS Siswa Kelas V dengan menggunakan penerapan strategi metode Cross Word Puzzle supaya hasil belajar siswa meningkat. Guru diharapkan dapat mengajar dengan kreatif dan inovatif untuk membimbing siswa kelas V agar dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, maka tercapai hasil pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran. Dengan metode cross puzzle dapat menaikkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar di Pakem.

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

Corresponding Author:
Tarto
Universitas PGRI Yogyakarta
Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182
Email: tartosentono0@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, siswa berperan sebagai subyek kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku kegiatan belajar, maka guru mengondisikan pembelajaran. Siswa aktif melakukan kegiatan belajar untuk itu guru memahami prinsip-prinsip bimbingan dan menerapkan dikelas. Upaya yang dapat dilakukan guru mengembangkan keaktifan. Belajar siswa dengan meningkatkan motivasi siswa dan menerapkan prinsip-prinsip model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, maka sekolah harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara umum motivasi belajar dapat dimaknai sebagai dorongan yang timbal balik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat dan keinginan untuk belajar. Ketika motivasi belajar tinggi, maka semangat belajarnya juga tinggi. Hal tersebut diikuti tinggi minat belajar peserta didik dengan bermuara pada hasil belajar yang baik.

Crossword puzzle adalah permainan sejenis teka-teki jigsau yang masangnya dirancang secara vertikal atau horisontal sehingga kisi-kisi kotak terbayang puih dan hitam (Zamzani, 2021 : 103).
Metode ini diharapkan menjadi metode pembelajaran menarik dan menyenangkan, membuat siswa terlibat secara aktif dan mengembangkan kognitif sahingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Peneliti menggunakan angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup atau angket yang telah tersedia alternatif jawabannya. Angket tersebut akan digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera untuk mengukur keterampilan komunikasi peserta didik.

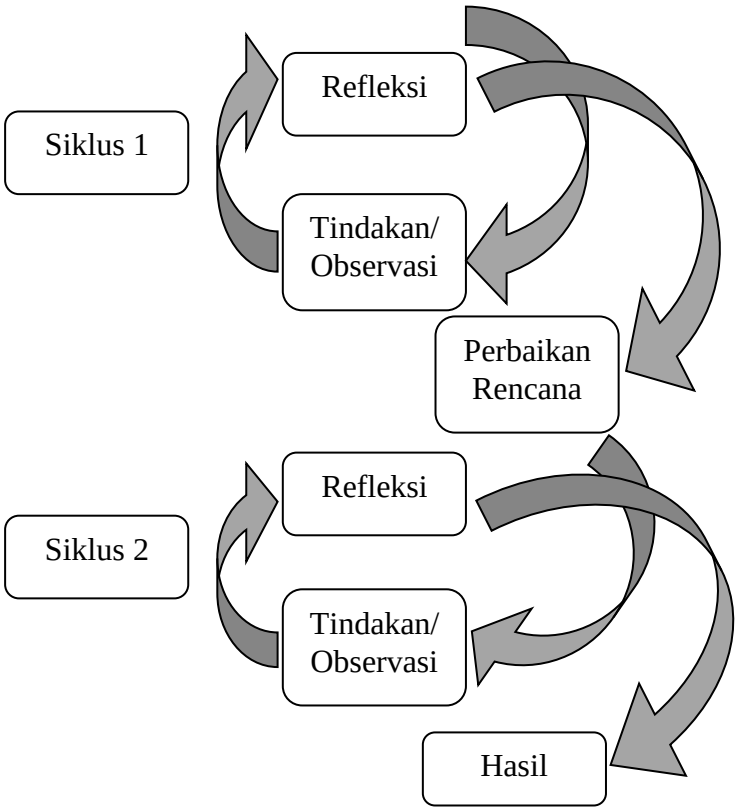
c. Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi peserta didik, melalui pembelajaran IPS dengan metode *Cross Word Puzzle*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang menerapkan model, strategi, atau pendekatan pada pembelajaran berupa siklus berkelanjutan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi (Supardi dan Suhardjono, 2012: 30). Mengacu pada uraian tersebut desain penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari satu prasiklus dan dua siklus tindakan. Dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Langkah-langkah pada penelitian ini secara skematis sesuai alur dari Penjelasan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Berikut uraian tahapan dari setiap siklus pada penelitian ini :

1. Prasiklus

Pada tahap prasiklus ini peneliti menggunakan data pengamatan pembelajaran yang ada di kelas sebelum dilaksanakan penelitian yang menunjukkan motivasi, dan keaktifan hasil belajar yang rendah.

2. Siklus I
   a. Tahap Perencanaan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :
   1) Menentukan pokok bahasan dan meteri pembelajaran
   2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat pembelajaran dengan metode diskusi.
   3) Menyiapkan sumber dan bahan belajar
   4) Menyiapkan instrumen evaluasi
   5) Menyiapkan instrumen observasi
   6) Menentukan rekan yang menjadi *observer* atau kolaborator.

   b. Tahap Tindakan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan, adalah sebagai berikut :
   1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
   2) Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan.
   3) Peserta didik belajar sambil bermain pasaran

   c. Tindakan Observasi

   Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap refleksi ini, adalah :
   1) Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dibantu oleh teman sejawat selaku *observer* atau kolaborator.
   2) Melakukan observasi perilaku peserta didik saat pembelajaran dengan berpedoman pada angket.

   d. Tahap Refleksi

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi, adalah :
   1) Melakukan analisis data hasil observasi
   2) Melakukan analisis hasil evaluasi
   3) Dua hasil analisis tersebut dijadikan bahan pengambilan langkah tindakan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II
   a. Tahap Perencanaan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :
   1) Menentukan pokok bahasan dan materi pembelajarna
   2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat pembelajaran etno-kontekstual dengan permainan pasaran
   3) Menyiapkan sumber dan bahan belajar
   4) Menyiapkan instrumen evaluasi
   5) Menyiapkan instrumen observasi.

   b. Tahap Tindakan

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan, adalah sebagai berikut :
   1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
   2) Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan.
   3) Peserta didik belajar sambil bermain pasaran

   c. Tindakan Observasi

   Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap refleksi ini, adalah :
   1) Melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dibantu oleh teman sejawat selaku *observer* atau kolaborator.
   2) Melakukan observasi perilaku peserta didik saat pembelajaran dengan berpedoman pada angket.

   d. Tahap Refleksi

   Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi, adalah :
   1) Melakukan analisis data hasil observasi
   2) Melakukan analisis hasil evaluasi

   Dua hasil analisis tersebut dijadikan bahan pengambilan simpulan apakah penelitian tindakan selesai atau menambah siklus lagi.

4. SIMPULAN

a. Terjadi peningkatan motivasi belajar muatan pelajaran IPS dari siklus satu ke siklus dua. Tindakan dikatakan berhasil jika minimal 75% peserta didik memiliki motivasi belajar muatan pelajaran IPS dengan kategori tinggi.

b. Terjadi peningkatan keaktifan pada peserta didik dari siklus satu ke siklus dua. Tindakan berhasil jika minimal 75% peserta didik memiliki keaktifan pada saat pembelajaran muatan pelajaran IPS dengan kategori tinggi.
c. Terjadi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPS dari siklus satu ke siklus dua. Tindakan berhasil jika minimal 75% peserta didik mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

DAFTAR REFERENSI

[1] Bawazeer, et al 2022 "*Research Crossword Puzzle as a learning toll an enhance learning about aticoagulant therapeutic Ghada"* BMC Medical Educational. http :/doi.org.110.11.86/s/2909-022-03348-0
[2] Hamalik, Omor 2019 "*Kurikulum dan pembelajaran"* Jakarta Bumi Aksara
[3] http://ejournal.ihdn.AC/id/indeypbp/AW.vol.1/No.1 April 2022
[4] Persiadi 2017. *"Strategi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gunung Muriah Aceh Singkil."* At-Tadib IX No 2 Juli Des 2017.
[5] Rahmania. F.P. 2019. *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle.*
[6] Sri Wahyuni M.dk 2022. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Panaikang I/I Kota Makasar.*