



Implementasi Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik

Melly Saraswati^{1a}, Alfiandra^{2b}, Sepertia Rita Murniati^{3c}

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, 30136, Indonesia

Email: mellysaraswati.sa09@gmail.com, alfiandra@fkip.unsri.ac.id

Received: 4 Juli 2023; Revised: 1 September 2023; Accepted: 24 Oktober 2023

Abstract: Based on the results of observations in class IX.6 for the 2022/2023 academic year, it was found that students' less activity was indicated by not paying attention to the teacher in learning, a lack of interest in learning which caused teaching and learning activities in the class's feel quiet. This study aims to increase the active learning of students in class. This type of research is classroom action research with 3 cycles. The subjects were 30 students consist of 16 male students and 14 female students. Learning activities by applying crossword puzzle learning media. The results showed that the application of TGT type cooperative learning with crossword puzzle learning media had been carried out very well. The active learning of students obtained from the results of observations is in the high category with a percentage of 80.34% and has reached the research target. Based on the results of this study, it can be concluded that crossword puzzle learning media has proven effective in increasing student learning activity in class.

Keywords: cooperative learning; TGT; crossword puzzle; learning activity.

How to Cite: Saraswati, M., Alfiandra, A., & Sepertia, R., M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 117-127. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8820>

Copyright © 2022 (Melly Saraswati, Alfiandra, Sepertia Rita Murniati)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Bahri, S. (dalam Ina et al., 2020) bahwa interaksi edukatif adalah "suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan". Peran guru dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, pentingnya bagi guru agar mampu menciptakan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media yang optimal akan mampu menarik simpati peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga keaktifan peserta didik selama pembelajaran akan meningkat dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat pada kelas IX.6 di SMP Negeri 57 Palembang pada tanggal 03 Mei hingga 05 Mei 2023 terdapat beberapa indikasi yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal, diantaranya: guru jarang menerapkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas belajar peserta didik; rendahnya minat belajar peserta didik, misalnya banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru selama aktivitas belajar, sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang bersemangat dan menyebabkan peserta didik kurang



aktif selama pembelajaran. Sudjana (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) mengatakan bahwa indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal diantaranya: 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya; 2) Peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran; 3) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan; 4) Peserta didik mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya; 5) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; 6) Peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; 7) Peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah; dan 8) Peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Kemudian, menurut Nurul Izzah et al. (2022) indikator keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran yaitu: 1) Peserta didik aktif dalam mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang tidak dapat dimengerti dengan baik; 2) Terlibat dalam kegiatan diskusi; 3) Aktif dalam bertanya; dan 4) Aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, beberapa poin penting yang digunakan sebagai indikator keaktifan belajar pada penelitian ini yaitu: 1) Perhatian peserta didik selama pembelajaran; 2) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan; 3) Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; dan 4) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Berdasarkan hasil observasi oleh Syakillah & Pujiastuti (2020), rendahnya aktivitas belajar mengharuskan perubahan demi perbaikan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses belajar peserta didik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat peserta didik aktif dalam menyelesaikan masalah dan membagikan pengetahuannya kepada teman-temannya agar saling memahami materi. Pada pembelajaran tipe TGT, guru dapat membimbing peserta didik dalam kelompok secara bergantian, hal ini juga meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru.

Selanjutnya, salah satu penyebab rendahnya keaktifan belajar peserta didik menurut Syakillah & Pujiastuti (2020) adalah guru tidak menggunakan alat peraga dan hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang membuat suasana pembelajaran kurang menarik. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya menggunakan media *crossword puzzle*.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik adalah TTS (teka-teki silang) atau *crossword puzzle*. Teka-teki silang (TTS) dapat diartikan sebagai permainan dengan memasukkan huruf di kotak yang tidak terisi dengan cara menjawab secara tepat sesuai pertanyaan yang diberikan (Huda, 2020). Kemudian, huruf-huruf tersebut membentuk kata sesuai dengan petunjuk jawaban yang telah diberikan. Teka-teki silang (TTS) merupakan media pembelajaran yang memiliki komponen permainan, peserta didik diberikan pengalaman belajar yang membuat senang (Yulianti & Andriyanto, 2020). Dalam hal ini, peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan perasaan yang positif. Pemanfaatan teka-teki silang di sekolah memiliki alasan antara lain untuk menelaah kembali materi yang telah disampaikan oleh pendidik agar peserta didik dapat mencapai

target pembelajaran (Yulianti & Andriyanto, 2020). Sehingga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media *crossword puzzle* pernah diteliti oleh Setiadi (2021) di Madrasah Aliyah Al Wathoniyah 43 Jakarta yang berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan *Synchronous* Menggunakan Media *Crossword Puzzle*”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media *crossword puzzle* cukup mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik pada materi matriks. Oleh karena itu, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dalam rangka meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IX.6 mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 57 Palembang.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada saat observasi di SMP Negeri 57 Palembang kelas IX.6 tahun ajaran 2022/2023, dapat diasumsikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Kemudian, indikator pada tindakan penelitian ini diantaranya: 1) Perhatian peserta didik selama pembelajaran; 2) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan; 3) Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; dan 4) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan di dalam kelas, melalui proses refleksi dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IX yang mengikuti mata pelajaran PPKn di kelas IX.6 pada semester genap tahun akademik 2022/2023 yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini secara khusus melibatkan 2 (dua) orang yaitu dosen pembimbing lapangan dan guru pamong mata pelajaran PPKn yang juga menjadi anggota tim dari penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar peserta didik. Kemudian, teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan analisis persentase.

Penentuan kriteria keaktifan belajar peserta didik dapat dibuktikan melalui rentang persentase. Menurut Arikunto (dalam Suseno et al., 2017) pedoman kriteria keaktifan peserta didik pada pembelajaran tertera pada Tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto dalam Suseno, 2017)

Adapun indikator keaktifan belajar yang harus dicapai oleh peserta didik, diantaranya: a) Perhatian peserta didik selama pembelajaran; b) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan; c) Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; dan d) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah hasil analisis observasi keaktifan belajar peserta didik dengan capaian $\geq 74\%$ dengan kriteria sedang ke tinggi.

Hasil

SIKLUS I

Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan materi pembelajaran dalam format *powerpoint presentation* (PPT) dan video-video pembelajaran. Kemudian guru juga menyiapkan asesmen diagnostik kognitif sebagai penerapan TaRL (*teaching at the right level*) yang berguna dalam pembagian kelompok tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Asesmen diagnostik kognitif dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai atau jam ke-0 atau dapat dilaksanakan pada lain hari sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus pertama ini berlangsung selama 1 (satu) kali pertemuan. Adapun materi yang dibahas pada siklus pertama ini adalah mengenai harmonisasi keberagaman masyarakat Indonesia sub bab A yaitu makna harmoni dalam keberagaman sosial budaya, ekonomi, dan gender dalam Bhineka Tunggal Ika serta sub bab B yaitu permasalahan dan akibat yang muncul dalam keberagaman masyarakat Indonesia.

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun seperti yang tercantum pada modul ajar. Adapun jalannya kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dengan menggunakan media *crossword puzzle* dijelaskan sebagai berikut.

Pada langkah awal, guru melakukan apersepsi untuk menyiapkan peserta didik secara mental agar siap mengikuti proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi. Guru memberikan motivasi agar peserta didik tekun dan bersemangat mengikuti jalannya proses pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan tentang media pembelajaran *crossword puzzle* yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, kegiatan eksplorasi diawali dengan guru menjelaskan konsep-konsep penting yang berhubungan dengan materi. Guru memberikan stimulus melalui penayangan video-video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yaitu video mengenai konsep keragaman suku dan budaya, video mengenai keberagaman ekonomi di Indonesia, dan video mengenai konsep kesetaraan gender. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencermati video-video yang ditayangkan oleh guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk bertanya dan menganalisis video tersebut. Kemudian, guru membahas materi selanjutnya yaitu permasalahan dan akibat yang muncul dalam Keberagaman Masyarakat Indonesia. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok berdasarkan kesiapan belajar (TaRL), dimana pada tahap ini terdapat 7 (tujuh) kelompok dengan masing-masing kategori yaitu: a) kelompok 1 dan 2 kategori tinggi; b) kelompok 3, 4, 5, dan 6 kategori

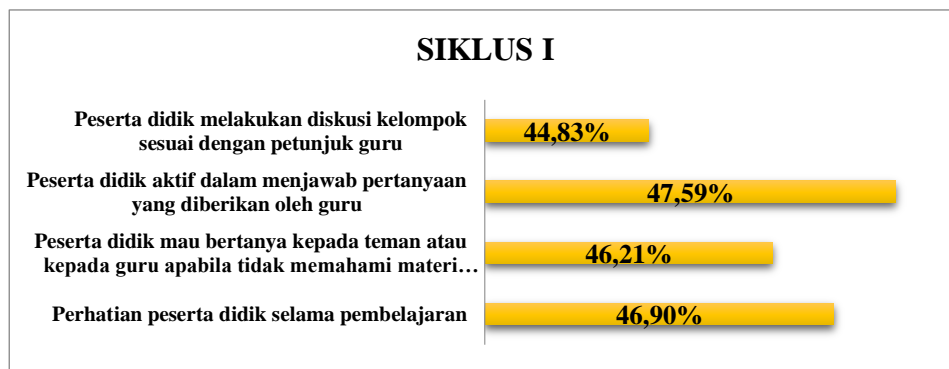
sedang; dan c) kelompok 7 kategori rendah. Kemudian, guru membagikan lembar *crossword puzzle* kepada masing-masing kelompok. Selanjutnya, guru memberi instruksi kepada setiap kelompok untuk saling berdiskusi mencari jawaban. Guru membimbing peserta didik dalam kelompok untuk mencari informasi terkait materi ataupun jawaban dari lembar kerja *crossword puzzle*.

Pada kegiatan elaborasi, melalui diskusi kelas setiap kelompok menyajikan hasil diskusi mereka dan ditanggapi oleh kelompok yang lainnya. Pada kegiatan konfirmasi guru memberikan umpan balik dari jalannya diskusi kelas mengenai jawaban dari *crossword puzzle* yang diberikan. Guru memberikan penguatan berupa klarifikasi terhadap konsep-konsep penting dari materi yang disampaikan.

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan akhir terkait materi yang telah dipelajari. Kemudian, guru memberi tugas rumah kepada peserta didik untuk membaca materi pada sub bab C yaitu upaya penyelesaian masalah dalam keberagaman masyarakat Indonesia. Kemudian, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama peserta didik dan salam penutup.

Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Hasil observasi keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dari 30 orang peserta didik. Dapat dilihat dari 4 (empat) indikator keaktifan belajar peserta didik yang digambarkan melalui grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Keaktifan Peserta Didik Siklus I
(Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik dalam melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk dari guru sebesar 44,83% dengan kategori rendah, kemudian indikator keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yaitu 47,59% dengan kategori rendah, selanjutnya indikator keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan yaitu 46,21% dengan kategori rendah, dan indikator perhatian peserta didik selama pembelajaran yaitu 46,90% dengan kategori rendah. Rata-rata keaktifan peserta didik kelas IX.6 adalah 46,38% dan termasuk dalam kriteria rendah.

Refleksi

Sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas, maka setelah dilakukan observasi keaktifan belajar peserta didik langkah berikutnya yaitu melakukan refleksi. Hal-hal positif yang muncul dan ditemukan dalam pelaksanaan siklus pertama ini antara lain:

- 1) Peserta didik antusias dalam mengerjakan lembar kerja teka-teki silang atau *crossword puzzle*.
- 2) Peserta didik secara individu lebih bergairah dalam pembelajaran karena terbuka kesempatan untuk mencoba media pembelajaran berbasis permainan.
- 3) Sebagian besar peserta didik sudah menunjukkan perhatian selama pembelajaran.

Berikut beberapa kendala yang ditemui pada siklus I beserta solusi yang akan dilaksanakan pada siklus II, diantaranya:

1. Terdapat beberapa anggota kelompok yang kurang kompak dan kurang kondusif selama mengerjakan *crossword puzzle* serta beberapa kelompok yang kurang kolaboratif dalam mengerjakan *crossword puzzle*. Kemudian, alternatif perbaikan pada tahap ini yaitu pembagian ulang kelompok peserta didik oleh guru.
2. Batas waktu pengerjaan teka-teki silang yang diberikan oleh guru melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa kelompok yang belum menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan *crossword puzzle* yang telah diberikan. Alternatif pemecahan dari masalah tersebut yaitu guru perlu menambah waktu yang disepakati bersama peserta didik untuk pengerjaan *crossword puzzle*.

SIKLUS II

Perencanaan

Semua perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama juga dilakukan pada siklus kedua, perbedaannya terletak pada materi yang dibahas. Pada siklus II, materi yang dibahas mengenai harmonisasi keberagaman masyarakat Indonesia sub bab C yaitu upaya penyelesaian masalah dalam keberagaman masyarakat Indonesia. Perencanaan tindakan pada siklus II yaitu memperbaiki kelemahan yang terdapat pada siklus I.

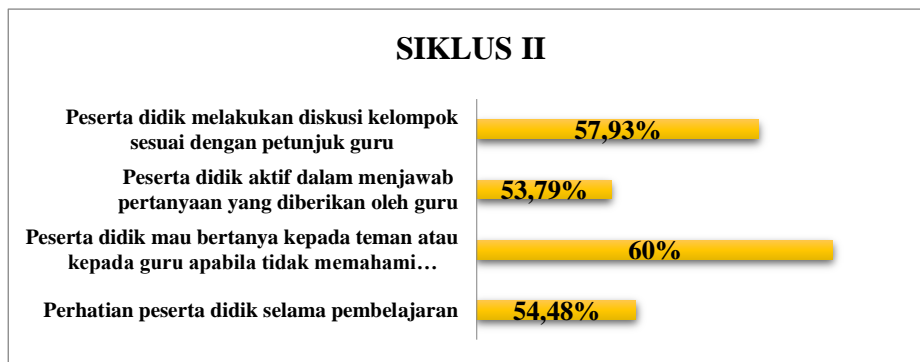
Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus kedua ini berlangsung selama 1 (satu) kali pertemuan. *Treatment* atau perlakuan khusus pada siklus kedua ini yaitu mempersiapkan aplikasi *spin wheel* yang akan digunakan pada saat permainan *crossword puzzle* dilaksanakan.

Pada waktu pelaksanaan, semua langkah-langkah penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* sama seperti pada saat siklus pertama, bagian yang ditambahkan adalah penggunaan aplikasi *spin wheel* dan perubahan anggota kelompok oleh guru secara acak. Pada saat pengerjaan *crossword puzzle* secara berkelompok, terlihat kegiatannya berjalan dengan cukup baik. Pada saat semua kelompok peserta didik telah selesai mengerjakan pertanyaan pada lembar kerja *crossword puzzle*, maka guru menggunakan aplikasi *spin wheel*. Aplikasi ini digunakan untuk mengacak nama peserta didik dalam menjawab pertanyaan *crossword puzzle* ke papan tulis mewakili kelompoknya. Hal ini dilakukan untuk memacu peserta didik terlibat aktif selama kegiatan belajar mengajar dan melatih kerja sama kelompok.

Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pada observasi keaktifan peserta didik siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari 4 (empat) indikator keaktifan belajar peserta didik yang digambarkan melalui grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Keaktifan Peserta Didik Siklus II
(Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik dalam melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk dari guru sebesar 57,93% dengan kategori sedang, kemudian indikator keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yaitu 53,79% dengan kategori sedang, selanjutnya indikator keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan yaitu 60% dengan kategori sedang, dan indikator perhatian peserta didik selama pembelajaran yaitu 54,48% dengan kategori sedang. Rata-rata keaktifan peserta didik kelas IX.6 adalah 56,55% dan termasuk dalam kriteria sedang.

Refleksi

Disamping hal-hal positif yang muncul pada siklus pertama tetap berlangsung, diidentifikasi hal-hal positif baru dalam pelaksanaan siklus kedua ini, antara lain adalah:

1. Peserta didik telah terlibat aktif selama pengerjaan *crossword puzzle* secara berkelompok, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang pasif di dalam kelompok.
2. Pada saat pengerjaan *crossword puzzle*, peserta didik dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu.
3. Pada saat peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan ke depan papan tulis melalui aplikasi *spin wheel*, keterlibatan peserta didik terlihat aktif namun kondisi kelas kurang kondusif. Sebagian besar peserta didik merasa kurang adil terhadap penggunaan aplikasi *spin wheel* dimana terdapat kelompok yang tidak memperoleh kesempatan dalam menjawab pertanyaan.

Melalui hasil diskusi tim peneliti disepakati perlakuan yang akan diberikan untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul adalah: kelompok peserta didik ditentukan oleh peserta didik sendiri, kemudian pada saat peserta didik menjawab pertanyaan *crossword puzzle* ke papan tulis sebagai perwakilan kelompok, semua peserta didik diarahkan untuk saling mengangkat tangan dengan ketentuan peserta didik yang terlihat lebih cepat mengangkat tangannya maka akan diberikan kesempatan untuk maju ke depan menjawab 1 (satu) pertanyaan pada soal di lembar *crossword puzzle* serta guru juga memberikan kesempatan kepada perwakilan masing-masing anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan pada lembar *crossword puzzle*.

SIKLUS KETIGA

Perencanaan

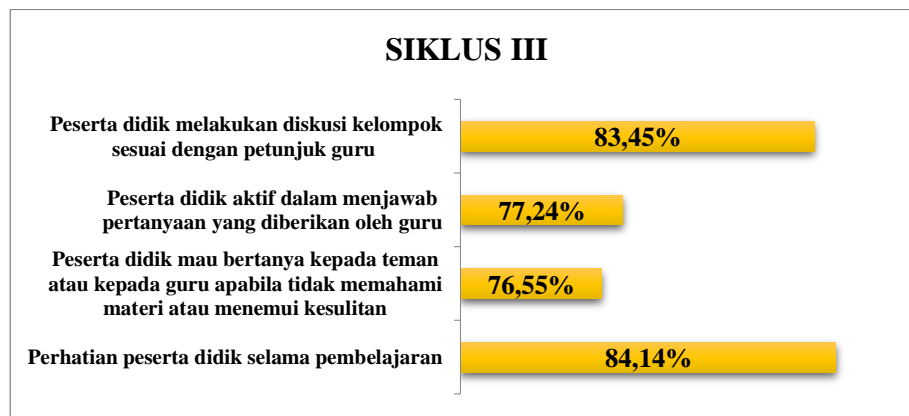
Semua kegiatan pada perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua juga dilakukan pada siklus ketiga, bagian yang membedakannya adalah materi yang dibahas yaitu mengenai bela negara.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus ketiga ini berlangsung selama 1 (satu) kali pertemuan. Adapun *treatment* atau perlakuan khusus pada siklus ketiga yaitu kelompok peserta didik yang dipilih sendiri oleh mereka dan kecepatan mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan ke depan papan tulis.

Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Pada observasi keaktifan peserta didik siklus III telah mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari 4 (empat) indikator keaktifan belajar peserta didik yang digambarkan melalui grafik di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Keaktifan Peserta Didik Siklus III

(Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik dalam melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk dari guru sebesar 83,45% dengan kategori tinggi, kemudian indikator keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yaitu 77,24% dengan kategori tinggi, selanjutnya indikator keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan yaitu 76,55% dengan kategori tinggi, dan indikator perhatian peserta didik selama pembelajaran yaitu 84,14% dengan kategori tinggi. Rata-rata keaktifan peserta didik kelas IX.6 adalah 80,34% dan termasuk dalam kriteria tinggi.

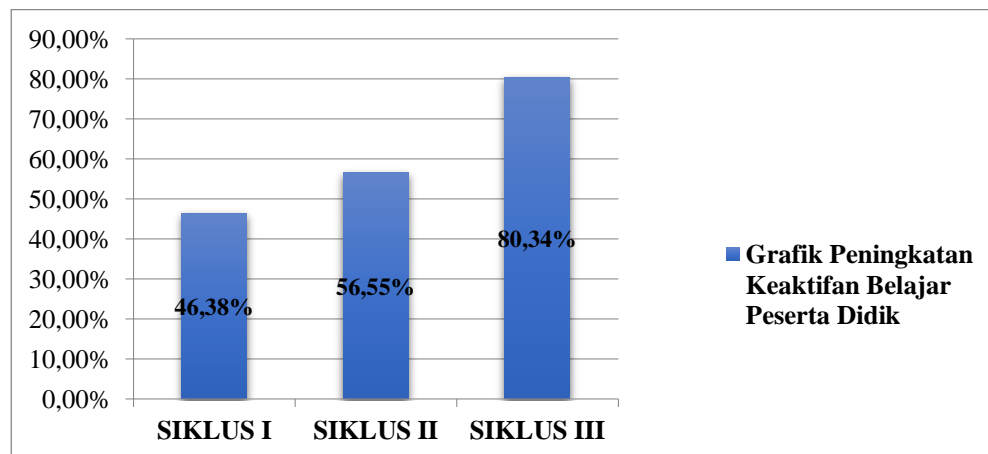
Refleksi

Hasil refleksi terhadap jalannya proses pembelajaran pada siklus ketiga ini tidak ditemukan lagi masalah dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik. Tidak

ditemukannya lagi masalah ini erat kaitannya dengan *treatment* yang dilakukan pada siklus pertama, kedua, dan ketiga.

Disamping hal-hal positif yang muncul pada siklus pertama dan kedua tetap berlangsung, diidentifikasi hal-hal positif baru dalam pelaksanaan siklus ketiga ini, yaitu berupa meningkatnya keaktifan belajar peserta didik pada indikator perhatian peserta didik selama pembelajaran, peserta didik mau bertanya ketika menemui kesulitan, dan peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai arahan dari guru. Berdasarkan kelompok yang dipilih sendiri oleh peserta didik, mereka merasa lebih nyaman dalam mengerjakan pertanyaan *crossword puzzle* dan bersemangat saat berlomba menjawab pertanyaan ke depan papan tulis. Selanjutnya juga teridentifikasi meningkatnya aktivitas peserta didik seperti menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Setelah peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*, rata-rata keaktifan belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik
(Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2023)

Secara keseluruhan, peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I sebesar 46,38% dengan kategori rendah, kemudian pada siklus II sebesar 56,55% dengan kategori sedang, dan selanjutnya pada siklus III sebesar 80,34% dengan kategori tinggi. Ketercapaian keaktifan belajar peserta didik telah melampaui target awal peneliti yaitu $\geq 74\%$ dengan kategori sedang ke tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Kemudian soal-soal yang diberikan pada media pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dibuat secara efisien agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pada saat pelaksanaan media pembelajaran *crossword puzzle*, guru juga memberdayakan peserta didik agar dapat mengerjakan soal-soal pada *crossword puzzle* atau teka-teki



silang (TTS) bersama teman sejawat yang diinginkan dengan tetap memberikan pengawasan. Kemudian adanya pemberian skor kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan pada lembar *crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dengan tepat ke depan papan tulis. Sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan aktivitas belajar peserta didik nampak terlihat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabela & Kunjoro (2022) di SMA Negeri 2 Ponorogo yang berjudul “Pengembangan *E-Quiz* Teka-Teki Silang untuk Melatih Keaktifan Belajar Peserta Didik Materi Ekosistem SMA”. Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa *e-quiz* teka-teki silang materi ekosistem untuk melatih keaktifan belajar peserta didik dinyatakan sangat valid dan sangat praktis dengan kualitas butir soal yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam kelas dengan persentase 80,34% pada siklus III dengan kategori tinggi. Media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada indikator perhatian peserta didik selama pembelajaran, peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; dan peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Ucapan Terima Kasih (Optional)

Penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 57 Palembang dan Almamater.

Referensi

- Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2). <https://doi.org/10.18196/mht.2220>
- Ina, I., Sastrawan Noor, A., & Salim, I. (2020). Analisis Interaksi Pendidikan Antara Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran IPS Terpadu Pada Kelas VIII. *Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN Pontianak*.
- Nurul Izzah, F., Arifah Khofshoh, Y., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., Wakhidah, N., Studi Pendidikan IPA, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Sunan Ampel, U., & Negeri, S. (2022). Analisis Faktor-Faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Salsabela, N., & Kunjoro, S. (2022). Pengembangan Pengembangan E-Quiz Teka Teki Silang untuk Melatih Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Ekosistem SMA. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pnedikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 02(10). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>





- Syakillah, & Pujiastuti, H. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 07(02). <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Yulianti, E., & Andriyanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *BIODIK*, 7(2), 153–162. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.10971>