

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN
MENGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD*
PUZZEL BERBASIS PUZZEL MAKER PADA SISWA KELAS X SMA DARUL
ILMI BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Fadila Sa'bania¹, Wayan Satria Jaya², Ozi Hendratama³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Fadilasabania65@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id²,
hendratama-oz@yahoo.com³

Abstrak: Tujuan dalam Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah dengan menggunakan metode *Crossword Puzzel* pada Siswa Kelas X SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung. Subjek Penelitiannya adalah Siswa Kelas X yang terdiri dari 22 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat kompetensi setiap siklusnya, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran sejarah. Adapun Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa. Setelah penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *Crossword Puzzel*, hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar sejarah pada materi peradaban awal dunia. Pembelajaran melalui penerapan metode *Crossword Puzzel* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Daarul ilmi hal ini dapat dilihat pada siklus I Persentase ketuntasan sebesar (54,54%) dan meningkat pada Siklus II sebesar (81,81%). Dari Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Crossword Puzzel* dapat meningkatkan Hasil Belajar sejarah matari peradaban awal dunia siswa kelas X SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Crossword Puzzel, Hasil Belajar Sejarah, Mata Pelajaran Sejarah

Abstract: The purpose of this study was to determine the increase in history learning outcomes using the Crossword Puzzel method for Class X SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung. The type of research used in this research is classroom action research. This research was conducted at SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung. The research subjects were Class X students consisting of 22 students. The research was conducted in two cycles consisting of four competencies in each cycle, namely planning, action, observation, and reflection. This research was conducted collaboratively between researchers and history teachers. The data collection technique uses tests, observations, and documentation. Analysis of the data used by student activities and student learning outcomes data. After this research was carried out by applying the Crossword Puzzel learning method, the results of the study showed that there had been an increase in history learning outcomes in the material of the world's early civilizations. Learning through the application of the Crossword Puzzel method can improve student learning outcomes in class X SMA Daarul ilmi this can be seen in cycle I The percentage of completeness was (54.54%) and increased in Cycle II by (81.81%). From these results it can be concluded that the use of the Crossword Puzzel method can improve Learning

Outcomes of solar history of early world civilizations for class X SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung in the 2022/2023 academic year.

Keywords: *Crossword Puzzel Learning Method, History Learning Outcomes, History Subject*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Pendidikan adalah 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, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah agar siswa dapat berpikir kreatif dalam mempelajari ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. sehingga membuat siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar. Proses pembelajaran ditentukan dari peran guru dan peran siswa sebagai individu yang terlibat langsung untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran sejarah seharusnya harus berpusat pada siswa sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yakni memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dan mengkaitkannya dengan kenyataan atau peristiwa secara langsung. Penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran adalah karena faktor metode pembelajaran yang bersifat monoton, sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran, dan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran sejarah kelas X guru belum menggunakan bahan ajar yang

bervariasi. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan saja dari guru tanpa berusaha untuk menggali informasi dari sumber lain. Nilai pada semester 1 (satu) di SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah kelas X tergolong rendah, siswa yang memperoleh nilai dibawah 76. Hal ini terlihat dari hasil UTS yang belum mencapai kriteria yang ditentukan. Berikut tabel hasil belajar sejarah pada ujian tengah semester.

Terdapat 14 orang siswa, (63,63%) yang belum mencapai nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan nilai KKM 76. Yang belum memenuhi kkm yaitu 76, oleh karena itu untuk mengatasi kelemahan bahan ajar tersebut, maka diperlukan suatu bentuk metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar sejarah siswa dapat meningkat.

Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya 75 % peserta didik secara aktif, baik fisik mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat yang besar dan rasa percaya diri sendiri, sedangkan dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan mengalami perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya 75 %. Dalam proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi peserta didik atau guru itu sendiri.

Dalam Proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif karena lebih banyak mencatat dan

mendengarkan apa saja yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran dan dalam pelaksanaan guru belum menerapkan strategi/metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. pembelajaran harus nya menggunakan pembelajaran aktif, agar membuat siswa lebih aktif lagi berpikir dan bergerak dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, pembelajaran ini dapat direalisasikan dalam berbagai metode dan strategi pembelajaran seperti diskusi, proyek/penugasan, permainan (games, icebreaker (aktivitas- aktivitas pemanasan), dan lain-lain.

Guru dituntut untuk mampu meningkatkan mutu pembelajaran melalui inovasi pembelajaran, seperti alat peraga, model pembelajaran inovatif, dan metode atau strategi mengajar yang efektif. Oleh karena itu, guru yang mampu memilih metode pembelajaran inovatif untuk menjadikan para siswa bersemangat mengikuti pelajaran. Melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif ataupun penggunaan alat-alat peraga yang bervariasi, suasana belajar akan lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan. Masih ada guru-guru yang cara mengajarnya bersifat komunikasi satu arah. Oleh karena itu, guru harus memiliki semangat mengajar suatu pekerjaan akan terasa indah dan bermakna apabila dikerjakan dengan penuh semangat. Sosok guru ideal tentunya memiliki semangat dalam mengajar tidak ada kata menyerah dalam melakukan sesuatu yang akan terus mendorong guru tersebut menjadikan para siswanya berhasil. Semangat yang guru miliki membuat mereka melakukan segala pekerjaan dengan senang hati meskipun banyak tantangan yang harus dihadapi. Guru yang tidak memiliki semangat mengajar akan membosankan

sehingga minat siswa dalam belajar akan berkurang

Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Salah satu strategi yang peneliti ambil adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran crossword puzzle. Crossword puzzle atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif semenjak awal.dan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Crossword Puzzel (Teka-Teki silang) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim. Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) sebagai metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Meskipun crossword puzzle pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang. Disamping itu dengan menggunakan metode crossword puzzle (teka-teki silang) dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran.

Jadi dengan menggunakan metode pembelajaran crossword puzzle ini maka diharapkan peserta didik dapat lebih aktif lagi dalam pembelajaran, karena metode

ini dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk meninjau ulang kembali materi yang diajarkan dengan bentuk crossword puzzel atau teka-teki silang sehingga dapat mendukung daya ingat peserta didik dalam materi yang telah diajarkan yang nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang telah diharapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah melalui model pembelajaran yang berjudul : “ Upaya meningkatkan Hasil belajar Sejarah melalui Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Puzzle Maker* pada siswa kelas X SMA Darul Ilmi”

Pembelajaran adalah pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Menurut Burton dalam Ahmad Susanto (2013:3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antar individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu untuk berinteraksi dengan lingkungannya

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2

siklus yang didalamnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.

Sumber : Suharsimi, Arikunto (2009:16)

Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan teknik observasi, teknik tes dan teknik dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan data hasil belajar pra siklus yang sudah dilakukan, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas X. SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung pada mata pelajaran sejarah materi peradaban awal dunia dikategorikan masih tergolong rendah dan kurang memuaskan terlihat perolehan hasil belajar siswa masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan belajar) Yakni 73. Dari 22 siswa yang mengikuti kegiatan prasiklus, diketahui sebanyak 8 siswa yang telah mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan presentase ketuntasan 36,36 %. Sedangkan 16 siswa dalam presentase 63,63% masih belum mencapai batas ketuntasan yang diteliti ditentukan. Sesuai dengan hasil perolehan nilai yang dilaksanakan pada prasiklus tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil pembelajara sejarah masih jauh dari standar ketuntasan yang diterapkan sebesar 80%, oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian tindakan

kelas yang akan dipaparkan pada bagian selanjutnya guna meningkatkan hasil belajar sejarah dengan penerapan metode crossword puzzle pada mata pelajaran sejarah.

2. Deskripsi Siklus I

A) Aktivitas belajar siswa siklus I

Tahap hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode crossword Puzzle. Hasil observasi aktivitas siswa pada dua kali pertemuan di siklus I sebesar 60 %, dengan kategori Cukup. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas siswa dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas. Oleh karena itu, perlu diadakannya siklus II dengan menggunakan metode crossword puzzle, agar meningkatkan aktivitas belajar siswa dikelas menjadi lebih baik lagi.

a) Hasil belajar siswa siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I ini diperoleh berdasarkan hasil tes soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal terkait materi masuknya Peradaban awal dunia. Peneliti mengevaluasi posttest tersebut setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa tersebut setelah menggunakan metode crossword puzzle dan diperoleh hasil belajar siswa dengan jumlah nilai sebesar 1.666 dengan perolehan rata-rata skor 75,7% dan presentase ketuntasan skor sebesar 54,54 % pada siklus I ini dengan menggunakan metode crossword puzzle. Adapun perolehan hasil tes siswa di siklus I terdapat peningkatan jika dibandingkan pada hasil belajar pada tahap pra siklus. Meskipun demikian perolehan hasil belajar di siklus I ini belum mencapai target ketuntasan belajar sebesar 80%. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan kembali pada siklus II untuk

dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan metode crossword puzzle.

3. Deskripsi Siklus II

a) Aktivitas belajar siswa siklus II

Tahap hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode crossword puzzle hasil observasi aktivitas siswa pada dua kali pertemuan di siklus II sebesar 72,5 %, dengan kategori Baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas siswa dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas dengan menggunakan metode Crossword Puzzle. Oleh karena itu, tidak perlu diadakan pengulangan siklus berikutnya dikarenakan sudah terjadi peningkatan pada aktivitas belajar siswa.

b) Hasil belajar siswa siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus I ini diperoleh berdasarkan hasil tes soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal terkait materi peradaban awal dunia. Peneliti mengevaluasi posttest tersebut setelah berakhirnya pelaksanaan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa tersebut setelah menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil tes menunjukkan perolehan hasil belajar siswa dengan jumlah nilai sebesar 1.74 dengan perolehan rata-rata skor 79,72% dan presentase ketuntasan skor sebesar 81% pada siklus II ini dengan menggunakan metode pembelajaran crossword Puzzle. Adapun perolehan hasil tes siswa di siklus II ini terdapat peningkatan jika dibandingkan pada hasil belajar pada tahap siklus I. Oleh karena itu, peneliti memutuskan bahwa tahap siklus II ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu sebesar 80% dan tidak diperlukan lagi pengulangan pada siklus selanjutnya.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa pada penggunaan metode crossword puzzel dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Berikut Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II yaitu sebagai berikut :

- a) Hasil dari observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran crossword puzzel mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 60% kemudian pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 72,5%.
- b) Hasil dari observasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran crossword puzzel mengalami peningkatan, adapun ketuntasan skor pada siklus I sebesar 54,54% kemudian pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 81 %.

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II ini tidak diperlukan adanya pengulangan siklus, karena pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode crossword puzzel sudah mengalami peningkatan pada hasil belajar sejarah siswa maupun pada aktivitasnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan tindakan kedua siklus tersebut dengan menerapkan penggunaan metode pembelajaran crossword puzzel pada materi peradaban awal dunia dikelas X SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung. Untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa maka di peroleh data data hasil penelitian yang menunjukkan apakah ada peningkatan atau tidak dalam kategori indikator yang ditentukan dalam pelaksanaan tindakan tersebut.

1. Aktivitas belajar siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan pada tindakan penelitian dengan menggunakan metode crossword puzzel mengalami peningkatan pada tindakan penelitian di siklus I dan siklus II. Berikut adalah data hasil aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II :

Tabel
Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

N o	Aktivitas Siswa	Keterangan			
Kegiatan Pendahuluan					
1	Siswa Membalas salam guru dan membaca doa dengan Tertib	Siklus I	Siklus II		
2	Siswa Memperhatikan Guru dalam Menyampaikan tujuan dan langkah-langkah dalam pembelajaran.				
3	Siswa Mendengarkan dan menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru				
Kegiatan Inti					
4	Siswa mendengarkan Penjelasan materi oleh guru				
5	Siswa bertanya dalam Pembelajaran				
6	Siswa Mengerjakan Crossword Puzzel dengan Tepat waktu				
7	Siswa Aktif dalam pembelajaran				
8	Siswa mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru				
Kegiatan Penutup					
9	Siswa mendengarkan Nasehat guru				
10	Siswa menjawab salam guru ketika pembelajaran sudah selesai dengan tertib				
Jumlah keseluruhan skor		24	30		
Persentase		60%	72%		

Berdasarkan data hasil pengamatan pada aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Data tersebut dapat dilihat pada data tabel diatas bahwa aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Adapaun perbandingan yang dapat dilihat dari pengamatan dengan

menggunakan Metode pembelajaran *crossword puzzle* yaitu pada siklus I mendapat presentase aktivitas belajar sebesar 60% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus II mendapat presentase aktivitas guru sebesar 72% dengan kategori Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada tindakan kedua siklus mengalami peningkatan.

Adapun peningkatan yang diperoleh pada aktivitas belajar siswa tersebut digambarkan dalam bentuk diagram yang memperlihatkan hasil yang dicapai pada siklus I dan siklus II seperti gambar dibawah ini.

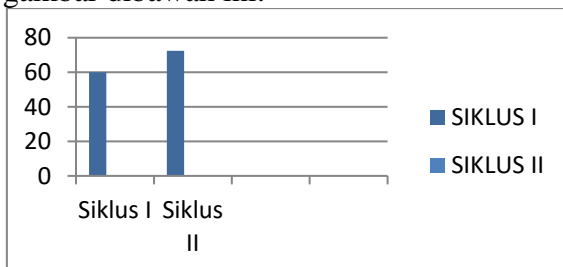


Diagram Peningkatan Aktivitas belajar siswa

Berdasarkan gambar diagram diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* mengalami peningkatan yang dimana siswa semakin aktif pada saat proses pembelajaran dikelas pada tindakan siklus I dan siklus II. Hal tersebut dapat diketahui dari diagram batang di atas, dimana terdapat perolehan nilai presentase Siklus I sebesar 60% dan pada siklus II perolehan nilai presentase sebesar 72,5% dengan kategori Baik.

Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* dikarenakan beberapa hal seperti dengan menggunakan metode *crossword puzzle* siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari menjadi lebih dingat, serta memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan berani tampil didepan untuk menyampaikan materi yang sedang dipelajari.

mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru. Martinis Yamin (2007: 82)

2) Peningkatan Hasil Belajar

Melalui tindakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle*, terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes akhir pembelajaran. Dengan menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa halini merupakan salah satu langkah dengan usaha untuk memperbaiki pembelajaran sejarah yang lebih baik. Adapaun peningkatan hasil belajar mulai dari tes awal, tes siklus I, dan tes siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	8	12	18
2	Belum Tuntas	14	10	4
3	Rata - Rata Skor	73	76	79
4	Ketuntasan (%)	63,36%	54%	81%

Berdasarkan data perolehan hasil pada belajar siswa sudah mengalami peningkatan. Data tersebut dapat dilihat pada data tabel diatas bahwa tes yan yang dilakukan siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Adapaun perbandingan yang dapat dilihat dari pengamatan dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* yaitu sebelum adanya

tindakan atau yang disebut pra siklus terdapat 8 siswa yang mendapatkan ketuntasan dalam belajar dari jumlah siswa dalam kelas sebanyak 22 Siswa dengan presentase sebesar 36,36% dan nilai rata-rata sebesar 73. Selanjutnya pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah dilakukannya tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran crossword puzzel yaitu terdapat 12 siswa yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari jumlah siswa sebanyak 22 siswa dengan presentase yang diperoleh sebesar 54,54% dan nilai rata-rata sebesar 76. Kemudian terdapat peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik di siklus II ini dibandingkan dengan pra siklus maupun siklus I, dimana pada siklus II ini terdapat 18 siswa dengan presentase sebesar 81,81% yang dapat mencapai ketuntasan dalam belajar dengan nilai rata-rata sebesar 79 dari jumlah siswa keseluruhan ada 18 siswa.

Adapun peningkatan yang diperoleh pada hasil belajar siswa tersebut digambarkan dalam bentuk diagram yang memperlihatkan hasil yang dicapai pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II seperti gambar dibawah ini.

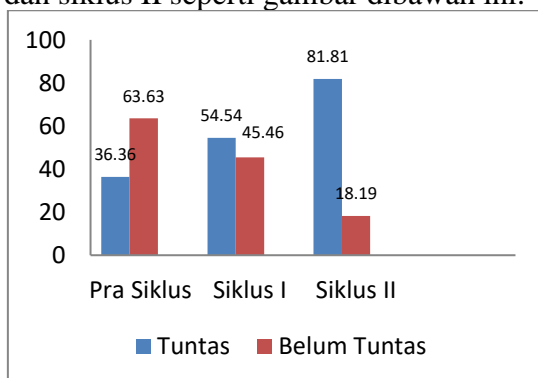


Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel grafik diatas maka dapat diketahui bahwa baik siklus I dan siklus II terdapat hasil belajar siswa pada kelas X. SMA Darul Ilmi Bandar Lampung. Hal yang diperoleh dalam

peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator yang diinginkan yaitu dengan meningkatnya presentase aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh sudah mencapai 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *reciprocal teaching* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X. Daarul Ilmi Bandar Lampung.

Menurut Buston dalam Ahmad Susanto (2013:3) Belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dengan lingkungan nya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungan nya.

Menurut Mustaqim dan Abdul Wahid (2010:60) Belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan nya. Salah satu tanda seseorang itu belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu mungkin disebabkan oleh perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh perubahan pada hakikat pengetahuan, keterampilan, atau sikap nya.

Menurut Isjoni, (2007: 71) Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini.

Menurut Isjoni, (2007:56) Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari masa lalu, sehingga mereka dapat bersikap, bertindak dan bertingkah laku dengan perspektif kebijaksanaan.

Dengan pembelajaran sejarah diharapkan siswa mampu berpikir secara kronologis sehingga siswa dapat memahami perkembangan dan perubahan masyarakat agar memperoleh pelajaran yang dapat digunakan dalam kehidupannya. Pembelajaran pada mata pelajaran sejarah menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis peserta didik aktif (*active learning*). Pendekatan pembelajaran ini lebih memungkinkan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran agar lebih memungkinkan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran agar lebih bermakna. Pembelajaran agar lebih bermakna jika peserta didik mengalami sendiri setiap proses pembelajaran melalui aktivitas yang aktif dan dapat menggunakannya sehari-hari.

Hasil Belajar Sejarah adalah hasil yang diperoleh setelah siswa mendapat pengetahuan selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS sejarah yang diwujudkan dalam bentuk nilai (angka) dan diperoleh setelah mengikuti tes atau kuis melalui pengukuran (evaluasi) belajar siswa.

Kelebihan Metode Crossword Puzzle. :

Menurut Hisyam dkk (2007) Kelebihan dan kekurangan metode Crossword Puzzle:

Kelebihan Metode Crossword Puzzle :

- a. Dapat merangsang siswa aktif dalam belajar
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa.
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar.
- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- e. Adanya persaingan sehat antara siswa

- f. Hasil Belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X. SMA Daarul Ilmi Bandar Lampung serta melalui analisis data maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran Crossword puzzle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Sejarah. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 60% dengan katagori cukup sedangkan pada siklus II sebesar 72,5 % dengan katagori baik.
2. Pembelajaran melalui penerapan metode CrosswordPuzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Daarul ilmi pada siklus I Persentase ketuntasan sebesar (54,54%) dan pada Siklus II sebesar (81,81%).

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ahmad, susanto. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, Jakarta: kencana pranamedia group.

- Anas, Sudijono. (2007). *“Pengantar Evaluasi Pendidikan”*, Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zaenal dkk. (2017). *Model-model media dan strategi pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zaenal dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbook.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Farida, Jaya. (2015). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: tpn.
- Hastuti, S. P. (2021). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ips pada materi pelaku kegiatan ekonomi melalui pembelajaran crossword puzzle bagi siswa kelas viii-h smp negeri 1 jaten semester genap tahun pelajaran 2019/2020. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 6(1), 6-19.
- Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hisyan zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Hisyam Zaini. (2007). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail, Sukaedi. (2013). *Model-Model Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press.
- Kosim, E. (1988). *Metode Sejarah; Asas dan Proses*. Bandung: Jurusan Sejarah UNPAD (untuk kalangan sendiri).
- M. Dalyono, (2012). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Ghanoe, (2010). *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*, Yogyakarta: Buku Biru.
- Maya, S., & Nurhidayah, N. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzel Berbasis Aplikasi

- Puzzel Maker Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Biotek*, 8(2). 166-177
- Muhibin Syah, (2009). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyadi, (2010). "Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan di Sekolah", Malang:UIN-Maliki Press.
- 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..
- Mustaqim dan Abdul wahid. (2010). *Spikologi pedidikan*, Jakarta: Rineka Cpta.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas viii di smp baiturrosyad lembur awi pacet. *Resource/ Research of Social Education*, 1(1), 18-27.
- Poedjiadi, Anna. (2005). *Sains dan Teknologi Masyarakat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ramadani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros. *Jurnal Binomial*, 2(2).
- Ramayulis. (2013). *Profesi dan etika keguruan*. Jakata: Kalam Mulai.
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Silberman, Mel. (2005). *Active Learning 101 Strategi pembelajaran Aktive*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Haryati Oktavia, Zakir Has, "Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII Smp Bukit Raya Pekanbaru" *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol 5 No 1 Tahun 2017*, hlm. 44-45
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran*. Edunomika.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.