Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS *PUZZLE MAKER* PADA SISWA KELAS X SMKS TAMAN SISWA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Sheikha Lutfi Ananta[1], Wayan Satria Jaya[2], Aurora Nandia F.[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: sheikhalutfiananta@gmail.com[1], wayan.satria@stkippgribl.ac.id[2], auroraangel14@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang terkaitnya siswa kelas X AKL di SMKS Taman Siswa Teluk Betung yang hasil belajar sejarah yang rendah. Tujuan penelitian ini ialah untuk memberi peningkatkan terhadap hasil belajar sejarah menggunakan metode *Crossword puzzle* pada siswa kelas X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung yang terdiri dari 23 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran sejarah. Adapun teknik pengumpulan datanya menerapkan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *Crossword puzzle*, hasil penelitian ini menunjukan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dari pra siklus, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan, pada pra siklus yang tuntas hanya 6 orang siswa dengan nilai rata rata 58,04 kemudian silkus I jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas adalah 13 siswa atau 56,52%, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan nilai tuntas yaitu 18 siswa atau 78,26%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran scramble dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMKS Taman Siswa Teluk Betung.
Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran *Crossword puzzle*, Pelajaran Sejarah.

Abstract: *This study examines the low history learning outcomes of Grade X AKL students at SMKS Taman Siswa Teluk Betung. The objective of this research is to improve students' history learning outcomes by applying the Crossword puzzle method to the Grade X AKL 2 students at SMKS Taman Siswa Teluk Betung during the 2024/2025 academic year. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study are the 23 students of Class X AKL 2 at SMKS Taman Siswa Teluk Betung. This research is a collaborative effort between the researcher and the history subject teacher. Data collection techniques used include tests, observation, and documentation. Data analysis was based on students' learning activities and their learning outcomes. The research was conducted by implementing the Crossword puzzle learning method. The results showed an improvement in students' learning outcomes across the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II stages. In the pre-cycle, only 6 students achieved the minimum passing score, with an average score of 58.04. In Cycle I, the number of students who achieved the passing score increased to 13 students or 56.52%. In Cycle II, there was a further increase, with 18 students or 78.26% achieving the passing score. It can be concluded that the use of the Crossword puzzle learning method can improve the learning outcomes of Grade X students at SMKS Taman Siswa Teluk Betung.*
Keywords: *Learning Outcomes, Crossword puzzle Learning Method, History Subject*

PENDAHULUAN

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi informasi mendorong penggunaan media berbasis game sebagai alternatif pembelajaran. Namun, kendala

seperti kurangnya alat, sarana prasarana, dan partisipasi siswa masih menjadi hambatan. Hasil belajar siswa sangat berpengaruh terhadap kualitas guru dan kinerja sekolah secara umum. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, terutama dalam mata pelajaran sejarah, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap mata pelajaran sejarah di sekolah SMKS Taman Siswa Teluk Betung, terdapat permasalahan yang ada dikelas X AKL 2 pada proeses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana pada saat proses KBM ini berlangsung peneliti melihat kurangnya keaktifan siswa, bahkan mereka asik mengobrol dengan teman saat guru sedang menyampaikan materi. Hal ini didukung juga karena penyampaian guru kurang menarik dalam penyampaian materi serta model dan media pembelajaran yang kurang bervariatif. Sehingga siswa mudah cepat merasa bosan, mengantuk bahkan kehilangan konsentrasi saat pembelajaran sedang berlangsung.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal (seperti intelegensi, minat, dan motivasi) dan faktor eksternal (seperti lingkungan keluarga, fasilitas belajar, dan kondisi sosial ekonomi). Hasil belajar sejarah tercermin dari nilai atau prestasi yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah, diketahui bahwa di kelas X AKL 2 masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70. Dari 23 siswa, hanya 6 siswa yang memenuhi KKM, sementara 17 siswa lainnya masih berada di bawah standar tersebut, berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester (UTS).

Banyak siswa menganggap pelajaran sejarah membosankan karena cara penyampaiannya sulit dipahami dan hanya menceritakan masa lalu. Hal ini menyebabkan siswa pasif, kurang minat, dan hasil belajar menurun. Padahal, minat belajar sangat penting untuk menunjang pemahaman dan keaktifan siswa. Kurangnya strategi pembelajaran yang inovatif membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran.

Guru perlu menerapkan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan, seperti diskusi, proyek, permainan, dan ice breaker. Salah satu metode yang disarankan adalah crossword puzzle (teka-teki silang), yang menyenangkan namun tetap mendidik. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa, melatih berpikir, memperkuat daya ingat, dan membuat proses belajar lebih menarik. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa lebih antusias dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah melalui metode pembelajaran yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Berbasis Puzzle Meker Pada Siswa Kelas X di SMKS Taman Siswa Teluk Betung Tahun Ajaran 2024/2025".

Menurut Miftahul (2020:22) belajar sebagai suatu proses yang terjadi dalam diri individu, di mana individu tersebut mengalami perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap setelah melalui pengalaman yang dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar melibatkan pengolahan informasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2020:12) belajar adalah proses perubahan dalam diri individu yang terjadi akibat pengalaman, yang menghasilkan

perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Proses belajar berfokus pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu, yang melibatkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman untuk mencapai perkembangan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Supriyadi (2020:45), metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan untuk mengorganisir dan menyampaikan informasi kepada siswa agar mereka dapat memahami dan menguasai materi dengan baik.

Pendapat lain, menurut Sanjaya (2019:89) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Metode ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, jenis materi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Rahmawati (2023:89) teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa. Dengan mencari katakata yang tepat sesuai petunjuk, siswa dilatih untuk berpikir analitis dan sistematis.

Metode pembelajaran *crossword puzzle* adalah teknik pembelajaran yang menggunakan teka-teki silang sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengingat informasi, memperkaya kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan, *crossword puzzle* berfungsi sebagai media untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif, di samping menyenangkan, yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Crossword puzzle* adalah metode pembelajaran yang dapat menjadi alat yang efektif dalam mengaktifkan proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, metode ini memberikan variasi yang menyenangkan dalam proses belajar, yang dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih baik. Oleh karena itu, penerapan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran di sekolah sangat direkomendasikan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Kelebihan Metode *Crossword puzzle* yaitu 1) Dapat merangsang siswa aktif dalam belajar; 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa; 3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar; 4) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa; 5) Adanya persaingan sehat antara siswa dan 6) Hasil Belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

Menurut Hamalik (2019:30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau sifat seseorang yang bisa diamati atau diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Selanjutnya Arikunto (2022:112), hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk perubahan perilaku yang dapat diukur, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini dapat dinilai melalui berbagai bentuk evaluasi yang dilakukan oleh pendidik.

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur dalam berbagai aspek, baik pengetahuan

(kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran dan dapat diukur dengan menggunakan berbagai instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Sukiman (2021:95) pembelajaran sejarah adalah proses belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami perkembangan peradaban manusia, nilai-nilai moral yang terkandung dalam peristiwa sejarah, serta membangun identitas dan rasa kebangsaan.

Sedangkan menurut Rahmat (2024:115) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi peristiwa masa lalu melalui berbagai pendekatan, seperti analisis kritis, diskusi, dan penelitian, agar mereka dapat mengaitkan pengalaman sejarah dengan tantangan dan masalah sosial yang ada saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu proses yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu, serta relevansinya dengan kondisi sosial, politik, dan budaya masa kini. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada hafalan fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif, serta membangun kesadaran sosial, moral, dan kebangsaan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah seharusnya memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dari masa lalu, membentuk karakter yang baik, dan mengambil pelajaran berharga untuk kehidupan mereka.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom action research* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan yang terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Objek dalam penelitian ini adalah penggunan metode pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis puzzle maker untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa/i kelas X AKL 2 semester genap SMKS Taman Siswa Teluk Betung Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru wali kelas X. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik X AKL 2 semester genap SMKS Taman Siswa Teluk Betung, dengan jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 23 orang yang terdiri. Penelitian ini dilaksanakan tepatnya pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes observasi dan dokumentasi. Kemudian instrumen yang digunakan adalah tes objektif, lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas (mean).

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Keberhasilan pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan apabila hasil belajar yang diperoleh peserta didik telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥70. Dengan penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* berbasis *puzzle maker* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sejarah pada

peserta didik kelas X AKL 2 apabila 75% peserta didik sudah mencapai KKM. Berikut adalah rumus mencari ketuntasan hasil belajar peserta didik:

1. Ketuntasan belajar

$$KB = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

2. Rumus mencari skor rata-rata kelas

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Tes Seluruh Siswa}}{Jumlah\ Siswa}$$

(Sudjana, 2005:245)

Tabel 1.
Kriteria Hasil Belajar

Nilai	Kriteria
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
60-69	Cukup
50-49	Kurang
0-49	Sangat Kurang

Sumber: Aqib (2017:53)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Pra Siklus

Berdasarkan prasiklus yang dilaksanakan peneliti dengan wawancara serta observasi, peneliti menemukan kesulitan belajar siswa X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung masuk dalam katagori kurang karna dari 23 siswa didapat hasil bahwa rata-rata nilai siswa masih memiliki tingkat keberhasilan dibawah KKM yakni 70. Dari 23 siswa yang mengikuti kegiatan prasiklus, diketahui sebanyak 6 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase ketuntasan 26,08% Sedangkan 17 siswa dalam presentase 73,91% masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditelah 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 75%, 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.

b. Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. 1 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dan 1 kali pertemuan untuk melakukan tes. Berikut hasil dari tahapan siklus I:

1) Perencanaan
2) Pelaksanaan
3) Pengamatan
4) Refleksi

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I diatas diketahui bahwa dari 23 siswa terdapat (56,52%) atau hanya 13 siswa yang masuk kedalam katagori tuntas belajar pada materi "jalur rempah" dan terdapat (43,47%) atau 10 siswa yang masuk ke dalam kategori tidak tuntas belajar. Dengan demikian dapat dikatakan pada materi "jalur rempah" siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan serta dilanjutkan pada siklus II. Hal ini menunjukan bahwa perolehan ini sudah mulai mendekati indikator keberhasilan dari hasil belajar yang diharapkan yakni sebesar 75% dengan perolehan KKM ≥ 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih perlu dilakukan perbaikan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* dan tentunya dengan catatan perbaikan disiklus berikutnya.

Sedangkan hasil aktivitas peserta didik pada siklus I dalam proses pembelajaran diketahui jumlah skor maksimal dari pertemuan tersebut yakni 62,5%. Perolehan persentase tersebut diperoleh setelah siswa diajar menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* namun hasil yang dicapai dirasa masih kurang dan perlu lebih ditingkatkan lagi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dan hasil diskusi kolaborasi peneliti dan guru kelas II menyatakan penelitian ini sudah maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I, penerapan metode pembelajaran crossword puzzle menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 62,2%**,** tergolong cukup baik, meskipun masih ada siswa yang kurang aktif. Hasil belajar siswa juga meningkat dari 26,08% (pra-siklus) menjadi 56,52%**,** namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%**.** Berdasarkan refleksi dan analisis bersama guru, ditemukan bahwa masih ada ketidaksesuaian antara pelaksanaan dan rencana pembelajaran, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Siklus II

Pada tahap penelitian di siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I yaitu diadakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus II ini diadakan perbaikan pada setiap kekurangan di siklus I dan diharapkan hasil belajar mampu mencapai target penelitian. Setiap sebelum pembelajaran berlangsung peneliti menyiapkan berbagai perangkap pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar siklus II ketuntasan belajar mencapai 75% atau terdapat 18 siswa dari 23 siswa yang sudah tuntas. Hasil tersebut menunjukan bahwa secara klasikal siswa sudah tuntas dalam belajar. Karena siswa yang memperoleh nilai ≥70 sudah mencapai 78,26% lebih besar dari presentasi ketuntasan yakini 75% oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa pada siklus II dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar dan kendala-kendala dapat diatasi dengan baik.

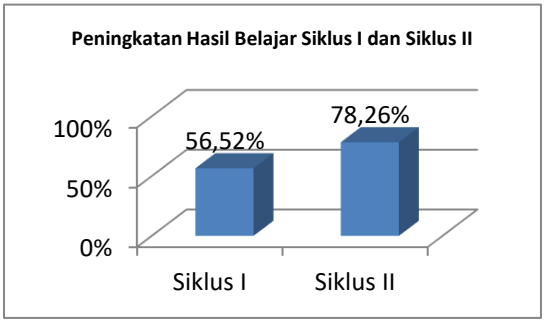
Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi ketika proses penelitian yang dilakukan peneliti.

Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus II dalam proses pembelajaran terhadap aktivitas siswa di atas diketahui jumlah skor maksimal dari pertemuan tersebut yakni 79,1%. Perolehan persentase tersebut diperoleh setelah siswa diajar menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dengan demikian hasil yang dicapai sudah mencapai rata rata dan dapat dikatakan baik.

Tahap Refleksi untuk siklus II ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mata pelajaran sejarah Hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dimana ketuntasan aktivitas dan hasil belajar siswa siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan mencapai 75%.

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran sejarah dari siklus I ke siklus II. Dimana pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan sehingga tidak perlu diadakan siklus berikutnya.

Berikut diagram perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II



Gambar 1
Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan: Siklus I pada 30 April dan 2 Mei 2025, serta Siklus II pada 7 dan 9 Mei 2025. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung melalui metode crossword puzzle, agar pembelajaran menjadi lebih aktif, mudah dipahami, dan melatih tanggung jawab siswa. Sebelum tindakan, dilakukan pretest yang menunjukkan banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan. Pembelajaran dibagi dalam tiga tahap: awal (penyampaian tujuan dan apersepsi), inti (penerapan *crossword puzzle*), dan akhir (penyimpulan bersama siswa).

1. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tahap siklus I dan tahap siklus II diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal ini menunjukan bahwa penerapan metode *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah. Untuk itu lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	6	26,08%	13	56,52%	18	78,26%
Belum Tuntas	17	73,91%	10	43,47%	5	21,73%
Jumlah	23	100%	23	100%	23	100%

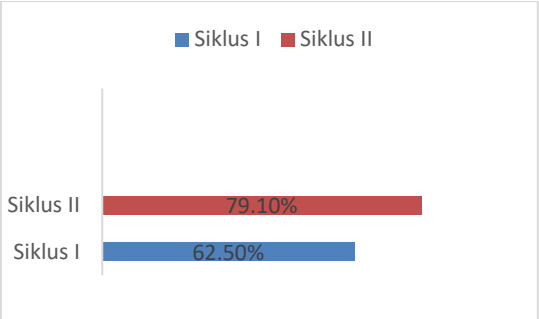
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang guru lakukan baik dari tahap Pra siklus, Siklus I dan Siklus II, Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan setiap Siklus nya dimana pada tahap pra siklus ketuntasan belajar yang dicapai 6 siswa (26,08%) dengan rata-rata skor 58,04. Setelah menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada siklus I ketuntasan belajar siswa naik menjadi 13 siswa (56,52%). Dan meningkat pada siklus II yaitu mencapai rata-rata 75,21 jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa dengan presentase 78,26% (Baik) memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.

Penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan:

1) Dikarenakan dengan menggunakan metode *crossword puzzle* memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2) Dapat melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
3) Siswa menjadi lebih aktif lagi dalam pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa melalui metode pembelajaran *crossword puzzel* mengalami peningkatan dari rata-rata 62,5% pada siklus I meningkat menjadi 79,1% pada siklus II dengan katagori "Baik". Perbandingan presentase aktivitas siswa melalui metode pembelajaran *crossword puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut:



Gambar 2
Diagram Skor Rata Rata Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut maka dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang baik. Hal tersebut menunjukan tahap penggunaan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat digunakan dan dapat membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan peneliti BAB IV, pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya peningkatkan aktivitas belajar siswa melalui 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 62,5% dengan katagori cukup sedangkan dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,3 % dengan katagori baik.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *crossword puzzle* pada materi peradaban awal dunia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AKL 2 SMKS Taman Siswa Teluk Betung pada siklus I Persentase ketuntasan mencapai (56,52%) dengan rata-rata skor 70,65 dan pada Siklus II meningkat menjadi (78,26%) dengan rata- rata skor 75,21.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zaenal dkk. (2017). Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, S. (2022). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. (2020). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2020). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah. Jakarta: Rajawali Pers.

Miftahul, F. (2020). Psikologi Pembelajaran: Teori dan Praktik dalam Pendidikan. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Rahmat, S. (2024). Pendekatan Pembelajaran Sejarah. Malang: Setara Press.

Rahmawati, I. (2023). Strategi Pengajaran Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif.

Sanjaya, W. (2019). Strategi pembelajaran berorientasi proses pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sukiman, H. (2021). Metode Pembelajaran Sejarah. Jakarta: Rineka Cipta.

Supriyadi, A. (2020). Pendekatan dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit ABC.