

**THE EFFECT OF USING CROSSWORD PUZZLE LEARNING
MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF PPKn
GRADE VII STUDENTS OF SMPN 6 MERANGIN
AT DESA PINANG MERAH, PROVINSI JAMBI**

Putri Dwi Kumala¹, Sri Erlinda², Gimin³
putridwikumala@gmail.com¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 085366358659

*Civic Education and Citizenship studies program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: This research is motivated by the low student learning outcomes of PPKn at SMPN 6 Merangin. The formulation of the problem in this study is "is there any influence of the use of Crossword Puzzle learning models on learning outcomes whether students in class VII SMPN 6 Merangin?". This study aims to determine the effect of the use of Crossword Puzzle learning models in improving the learning outcomes of PPKn grade VII SMPN 6 Merangin. This research was conducted at SMPN 6 Merangin in July 2018. This research is a quantitative descriptive research that was experimental. The population in this study were students of class VII SMPN 6 Merangin. The sample in this study was taken based on "Random Sampling" technique, where the classes taken into the sample were students of class VII C (experimental class) who were given a crossword puzzle learning model, and class VII A (control class) were students who were given conventional methods. Then the data were analyzed using homogeneity test and "t" test. The subject matter that is applied is the "Norms and Justice". Based on the results of the study indicate that there is an influence of learning outcomes between students who use Crossword Puzzle models and conventional methods in SMPN 6 Merangin this can be seen from the results ($t_o=3,403 > t_{table}=2,01$). Thus there is an effect of the use of Crossword Puzzle learning models on student learning outcomes VII. The magnitude of the effect after being calculated with a gain test shows the crossword puzzle learning model gives an effect on learning outcomes of 0,5 in the medium category. Where there was an increase in the average learning outcomes of the experimental class to 84,56 and the average increase in the learning outcomes of the control class was 76,13.

Key Words : Crossword Puzzle, Learning Outcomes

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS VII SMPN 6 MERANGIN DI DESA PINANG MERAH PROVINSI JAMBI

Putri Dwi Kumala¹, Sri Erlinda², Gimin³
Putridwikumala@gmail.com¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 085366358659

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar PPKn siswa di SMPN 6 Merangin. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 6 Merangin?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 6 Merangin. Penelitian ini dilakukan di SMPN 6 Merangin pada bulan Juli 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat eksperimen. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 6 Merangin. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik “*Random Sampling*”. Dimana kelas yang diambil menjadi sampel adalah siswa kelas VIIC (kelas eksperimen) yang diberi model pembelajaran *Crossword Puzzle*, dan kelas VIIA (kelas kontrol) adalah siswa yang diberi metode konvensional. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, uji t dan uji gain. Materi pelajaran yang diterapkan adalah “Norma dan Keadilan”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Crossword Puzzle* dan metode konvensional di SMPN 6 Merangin hal ini dapat dilihat dari hasil ($t_{hitung}=3,403 > t_{tabel}=2,01$). Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Besarnya pengaruh setelah dihitung dengan uji gain menunjukkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 0,5 dengan kategori sedang. Dimana terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar PPKn kelas eksperimen menjadi 84,56 dan kenaikan rata-rata hasil belajar PPKn kelas kontrol menjadi 76,13.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.(Oemar Hamalik 2008). Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Hakikat mengajar adalah proses yang mengantarkan siswa untuk belajar oleh karena itu kegiatan mengajar meliputi persiapan materi, persiapan menyampaikan dan mendiskusikan materi, meberikan fasilitas, memberikan ceramah dan instruksi, memecahkan masalah, membimbing, serta mengarahkan dan memberikan motivasi. (Suyanto dan Asep Jihad, 2013)

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn yaitu Aini Hawati diketahui proses pembelajaran PPKn di SMPN 6 Merangin, penulis menemukan data bahwa nilai hasil belajar siswa di SMPN 6 Merangin masih dikategorikan rendah dengan KKM 80, selama ini guru masih menggunakan metode mengajar secara konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kurangnya keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan siswa saat belajar siswa pasif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru pada setiap pembelajaran PPKn, kurangnya pemahaman siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, Siswa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan guru yang selalu menggunakan metode ceramah monoton, konsentrasi dan pemahaman siswa kurang setiap pembelajaran PPKn, mereka lebih asik dengan kegiatan sendiri ketika guru menjelaskan.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar yang merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah dipelajari dan ditetapkan. (Suharsimi Arikunto,2010; Purwanto,2013; Miftahul Huda 2014)

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: faktor yang berasal dari diri sendiri (internal faktor) yaitu: Faktor jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, faktor psikologis, yakni terdiri atas kecerdasan dan bakat, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, emosi dan penyesuaian diri, faktor kematangan fisik dan psikis, faktor kelebihan. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal factor) yaitu: faktor keluarga yang terdiri cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat. Slameto (2013)

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar, sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Hasil belajar adalah pencapaian siswa dalam pembelajaran, pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Salah satu model pembelajaran yang baru dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu merupakan teka-teki yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan model ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Hisyam Zaini dkk, 2008). Adapun langkah-langkah pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut: Tulislah kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah anda berikan, Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang), Hitamkan bagian yang tidak diperlukan, Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata, Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok, Batasi waktu mengerjakan, Berilah hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Jadi berdasarkan teori diatas, bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Salah satu kelebihan *crossword puzzle* ini yaitu simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejadian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dengan model pembelajaran langsung. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkannya hasil belajar.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII di SMPN 6 Merangin di desa Pinang Merah Provinsi Jambi?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 6 Merangin di desa Pinang Merah Provinsi Jambi.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas VII SMPN 6 Merangin tahun ajaran 2018/2019. Populasi penelitian ini terdiri 3 (tiga) ruang kelas terdiri dari; kelas VIIA, kelas VIIB dan kelas VIIC. Jumlah populasi keseluruhan yaitu 67 siswa. Adapun sampel diambil 2 kelas menggunakan teknik *multi stage random sampling*, 2 kelas yang dipilih tersebut akan dirandom untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang mana dalam penelitian ini kelas VIIC menjadi kelas eksperimen dan kelas VIIA mejadi kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, kepustakaan, dokumentasi dan test. Analisis data dilakukan menggunakan :

Analisis Statistik

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas VIIC (kelas eksperimen) dan kelas VIIA (kelas kontrol)

$$X_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \text{ (Sugiyono, 2012)}$$

Menentukan Nilai Varians kelas VIIC (kelas eksperimen) dan kelas VIIA (kelas kontrol)

$$S_2^2 = \frac{n_1 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_1(n_2-1)} \text{ (Sudjana 2016)}$$

Menguji homogenitas kelas VIIC (kelas eksperimen) dan kelas VIIA (kelas kontrol)

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \text{ (Sudjana 2016)}$$

Uji Beda

Untuk menentukan standar deviasi gabungan

$$S_2 = \frac{(n_1 - 1)S_2 + (n_2 - 1)S_1}{(n_1 + n_2 - n)} \text{ (Sudjana 2016)}$$

Untuk menentukan T-hitung distribusi student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_{x1}} + \frac{s_2^2}{n_{x2}}}} \text{ (Sugiyono, 2012)}$$

Untuk menentukan gain ternormalisasi kelas eksperimen

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Proses Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan memberikan soal pretest kepada siswa yang terdiri

dari tiga kelas guna untuk mengetahui hasil belajar mereka terhadap mata pelajaran PPKn.

Hasil Belajar Siswa Kelas VII

Motivasi belajar siswa kelas VII sebelum eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Distribusi hasil belajar siswa kelas VII SMPN 6 Merangin Sebelum Penelitian

Interval	Kategori	Kelas VIIA		Kelas VIIB		Kelas VIIC	
		F	%	F	%	F	%
85 – 100	Amat Baik	2	9, 1%	4	-	-	-
70 – 84	Baik	9	40,90%	7	18,18%	9	39,13%
55 – 69	Cukup	10	45,45%	9	31,81%	14	60,86%
40 – 54	Kurang	1	4,54%	2	40,90%	-	-
0–39	Kurang Sekali	-	-	-	9, 09%	-	-
Jumlah		22	100	2	100	2	100
				2		3	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa VIIA adalah 91,77 dan nilai varians kelas tersebut adalah 68,18. Hasil belajar siswa VIIB adalah 54,54 dan nilai varians kelas tersebut adalah 140,25, dan hasil belajar siswa VIIC adalah 64,13 dan nilai varians kelas tersebut adalah 44,66.

Penetapan Homogenitas

Hasil uji homogenitas sampling dari kelas terpilih dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Uji Homogenitas Siswa Kelas VII SMPN 6 Merangin

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
VIIA - VIIB	1,52	4, 07	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VIIA - VIIC	2, 05	4, 07	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VIIB – VIIC	3,14	4, 07	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa dari semua uji homogenitas F_{hitung} kelas VIIA dengan VIIB, kelas VIIA dengan VIIC, kelas VIIB dengan VIIC $< F_{tabel}$. Hal ini

berarti semua uji homogenitas homogen, seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2012) apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ kedua varians tersebut adalah homogen.

Perlakuan Terhadap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pembahasan ini penulis mempersiapkan instrumen penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol. Dimana Model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini diterapkan 2 kali pertemuan kepada kelas eksperimen. Penerapan Model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dilakukan dikelas VIIC.

Penerapan model *Crossword Puzzle* pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 02 Agustus 2018 pada jam 8 dan 9 atau 10:20 -12:40 dengan materi Menghargai Norma-Norma Keadilan Yang Berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat Sebagai Anugerah Tuhan YME. Dimana langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu sebagai berikut: Guru menyampaikan materi pelajaran secara umum. Guru meminta siswa menyelesaikan soal teka teki yang telah disiapkan oleh guru baik secara kelompok maupun individu, Guru memberikan batasan waktu pengerjaan soal kepada siswa sesuai waktu yang ditentukan, Setelah soal selesai dikerjakan, guru dan siswa bersama-sama mengoreksi masing-masing jawaban siswa, Bagi kelompok maupun individu yang berhasil mengerjakan soal dengan benar dan tepat, guru memberikan hadiah, Guru memberikan kesimpulan secara umum bersama-sama siswa.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 09 Agustus 2018 pada jam 8 dan 9 atau jam 10.20 -12.40 dengan materi Mematuhi Norma-Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat. Dimana langkah-langkah pembelajaran dilakukan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle* yang sama dengan langkah-langkah pada pertemuan pertama dikelas eksperimen.

Sedangkan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah membuka pelajaran, absensi siswa, guru menerangkan pembelajaran, dan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada jam akhir pelajaran.

Hasil Penelitian

Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dua kali penerapan menggunakan Model Pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Lembar Observasi Aktifitas Guru pada kelas Eksperimen

NO	Aktivitas Guru yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan peta konsep	4	80	5	100	4,5	90
2	Guru meminta siswa menyelesaikan soal teka teki yang telah disiapkan oleh guru baik secara kelompok maupun individu.	5	100	5	100	5	100
3	Guru memberikan batasan waktu pengerjaan soal kepada siswa sesuai waktu yang ditentukan.	4	80	5	100	4,5	90
4	Setelah soal selesai dikerjakan, guru dan siswa bersama-sama mengoreksi masing-masing jawaban siswa.	5	100	5	100	5	100
5	Bagi kelompok maupun individu yang berhasil mengerjakan soal dengan benar dan tepat, guru memberikan hadiah agar siswa termotivasi untuk meningkatkan belajarnya.	4	80	5	100	4,5	90
6	Guru memberikan kesimpulan secara umum bersama-sama siswa	4	80	4	80	4	80
Jumlah %		26	86,6	29	96,6	27,5	91,6

Klasifikasi	Sangat Sempurna	Sangat Sempurna	Sangat Sempurna
-------------	-----------------	-----------------	-----------------

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan: (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang telah disiapkan, Pada kegiatan 1 mengisi “Sangat Sempurna” dengan skor 5, karena menurut observer guru telah menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle*., (2) Guru meminta siswa menyelesaikan soal teka teki yang telah disiapkan oleh guru baik secara kelompok maupun individu, Pada kegiatan 2 mengisi “Sangat Sempurna” dengan skor 5, karena menurut observer, karena menurut observer guru telah menyiapkan soal teka teki dan memberikan soal teka-teki secara kelompok sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle*., (3) Guru memberikan batasan waktu pengerjaan soal kepada siswa sesuai waktu yang ditentukan, Pada kegiatan 3 mengisi “Sangat Sempurna” dengan skor 5, karena menurut observer guru dalam kegiatan ini telah memberikan batas waktu maksimal 20 menit

dengan sangat baik., (4) Setelah soal selesai dikerjakan, guru dan siswa bersama-sama mengoreksi masing-masing jawaban siswa, Pada kegiatan 4 mengisi “Sangat Sempurna” dengan skor 5, karena menurut observer guru dengan tegas telah mengajak siswa untuk mengoreksi jawaban tiap-tiap kelompok sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle*.,(5) Bagi kelompok maupun individu yang berhasil mengerjakan soal dengan benar dan tepat, guru memberikan hadiah agar siswa termotivasi untuk meningkatkan belajarnya, Pada kegiatan 5 mengisi “Sangat Sempurna” dengan skor 5, karena menurut observer guru selalu memberikan hadiah bagi kelompok yang menyelesaikan dengan tepat waktu dengan sangat baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Crossword Puzzle*.,(6) Guru memberikan kesimpulan secara umum bersama-sama siswa, Pada kegiatan 6 mengisi “Sempurna” dengan skor 4, karena menurut observer guru dalam hal ini telah memberikan kesimpulan dengan baik namun masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru kurang fokus dikelas.

Berdasarkan observasi yang berpedoman pada lembar aktivitas guru, aktivitas penelitian dalam penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan. Persentase aktivitas yang dilakukan guru, pada pertemuan pertama sudah dilaksanakan dengan kategori “sangat sempurna” dengan interval 26 atau 86,6%, pada pertemuan kedua dilaksanakan dengan kategori “sangat sempurna” dengan interval 29 atau 96,6%.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Ketika dilaksanakan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada kelas eksperimen. Hasil observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4 Lembar observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses pembelajaran Kelas Eksperimen

No	Aktivitas siswa yang diamati	Penerapan pertama model <i>crossword puzzle</i>		Penerapan kedua model <i>crossword puzzle</i>		Rata-rata	
		skor	%	Skor	%	skor	%
1	Kegiatan 1	16	69,56	21	91,30	18,5	80,43
2	Kegiatan 2	20	86,95	22	95,56	21	91,30
3	Kegiatan 3	23	100	23	100	23	100
4	Kegiatan 4	17	73,91	21	91,30	19	82,60
5	Kegiatan 5	21	91,30	22	95,56	21,5	93,47
6	Kegiatan 6	21	91,30	23	100	22	95,65
Jumlah		118	85,50	132	95,65	125	90,57
Klasifikasi		Sangat Tinggi		Sangat tinggi		Sangat Tinggi	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan: (1) Siswa mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan guru., (2) Siswa membentuk kelompok dan duduk dimeja kelompok masing-masing., (3) Siswa

mendapatkan soal teka-teki yang diberikan guru., (4) Siswa menyelesaikan soal dengan tepat waktu dan mengoreksi bersama-sama., (5) siswa mendapatkan hadiah bagi yang menyelesaikan soal dengan cepat., (6) Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran bersama-sama.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 4.8 diatas, penyampaian materi pelajaran aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa yang diukur dari 6 indikator. Yang mana siswa mendapatkan skor tertinggi terdapat pada kegiatan 3 dengan jumlah skor 23 atau 100% yang mana guru telah membagikan soal teka-teki secara menyeluruh kepada siswa. Pada Penerapan pertama penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* aktivitas siswa mencapai kategori “sangat Tinggi” dengan interval 118 atau 85,50%. Penerapan kedua penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* aktivitas siswa mencapai kategori “sangat tinggi” dengan interval 125 atau 90,57%. Sehingga dapat dilihat bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Skor hasil belajar siswa kelas eksperimen pada hasil belajar ini akan dibandingkan dengan skor hasil belajar kelas kontrol guna menemukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas siswa yang diajar PPKn dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda tersebut sekaligus untuk menguji hipotesis penelitian ini. Untuk melihat Distribusi Hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen setelah perlakuan SMPN 6 Merangin

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
85 – 100	Amat Baik	-	-	16	69,56	8	34,78
70 – 84	Baik	9	39,13	7	30,43	8	34,78
55 – 69	Cukup	14	60,86	-	-	7	30,43
40 – 54	Kurang	-	-	-	-	-	-
0 – 39	Kurang Sekali	-	-	-	-	-	-
Jumlah		23	100 %	23	100 %	23	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas pada pertemuan 1 dapat dilihat bahwa dikelas VIIC tidak ada siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik” pada pre test yang telah dilaksanakan. Terdapat 9 (sembilan) atau 39,13% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 14 (empat belas) siswa atau 60,86% pada saat Pre Test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa Kelas VIIC perlu peningkatan pengetahuan didalam materi PPKn

Kemudian pada pertemuan ke 2 berdasarkan data yang ditampilkan diatas dapat dilihat bahwa di kelas VIIC terdapat 16 (enam belas) atau 69,56% siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik” pada terdapat 7 (enam) atau 30,43% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, pada saat post test dilakukan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah model *Crossword Puzzle* dilaksanakan dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (VIIC) adalah 84,56 dan nilai varians kelas tersebut adalah 22,52.

Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Yang mana dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kategori hasil belajar “amat baik” adalah 34,78%, kategori “baik” 34,78%, dan kategori “cukup” 30,43%.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Table 6 Distribusi Hasil Belajar kelas Kontrol setelah perlakuan di SMPN 6 Merangin

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
85 – 100	Amat Baik	2	9,1	6	27,27	4	18,18
70 – 84	Baik	9	40,90	11	50	10	45,45
55 – 69	Cukup	10	45,45	5	22,72	7	34,08
40 – 54	Kurang	1	4,54	-	-	1	2,27
0 – 39	Kurang Sekali	-	-	-	-	-	-
Jumlah		22	100 %	22	100 %	22	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan tabel diatas pada pertemuan 1 dapat dilihat bahwa terdapat 2 (dua) atau 9,1% siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik”, terdapat 9 (sembilan) atau 40,90% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 10 (sepuluh) atau 45,45% siswa yang memperoleh “Cukup” dan 1 (Satu) siswa atau 4,54 % memperoleh kategori “Kurang” pada saat Pre Test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas Kelas VIIA perlu peningkatan pengetahuan didalam materi PPKn.

Sedangkan untuk pertemuan ke 2 berdasarkan data yang ditampilkan tabel diatas dapat dilihat bahwa di kelas ini terdapat 6 (enam) atau 27,27% siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik” terdapat 11 (sebelas) atau 50% siswa yang memperoleh kategori “Baik”, 5 (lima) atau 22,72% siswa yang memperoleh “Cukup” pada saat post test dilakukan. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan ceramah. Sesuai hasil pengolahan lanjutan ,maka dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (VIIA) adalah 76,13 dan nilai varians kelas tersebut adalah 126,02.

Standar Deviasi Gabungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dibedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka harus ditentukan standar deviasi gabungan. Pada penerapan kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol standar deviasi gabungan yang didapat adalah 8,54.

Uji Homogenitas Varians Sampel Penelitian

Bila ditinjau hasil analisis statistik dengan uji F maka diperoleh F_{hitung} 2,05 kemudian nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan (α) = 5% = 0,05, $dk = n_1 + n_2 - 2$, nilai F_{tabel} adalah 4,07 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($2,05 < 4,07$). artinya hasil belajar antara kelas VIIC dan VIIA adalah homogen.

Menentukan Uji Beda T-Hitung dan Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan lampiran 78, Diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,403 kemudian dikonfirmasi dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95% (α)=5%=0,05, $dk=n_1 + n_2 - 2$, berdasarkan tabel uji T lampiran 78. Diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2,01 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,403 > 2,01$), artinya hasil belajar dari kedua kelas menggunakan model yang berbeda *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh hasil belajar siswa dengan metode konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah disebabkan oleh adanya perbedaan dalam menggunakan model *Crossword Puzzle* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model *Crossword Puzzle*. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Crossword Puzzle* mempunyai nilai rata-rata yaitu 84,56 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang tidak menggunakan metode konvensional yaitu 76,13.

Menentukan Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan rata-rata ternormalisasi $\langle g \rangle$ hasil belajar siswa kelas eksperimen yang di dapat, yaitu 0,5 maka N-gain yang dihasilkan dalam kategori “sedang”.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel model pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) dan variabel hasil Belajar (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan skor pada indikator dari masing-masing variabel dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan skor dari subjek penelitian.

Berdasarkan analisis perolehan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t statistik t-tes, diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini membuktikan bahwa model

pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* maka dapat meningkatkan hasil belajar yaitu pada proses belajar semua siswa ikut terlibat secara langsung tanpa membedakan siswa yang biasanya aktif dan tidak aktif, siswa bisa menumbuhkan kembangkan cara berfikir aktif dan kreatif.

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,403 > 2,01$), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan metode konvensional ceramah. Dengan demikian penggunaan model *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 6 Merangin. Dengan sumbangan Gain sebesar 0,5 dengan kategori “sedang”.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* SMPN 6 Merangin maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Aktivitas guru pada pertemuan pertama adalah sebesar 86,6% dengan kategori “sangat sempurna”, pada pertemuan kedua persentase aktivitas yang dilakukan guru mengalami peningkatan menjadi sebesar 96,6% dengan kategori “sangat sempurna”. Untuk mengetahui tingkat aktivitas guru eksperimen dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dirata-ratakan diperoleh sebesar 91,6% dengan kategori “sangat sempurna”.
2. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* penerapan pertama sebesar 85,50% dengan kategori “Sangat Tinggi”, penerapan kedua sebesar 95,65% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga dirata-ratakan aktivitas siswa kelas eksperimen 90,57% dengan kategori “Sangat Tinggi”.
3. Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas eksperimen saat post test tidak terdapat persentase “Amat Baik”, terdapat 9 (Sembilan) atau 39,13% yang memperoleh kategori “baik”, terdapat 14 (empat belas) atau 60,86% yang memperoleh kategori “Cukup”. Sedangkan saat post test terdapat 16 (enam belas) atau 69,56% siswa yang memperoleh kategori “Amat Baik”, 7 (tujuh) atau 30,43 % siswa yang memperoleh “Baik”. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dan dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (VIIC) saat pre test 64,13 sedangkan saat post test adalah 84,56.
4. Berdasarkan analisis uji t beda “t” terhadap kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,403 > 2,01$), yang berarti ada perbedaan yang signifikan pada tingkat signifikan 5%. Dengan sumbangan gain yang didapat dari kelas eksperimen sebesar 0,5 yang berarti termasuk dalam kategori “sedang”.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan:

1. Model pembelajaran *crossword puzzle* sebaiknya dapat diterapkan guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran PPKn
2. Diharapkan kepada guru-guru untuk memberikan model pembelajaran yang lebih bervariasi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar hingga tercapai pembelajaran yang efektif.
3. Kepada peneliti yang lain agar mengembangkan metode pembelajaran yang lain, sehingga tidak monoton pada satu metode pembelajaran saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, dorongan dan bantuan dalam penelitian laporan tugas akhir ini, terutama pada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Nur Mustafa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Bapak Dr. Sumarno, M.Pd, M.Si selaku Sekretaris Jurusan P.IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Ibu Sri Erlinda, S.IP, M.Si. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, selaku Penasehat Akademik (PA) dan selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dan masukan baik dalam kegiatan perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Dr. Gimin, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu serta memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zahirman, M.H Selaku Ketua Penguji, Bapak Bapak Supenti, M.Pd Selaku Dosen Penguji II dan Bapak Haryono, M.Pd selaku Dosen Penguji III.
6. Bapak Dr. Hambali, M.Si, Bapak Drs. Ahmad Eddison, M.Si, Bapak Jumili Arianto, S.Pd, M.H, Bapak Separen, S.Pd, M.H, Bapak Indra Primahardani, M.H, Bapak Supriyadi, M.Pd selaku Dosen Program Studi PPKn Universitas Riau.
7. Orang tua saya Bapak Suradi dan Ibu Kasmi, Aak Aldila Susanto, Adik Cahya Fajri Roikha yang begitu begitu baiknya Allah memberikan Orang tua dan saudara seperti kalian, yang selalu sabar tegar dan penuh dengan kasih sayang lautan kasihmu hantarkan saya pada gerbang kesuksesan dan yang selalu memberikan semangat inspirasi, motivasi, dan yang selalu menjadi kekuatan tersendiri bagi saya

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka pelajar. Yogyakarta
- Purwanto. 2013. *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka pelajar. Yogyakarta
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Sinar Baru. Bandung
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Suyanto, Asep Jihad, 2013. *menjadi guru professional*. Erlangga. Jakarta
- Zaini Hiysam, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta