

IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE HISTORY OF TKR CLASS XII 5 PEKANBARU VOCATIONAL HIGH SCHOOL

Nurul Aisyah Febriani *, Dra. Bedriati Ibrahim, M.Si **, Bunari, S.Pd, M.Si ***
nafebriani15@gmail.com, bedriati.ib @ gmail.com, bunari1975 @ gmail.com
Cp: 085271271522

*Historical Education Study Program
Department of Social Sciences Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research is motivated by the low student learning outcomes in class XII history subjects at SMK 5 Pekanbaru. Based on these problems, the formulation of the problem in this study is whether the application of the crossword puzzle learning model can improve the learning outcomes of students of class XII TKR Smk Negeri 5 Pekanbaru. The purpose of this study was to determine the activities of teachers and students in the implementation of the learning process using the crossword puzzle model and to determine the effect of this learning model on the learning outcomes of students of class XII TKR Smk Negeri 5 Pekanbaru on historical subjects. This research was conducted in two cycles, in the first cycle the learning outcomes of students achieved classical completeness of 52.38% and increased in the second cycle reaching 90.48%. Based on the results of these studies it can be concluded that the application of the crossword puzzle learning model can improve student learning outcomes in the class XII history lesson of SMK Negeri 5 Pekanbaru.*

Key Words: *Crossword Puzzle Model, Learning Outcomes*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN SEJARAH KELAS XII TKR
SMK NEGERI 5 PEKANBARU**

Nurul Aisyah Febriani*, Dra. Bedriati Ibrahim, M.Si, Bunari, S.Pd, M.Si *****
nafebriani15@gmail.com, bedriati.ib@gmail.com, bunari1975@gmail.com
Cp: 085271271522

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XII SMKN 5 Pekanbaru. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII TKR Smk Negeri 5 Pekanbaru. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *crossword puzzle* serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa kelas XII TKR Smk Negeri 5 Pekanbaru pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal 52,38% dan meningkat pada siklus II mencapai 90,48%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah kelas XII SMK Negeri 5 Pekanbaru.

Kata Kunci: Model *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya sadar dan terencana dari manusia untuk mengenyam ilmu pengetahuan untuk bekal hidupnya seperti keterampilan dan pengetahuan berfikirnya.. Selain itu sebagai makhluk sosial yang hidup dalam lingkungan masyarakat dan negara, manusia juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah peningkatan mutu pendidikan, hal itu sesuai dengan yang disampaikan oleh M. Sobry Sutikno menyatakan bahwa “kualitas bangsa ini akan sangat tergantung pada kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan adalah pintu utama untuk memasukinya dan guru adalah pilar utama bangunan itu sendiri”.¹ Untuk meningkatkan kualitas pendidikan ada beberapa yang harus kita perhatikan yaitu, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai suatu aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa berkaitan langsung dengan aktivitas guru mulai dari pemilihan dan pengurutan materi pembelajaran, penggunaan metode, model hingga mengevaluasi hasil pembelajaran berkaitan langsung dengan guru. Penyajian berbagai macam mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan bertujuan untuk mewujudkan siswa yang memiliki kemampuan dibidang akademis.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan adalah Sejarah Indonesia, yang merupakan pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses, perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia. Sejarah juga mengarahkan siswa agar dapat menyikapi masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan bijak. Oleh karena itu peran mata pelajaran sejarah Indonesia sangatlah penting disekolah karena melalui sejarah kita dapat mengetahui dan mempelajari berbagai peristiwa yang di alami oleh manusia dalam ruang dan waktu yang berbeda sehingga siswa dapat merasakan perubahan yang dialami oleh manusia dalam kehidupan.

Namun kenyataannya mata pelajaran sejarah ini dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menjenuhkan, selain karena materi yang terlalu menekankan pada hal-hal yang faktual seperti tahun (angka-angka), nama tokoh, nama peristiwa, tempat dimana peristiwa itu terjadi, dan cara penyampaian materi yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) yang meletakkan guru sebagai sumber utama dalam memberi pengetahuan pada siswa, dan ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran menandakan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahkan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, salah satu kegiatan yang harus dilakukan guru adalah memilih dan menentukan metode mengajar. Metode pembelajaran yang dipilih guru harus sesuai dengan kurikulum yang kita gunakan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah adalah *discovery learning*. Untuk mengoptimalkan metode tersebut maka juga dibutuhkan model pembelajaran, model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang meningkatkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

¹ M.Sorby Sutikno, Menggegas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna (Bandung: NTP Press, 2007), Hlm.120

Berdasarkan uraian diatas mendorong penulis untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Sejarah kelas XII TKR Smk Negeri 5 Pekanbaru**”

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* di kelas XII TKR SMK 5 Pekanbaru

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat disimpulkan PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.²

penelitian ini menggunakan metode deskriptif yakni melakukan penelitian langsung terhadap siswa, guna untuk mendapatkan gambaran konkrit peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, Pengumpulan data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif, tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan guna sebagai pedoman yang disusun secara sistematis oleh peneliti, adapun rencana tindakan yang dilakukan oleh penulis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Merencanakan proses pelaksanaan pembelajaran Model *crossword puzzle* pada mata pelajaran sejarah

² Wina sanjaya, *penelitian tindakan kelas*, (Jakarta:kencana,2010). Hlm. 26.

3. Menyiapkan materi pembelajaran
 4. Menyusun LO (Lembar Observasi Siswa dan Guru)
 5. Menentukan observer yaitu guru mata pelajaran sejarah kelas XII
 6. Merencanakan dan membuat instrument evaluasi dan soal ulangan harian
2. Pelaksanaan Tindakan
Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *crossword puzzle* pada mata pelajaran sejarah yang telah direncanakan sebagai berikut :
 - a. Kegiatan Awal
 - b. Kegiatan Inti
 - c. Kegiatan Akhir
 3. Observasi
Observer melakukan pengamatan dengan pedoman observasi berupa lembaran observasi siswa dan lembar observasi guru selama proses belajar dan mengajar berlangsung dengan memberikan tanda (√) atau dengan angka sesuai dengan point yang didapat pada kategori lembar observasi.
 4. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus, data yang diperoleh akan dianalisis dan hasilnya akan dijadikan pedoman pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi ini juga pengajar dapat menelaah apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah

Siklus II

Tahapan yang dilakukan pada siklus II merupakan penyempurnaan terhadap siklus I, perencanaan pada siklus II sama dengan rencana pada siklus I sedangkan hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar untuk melakukan tindakan perbaikan pada siklus II.

HASIL PENELITIAN

Dari tiga siklus yang dilalui dapat dilihat peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle*.

1. Aktivitas Guru

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Skor	Kategori
1	Pra Siklus	Pertemuan I	23	Cukup
		Pertemuan II	31	Baik
2	Siklus I	Pertemuan I	30	Baik
		Pertemuan II	33	Sangat Baik
3	Siklus II	Pertemuan I	36	Sangat Baik
		Pertemuan II	37	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari pra siklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Pada kegiatan pra siklus aktivitas guru mendapatkan skor 23 pada pertemuan pertama dengan kategori cukup dan meningkat Pada siklus I pertemuan kedua dengan skor 33 dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus II aktivitas guru mendapat skor 37 dengan kategori sangat baik

2. Aktivitas Siswa

Tabel 2 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Skor	Kategori
1	Pra Siklus	Pertemuan I	314	Kurang
		Pertemuan II	344	Cukup
2	Siklus I	Pertemuan I	500	Cukup
		Pertemuan II	568	Baik
3	Siklus II	Pertemuan I	610	Baik
		Pertemuan II	731	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan kegiatas aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*. Pada pra siklus pertemuan pertama skor yang didapatkan adalah 314 dengan kategori kurang, pada pra siklus pertama ini siswa masih belum mengenal model pembelajaran *crossword puzzle*. Dan masih belum terbiasa dengan langkah-langkah pembelajarannya, pada pertemuan kedua aktivitas siswa mendapat skor 344 masih dengan kategori cukup.

Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 314 menjadi 500 dengan kategori cukup, untuk pertemuan kedua aktivitas mendapatkan

skor 568 dengan kategori baik, pada pertemuan siklus I siswa sudah mulai mengerti dengan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Pada siklus II aktivitas siswa semakin meningkat, pada pertemuan pertama didapat skor 610 masih dengan kategori baik sedangkan pada pertemuan kedua skor aktivitas siswa semakin meningkat menjadi 731 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan peningkatan ini terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *crossword puzzle*.

3. Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan penelitian hasil belajar siswa mengalami peningkatan, untuk mengetahui lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa mulai pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel 5.18:

Tabel 2. Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

No	Siklus	Rata – rata nilai siswa	Ketuntasan individu		Ketuntasan klasikal
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Pra Siklus	62,62	6 siswa	15 siswa	Tidak tuntas
2.	Siklus I	73,80	11 siswa	10 siswa	Tidak tuntas
3.	Siklus II	86,14	19 siswa	2 siswa	Tuntas

Sumber: Data Olahan Peneliti

Pada tabel 2 adalah perbandingan peningkatan hasil pembelajaran sejarah. Siswa dapat dikatakan tuntas secara individu jika siswa mendapatkan nilai minimum 75 sesuai dengan KKM yang telah diterapkan, sedangkan secara klasikal siswa dikatakan tuntas jika 85% siswa mendapatkan nilai minimum dari seluruh siswa.

Pada Pra Siklus terdapat 6 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang tidak tuntas, secara klasikal siswa dinyatakan tidak tuntas, sedangkan pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 11 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 10 siswa, secara klasikal siswa masih dinyatakan belum tuntas, sedangkan pada siklus II ada 19 siswa yang tuntas dan 2 siswa tidak tuntas, secara klasikal siswa dinyatakan tuntas. Salah satu langkah guru untuk membuat siswanya aktif yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa sehingga aktivitas siswa pada setiap tahapan pembelajaran meningkat dan siswa semakin bersemangat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.

4. Ketuntasan Belajar Siswa

Walaupun tidak 100% tuntas namun proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* dapat dinyatakan berhasil karena telah memenuhi batas minimal pencapaian rata-rata siswa yang diinginkan oleh peneliti yakni $\geq 85\%$. Dari setiap tahap peningkatan jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan

dari hanya 6 siswa hingga mencapai 19 siswa yang dinyatakan tuntas baik secara individual maupun klasikal. Dengan rata-rata hasil belajar pra siklus 62,62, siklus I dengan rata-rata 73,80 dan siklus II dengan rata-rata 86,14.

Pada siklus II masih terdapat 2 siswa yang tidak tuntas sedangkan 19 siswa dinyatakan tuntas bahkan ada 2 siswa yang mendapatkan nilai sempurna. Ketidaktuntasan 2 orang siswa ini disebabkan dari proses pembelajaran maupun dari diri siswa sendiri, namun selama proses pembelajaran berlangsung guru sudah berusaha melakukan yang terbaik, baik itu memotivasi maupun perbaikan dalam penyampaian materi dan tahapan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Dengan tercapainya peningkatan hasil belajar siswa maka model pembelajaran *crossword puzzle* dapat dinyatakan berhasil dan hipotesis yang telah disampaikan pada bab II dapat diterima.

5. Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa

Pada awal model pembelajaran *crossword puzzle* ini diterapkan banyak siswa yang mengeluh dan mengatakan tidak paham dan lebih memilih diskusi seperti biasa, namun guru memastikan bahwa model pembelajaran ini mudah dan menyenangkan karena dengan model pembelajaran ini seluruh siswa dituntut untuk aktif dan bekerja.

Pada pertemuan selanjutnya guru lebih bersemangat dan memberikan motivasi kepada siswa serta menyampaikan semua langkah-langkah dengan jelas dan tepat. Dan pada pertemuan ini siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran *crossword puzzle*, hal ini terlihat ketika mereka tidak sabar untuk maju kedepan mengisi teka-teki silang dan mempersentasikan jawabannya, sehingga semakin meningkatnya aktivitas siswa hal ini bisa dilihat pada lembar observasi aktivitas siswa dari setiap pertemuan yang selalu mengalami peningkatan baik secara individu maupun seluruhnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembelajaran pada bab V diketahui bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran sejarah, terutama pada kelas XII TKR SMKN 5 Pekanbaru yang merupakan objek dari penelitian ini,

1. Aktivitas Guru pada pra siklus pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan pada pra siklus pertemuan pertama aktivitas guru mendapatkan skor 23 dengan kategori cukup, dan pada pertemuan kedua mendapat skor 31 dengan kategori baik. Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua aktivitas guru kembali meningkat menjadi sangat baik. Sedangkan pada siklus II aktivitas guru masih berada pada kategori sangat baik dengan skor 36 pada siklus II pertemuan pertama dan skor 37 pada pertemuan kedua.

2. Aktivitas Siswa pada pra siklus pertemuan pertama dan kedua aktivitas dikategorikan kurang karena skor yang didapat adalah 314 untuk pertemuan pertama dan 346 untuk pertemuan kedua. Pada siklus I aktivitas siswa meningkat, ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan Pertama aktivitas siswa mendapat skor 500 dengan kategori cukup dan pertemuan kedua dengan skor 568 dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi sangat baik pada pertemuan kedua dengan skor 731. Setiap pertemuan aktivitas siswa mengalami peningkatan baik secara individu maupun keseluruhan.
3. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap kali pertemuan. Hasil belajar siswa pada pra siklus rata-rata nilai siswa adalah 62,62 dengan jumlah siswa yang tuntas 6 siswa. Hasil belajar meningkat pada pertemuan siklus I dengan rata-rata 73,80 dengan jumlah siswa yang tuntas 11 siswa. Dan kembali meningkat pada pertemuan siklus II dengan rata-rata 86,14 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 siswa.

REKOMENDASI

Berdasarkan dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu

1. Agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* berjalan dengan baik maka guru harus lebih sering menerapkan model pembelajaran ini
2. Bagi siswa disarankan dalam membuat pertanyaan, jangan terlalu banyak menggunakan kata tanya apa, tapi pergunakan kata tanya bagaimana atau mengapa agar siswa lebih berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
3. Pada penelitian ini Masih terdapat kelemahan dan kekurangan dalam penelitian, seperti keterampilan bertanya yang masih kurang, guru kurang dalam memberikan penguatan dan tindak lanjut sehingga bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan agar dapat memperhatikan hal-hal sebagai berikut.
 - a. Membiasakan melakukan tanya jawab bersama peserta didik agar keterampilan bertanya guru lebih baik dan siswa lebih berfikir kritis
 - b. Membiasakan memberikan penguatan kepada peserta didik pada tahap konfirmasi agar peserta didik dapat mengkonstruksikan pengetahuannya dengan benar.
 - c. Membiasakan memberikan tindak lanjut pada akhir pembelajaran agar peserta didik dapat mengulas kembali pengetahuan yang mereka dapat disekolah ke kehidupan sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- Diyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Ghanoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Kusumah, Wijaya. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sutikno, M. Sorby. 2007. *Menggegas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna*. Bandung: NTP Press.
- Mulyana. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.