

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PADA KOMPETENSI DASAR KONSEP DAN PENGELOLAAN KOPERASI KELAS X IIS 2 DI SMA NEGERI 1 DRIYOREJO GRESIK

Linda Agustina Rahmah

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : lindaagustinara@gmail.com

Retno Mustika Dewi

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dan latar penelitian adalah siswa kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP, materi pembelajaran, media, dan post test. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi guru dan observasi siswa. Hasil penelitian pada aktivitas guru meningkat dari siklus I 78,4% dan siklus II 89,2%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 73,6% dan siklus II 88,8%. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 67,8% di siklus I dan 82,1% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa sehingga hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik meningkat.

Kata kunci : media, hasil belajar, ekonomi

Abstract

This reseach is intended to analyze the implementation of crossword puzzle learning media to improve the result of economics learning in basic competencies of cooperative concept and management. The type of this research is Class Action Research. The subject and background of the research were students Class X IIS 2 in SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. The learning instruments consisted of syllaby, lesson plan, learning materials, media, and post test. The instruments which were used were teacher observation and student observation sheet. The result of this research are: teacher's activities has improved from cycle I of 78,4% into cycle II of 89,2%. The student's activities has also improved from cycle I of 73,6% into cycle II of 88,8%. The completeness of the student's learning result has improved by 67,8% in cycle I into 82,1% in cycle II. It shows that the implementation of crossword puzzle learning media can improve teacher's and student's activities so that the result of larning in economics subject of the students class X IIS 2 SMA Negeri Driyorejo Gresik improved.

Keywords: media, learning result, economics

PENDAHULUAN

Pembelajaran tradisional sudah tidak lagi efektif karena peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran yang diakibatkan tidak mampu menguasai kompetensi dengan sempurna. Saat ini pendekatan-pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan berpusat pada siswa. Seiring berkembangnya proses dalam kegiatan belajar mengajar konsep pembelajaran bisa juga dirubah dari guru mengajar menjadi siswa belajar. "Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek belajar, melainkan siswa diposisikan sebagai subjek yang belajar sesuai bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran seperti inilah yang disebut pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*)". (Sanjaya, 2008: 99). Penjelasan tersebut sesuai dengan kurikulum yang terdapat pada SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik yaitu kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis di kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik pada tanggal 21 Februari 2016,

diperoleh beberapa data awal yaitu pembelajaran di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik menggunakan suatu metode yang digunakan yaitu ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran, hal tersebut tidak sesuai dengan kurikulum yang di gunakan yaitu kurikulum 2013 sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dari hasil observasi 28 siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik yang telah dijadikan subjek penelitian pada pembelajaran ekonomi diketahui bahwa sebanyak 67,86% (19 siswa) yang memiliki hasil belajar dibawah KKM dan hanya 32,14% (9 siswa) yang memiliki hasil belajar diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 75 .

Penulis mencoba menerapkan media pembelajaran, karena guru di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik jarang menggunakan media pembelajaran didalam kelas. Banyak komponen yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran yang dapat dan ikut menunjang kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Diharapkan dengan

diterapkannya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guna mencapai keberhasilan dalam memahami pembelajaran bagi siswa maka peneliti menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat menjadikan alat dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih kondusif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik? (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle*?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut : (1) Untuk analisis untuk aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. (2) Untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka judul yang diambil penulis adalah **“Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”**.

Dalam proses pembelajaran, media suatu pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media maka komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak berlangsung secara optimal. “Berbagai macam media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan murid. Pada umumnya guru sumber utama yang memberikan stimulus kepada murid agar belajar. Akan tetapi disamping guru masih ada lagi berbagai macam media lainnya seperti benda-benda, demonstrasi, model, bahasa tertulis, gambar-gambar, film dan televisi, mesin belajar (Nasution, 2006: 194).” Jadi, media pembelajaran merupakan salah satu cara agar materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Padmono (2011:9) menyatakan “bahwa proses belajar mengajar merupakan proses yang tengah berlangsung/ komunikasi interaktif antar person yang melibatkan pendidikan dan siswa, metode-metode, teknik serta pengolahan input dalam mencapai tujuan pembelajaran.”

Ciri-ciri umum media menurut Arsyad (2009:6) : “(a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar dan diraba dengan panca indra. (b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat

dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa, (c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, (d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, (e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal, kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan, (g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu”.

Dari ciri-ciri media diatas, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan pembelajaran dari guru kepada peserta didik yang dapat dilihat oleh panca indra ataupun kandungan pesan yang terdapat pada materi yang diajarkan. Media dapat digunakan berkelompok atau perorangan sesuai kompetensi dasar yang telah dipilih.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011) “bahwa banyak manfaat penggunaan media pembelajaran yakni, (a) Penyampaian pesan menjadi lebih baku karena setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesannya sama, (b) Pembelajaran bisa lebih menarik karena dapat membuat siswa terjagad memperhatikan, (c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, (d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan/ isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, (e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran dapat mengkomunikasikan pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik, dan jelas, (f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diperlukan, (g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan.”

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu “mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia dan mengisi jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia”. (Permata, 2013). Jadi media pembelajaran *crossword puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya.

Crossword Puzzle merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Menurut Zaini (2007: 71-72) “teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.” Dalam media ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Permainan dan simulasi dan dapat menjadi strategi pembelajaran yang ampuh. Namun gunakanlah hanya bilamana kesemua itu memiliki maksud

pendidikan yang baik yang berkaitan dengan topik yang sedang anda ajarkan. (Partin, 2009:186). Maksud dari adanya aktivitas pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan yaitu agar terdapat sejumlah wawasan emosional yang diharapkan oleh seorang guru kepada siswa-siswanya.

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia dan mengisikan jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia (Permata, 2013). Jadi media pembelajaran *crossword puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya.

Crossword Puzzle merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata sesuai panjang yang telah tersedia. Menurut Zaini (2007: 71-72) “teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung”. Di media ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Permainan dan simulasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang ampuh. Namun gunakanlah hanya bilamana kesemua itu memiliki maksud pendidikan yang baik yang berkaitan dengan topik yang sedang anda ajarkan (Partin, 2009:186). Maksud dari adanya aktivitas pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan yaitu agar terdapat sejumlah wawasan emosional yang diharapkan oleh seorang guru kepada siswa-siswanya.

Menurut M. Ghannoe (2010: 10) mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu : (a) Dapat mengasah daya ingat Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya itu sekiranya cocok (sesuai) untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak. (b) Belajar klasifikasi Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal buah-buahan, binatang, alat transportasi, namanama seseorang, nama-nama benda dan sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya. (c) Mengembangkan kemampuan analisa Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya. (d) Menghibur Ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada. (e) Merangsang kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Dari adanya perubahan tingkah laku yang baik misalnya siswa mampu menyerap pembelajaran yang diberikan guru dengan baik, maka seorang siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh.

Nasution (2006:189) hasil belajar berupa rangkaian kata-kata yang dimantapkan dengan banyak ulangan. Akan tetapi hasil belajar yang mengandung makna tidak banyak dipengaruhi oleh interferensi. Bila sesuatu sungguh-sungguh dipahami, maka ulangan dan latihan tidak seberapa memegang peranan. Yang perlu ialah adanya ide-ide tempat pelajaran baru itu berakar sehingga diintegrasikan dengan apa yang dipelajari.

Keberhasilan dalam pembelajaran juga dapat juga berkaitan dengan nilai yang harus mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana telah dapat mencapai tujuan yang ditetapkan disetiap bidang study (Arikunto, 2009:276). Tujuan dalam pembelajaran yaitu agar hasil belajar siswa lebih baik lagi sehingga keberhasilan dalam penerapan pembelajaran oleh guru dapat dirasakan.

Hasil belajar siswa juga tidak luput dari adanya peran guru, seperti yang dijelaskan oleh Rosminingsih (2012:126) bahwa guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar berada pada tingkat optimal. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa ditentukan efektivitas dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah “suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama” (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2008:3). Penelitian yang akan dilaksanakan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Dalam penelitian tindakan ini guru sebagai peneliti, penanggungjawab penuh penelitian. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

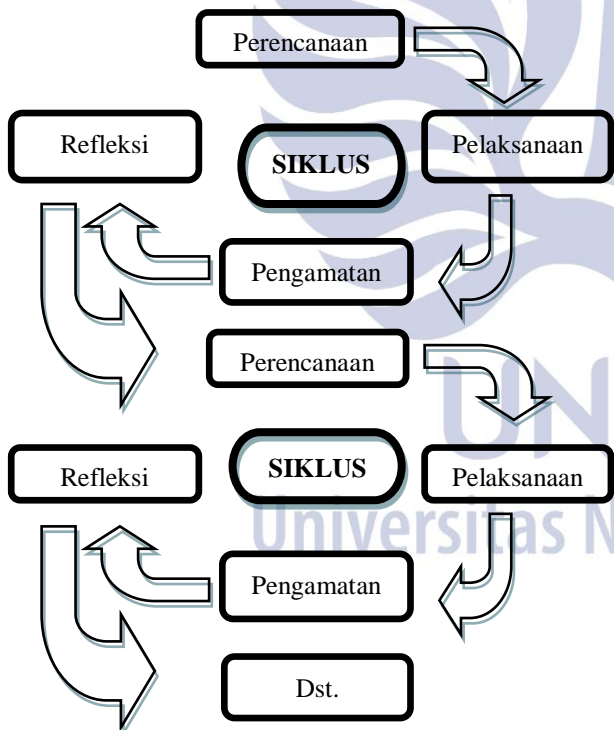
Penelitian tindakan kelas menurut Trianto (2010:13) secara lebih luas diartikan sebagai “penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada

sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan dan bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik”.

Subjek yang dikenai tindakan pada penelitian ini adalah siswa-siswa kelas X IIS 2 di SMANegeri 1 Driyorejo Gresik. Dengan jumlah siswa 28 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Pemilihan subjek siswa kelas X IIS 2 didasarkan pada karakteristik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya ekonomi yang hasil belajarnya masih rendah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Pemilihan lokasi di SMA Negeri 1 DriyorejoGresik karena sekolah ini bisa mudah daam menerima inovasi baru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Keterbukaan kepala sekolah yang memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Rancangan penelitian adalah suatu tahapan proses yang ditempuh dalam suatu perencanaan dan melaksanakan penelitian. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini menggunakan prosedur atau tahapan yang terdiri dari empat tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Bagan 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto,2010:16)

Pengumpulan data dilakukan pada tiap-tiap siklus sampai sudah tidak ada kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (aktifitas siswa dan aktivitas guru) dan tes. Yang dijelaskan

sebagai berikut : (1) Pada proses observasi ini merupakan proses yang tersusun dari pengamatan dan ingatan, dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh observer yaitu guru kelas dan juga teman sejawat yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. (2) Dalam penelitian ini digunakan tes setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh apa dan bagaimana tingkat ketuntasan belajar siswa terhadap materi yang telah diberikan, ditugaskan dan diajarkan oleh gurunya. Penggunaan metode tes dalam penelitian ini adalah dikarenakan metode ini efektif untuk mengukur kemampuan siswa secara obyektif. Dalam penelitian digunakan tes ulangan harian saat pembelajaran metode diskusi partisipatif.

Dalam pengumpulan data perlu diadakan pengolahan data dan analisis data secara detail, agar peneliti dapat merangkum secara akurat data yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis data dilakukan dalam menerjemahkan data-data dari peneliti yang telah diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis data yang dibuat dalam penelitian ini.

(1) Data analisis observasi

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(sumber:Indarti, 2008:26)

Keterangan :

- P = Persentase frekuensi kejadian muncul
- f = Banyak aktivitas yang muncul
- N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Untuk menghitung tingkat persentasi hasil dari observasi, digunakan nilai sebagai berikut :

- 0-20% = sangat kurang
- 21-40% = kurang
- 41-60% = cukup
- 61-80% = baik
- 81-100% = sangat baik

(2) Data hasil belajar siswa

Analisis tes ini dilakukan dengan melakukan penelitian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan ketentuan yakni tes hasil belajar siswa secara individu dikatakan tuntas bila mencapai nilai ≥ 75 dan dikatakan tuntas bila mencapai 80%.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

(sumber : Indarti, 2008:26)

Keterangan :

- P = Persentasi ketuntasan belajar
- $\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah keseluruhan siswa

Hasil dari persentase tersebut kemudian dikonversi menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut :

0-20%	= sangat lemah
21-40%	= lemah
41-60%	= cukup
61-80%	= kuat
81-100%	= sangat kuat

PEMBAHASAN

Berikut merupakan deskripsi hasil penelitian dengan menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik yang telah diterapkan.

Hasil observasi dinilai oleh 2 observer. Yaitu guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IIS 2 dan teman sejawat. Pengamatan tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Adapun hasil pelaksanaan kegiatan observasi sebagai berikut.

Kemampuan guru yaitu peneliti dengan Menerapkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dinilai dengan menggunakan lembar-lembar observasi aktivitas guru, pengamatan dari peneliti dan dilaksanakan sejak awal hingga akhir pembelajaran selama siklus I berlangsung.

Berdasarkan dari hasil observer maka presentase aktivitas guru dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{51} \times 100\% = 78,43\%$$

Keterangan :

P= presentase peluang kejadian yang muncul
 F=Jumlah skor yang akan dipresentasikan
 N=Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti,2008:76)

Dengan Kriteria :

0-20%	= sangat kurang
21-40%	= kurang
41-60%	= cukup
61-80%	= baik
81-100%	= sangat baik

Observasi guru pada siklus I yaitu dengan persentase sebesar 78,43%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian termasuk dalam kriteria baik tetapi belum dinyatakan belum berhasil dan mencapai target penelitian $\geq 80\%$.

Aktivitas guru yang diamati pada siklus I per butir observasi yang diisi oleh ke 2 observer yang sudah dirata-rata yaitu memiliki persentase 66,67%-100%.

Pada observasi aktivitas siswa selama mengikuti Pembelajaran dikelas dengan materi ajar konsep koperasi dengan menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dilakukakn oleh 2 observer. Pada lembar aktivitas siswa tersebut saat kegiatan belajar mengajar berlangsung diberi skor 1-3.

Berdasarkan dari hasil observer maka presentase aktivitas siswa dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26,5}{36} \times 100\% = 73,61\%$$

Keterangan :

P= presentase peluang kejadian yang muncul
 F=Jumlah skor yang akan dipresentasikan
 N=Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti,2008:76)

Dengan kriteria :

0-20%	= sangat kurang
21-40%	= kurang
41-60%	= cukup
61-80%	= baik
81-100%	= sangat baik

Dari hasil observasi siswa oleh ke 2 observer tersebut memperoleh presentase sebesar 73,61% maka penelitian pada siklus I dinyatakan belum berhasil dan mencapai target penelitian yaitu $\geq 80\%$.

Aktivitas siswa yang diamati pada siklus I per butir observasi yang diisi oleh ke 2 observer yang sudah dirata-rata yaitu memiliki persentase 66,67%-100%.

Data hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan pada hasil kerja siswa pada instrumen lembar penialain dengan data ini dapat diketahui nilai ketercapaian masing-masing individu berbeda dan klasikal.

Siswa dikatakan tuntas atau tidak tuntas berdasarkan nilai yang diperoleh dari Media yang diberikan secara berkelompok yaitu Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan post tes yang diberikan secara individu. Dinyatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Nilai siswa diperoleh dari rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{28} \times 100\% = 67,86\%$$

Keterangan :

P = Persentasi ketuntasan belajar
 $\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar
 N = Jumlah keseluruhan siswa

Dengan kriteria :

0-20% = sangat kurang
 21-40% = kurang
 41-60% = cukup
 61-80% = baik
 81-100% = sangat baik

Ketuntasan hasil belajar pada siklus I secara keseluruhan mencapai 67,86% dan termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai diatas, maka penelitian pada siklus I dinyatakan belum berhasil dan belum mencapai target penelitian yaitu $\geq 80\%$.

Pada siklus II tahap pengamatan yang dilakukan dengan 2 observer. Yaitu guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IIS 2 dan teman sejawat. Pengamatan tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar-lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Adapun hasil pelaksanaan kegiatan observasi sebagai berikut.

Kemampuan guru yaitu peneliti dengan menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dinilai dengan menggunakan lembar-lembar observasi aktivitas guru, pengamatan dilaksanakan sejak awal hingga akhir pembelajaran selama siklus II berlangsung.

Berdasarkan dari hasil observer maka presentase aktivitas guru dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45,5}{51} \times 100\% = 89,22\%$$

Keterangan :

P= presentase peluang kejadian yang muncul
 F=Jumlah skor yang akan dipresentasikan
 N=Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti,2008:76)

Dengan Kriteria :

0-20% = sangat kurang
 21-40% = kurang
 41-60% = cukup
 61-80% = baik
 81-100% = sangat baik

Observasi guru pada siklus II yaitu dengan persentase sebesar 89,22%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian termasuk dalam kriteria sangat baik dan telah mencapai kriteria yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Aktivitas guru yang diamati pada siklus II per butir observasi yang diisi oleh ke 2 observer yang sudah dirata-rata yaitu memiliki persentase 66,67%-100%.

Pada observasi aktivitas siswa selama mengikuti Pembelajaran dikelas dengan materi ajar konsep koperasi dan pengelolaan koperasi dengan menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pada lembar aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung diberi skor 1-3.

Berdasarkan dari hasil observer maka presentase aktivitas siswa dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{36} \times 100\% = 88,89\%$$

Keterangan :

P= presentase peluang kejadian yang muncul
 F=Jumlah skor yang akan dipresentasikan
 N=Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti,2008:76)

Dengan kriteria :

0-20% = sangat kurang
 21-40% = kurang
 41-60% = cukup
 61-80% = baik
 81-100% = sangat baik

Dari hasil observasi aktivitas siswa diperoleh presentase sebesar 88,89% termasuk dalam kriteria sangat baik, hasil observasi siswa dikatakan berhasil karena telah mencapai persentase yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Aktivitas siswa yang diamati pada siklus II per butir observasi yang diisi oleh ke 2 observer yang sudah dirata-rata yaitu memiliki persentase 66,67%-100%.

Data hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan pada hasil kerja siswa pada instrumen lembar penialain dengan data ini dapat diketahui nilai ketercapaian masing-masing individu, berbeda dan klasikal.

Siswa dikatakan tuntas atau tidak tuntas berdasarkan nilai yang diperoleh dari Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diberikan secara berkelompok dan post tes yang diberikan secara individu. Dinyatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Nilai siswa diperoleh dari rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{28} \times 100\% = 82,14\%$$

Keterangan :

P = Persentasi ketuntasan belajar
 $\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar
 N = Jumlah keseluruhan siswa

Dengan kriteria :

- 0-20% = sangat kurang
- 21-40% = kurang
- 41-60% = cukup
- 61-80% = baik
- 81-100% = sangat baik

ketuntasan hasil belajar pada siklus II secara keseluruhan mencapai 82,14% berdasarkan hasil rekapitulasi nilai diatas, maka penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil dan mencapai target penelitian $\geq 80\%$.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Kekurangan dalam siklus I dapat teratasi oleh peneliti pada siklus II. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dimana siklus I memperoleh jumlah rata-rata keseluruhan sebanyak 78,4% dan siklus II memiliki rata-rata sebesar 89,2%. Dari pembelajaran yang dilakukan dari siklus I ke siklus II memiliki persentase sebesar 83,8%. Berikut diagram perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

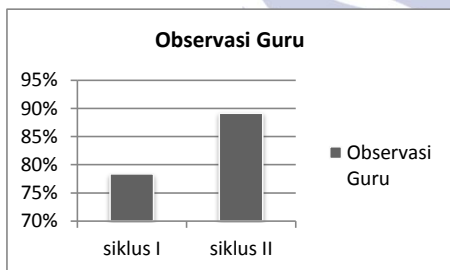


Diagram 4.7
Observasi guru Siklus I dan Siklus II

Dari diagram 4.7 diatas, dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I penelitian belum berhasil karena hanya mencapai persentase sebesar 78,43% pada siklus II peneliti memperoleh persentase sebesar 89,22%. penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai persentase sebesar 89,22% dan telah mencapai target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Semua kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus ke II sehingga terdapat kenaikan dalam persentase observasi guru.

Berdasarkan hasil analisis. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dimana siklus I memperoleh jumlah rata-rata keseluruhan sebanyak 73,61% dan siklus II memiliki rata-rata sebesar 88,89%. Dari pembelajaran yang dilakukan dari siklus I ke siklus II memiliki persentase sebesar 81,22%. Berikut adalah diagram perbandingan siklus I dan siklus II.

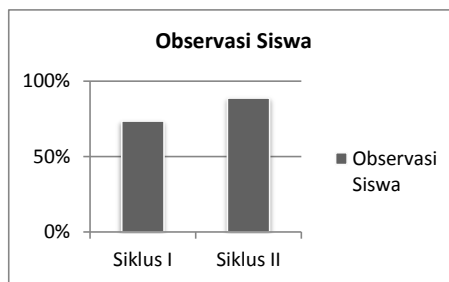


Diagram 4.8
Observasi siswa Siklus I dan Siklus II

Dari diagram 4.8 diatas, dapat terlihat bahwa peningkatan persentase yang diperoleh dari siklus I yaitu sebesar 73,61% dan pada siklus II sebesar 88,89%. Penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Semua kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus ke II sehingga terdapat kenaikan dalam persentase observasi siswa.

Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dimana siklus I memperoleh jumlah rata-rata keseluruhan sebanyak 67,86% dan siklus II memiliki rata-rata sebesar 82,14%. Berikut perbandingan diagram hasil belajar siklus I dan siklus II.

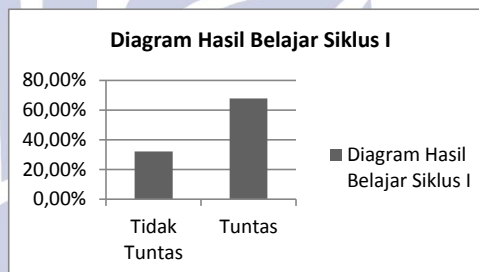


Diagram 4.9
Hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II

Dari diagram 4.9 diatas dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I penelitian belum berhasil karena ketuntasan yang diperoleh oleh siswa sebesar 67,86% dan mengalami kenaikan pada siklus II yang diperoleh sebesar 82,14% dan penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berhasil Meningkatkan Hasil Belajar yang diperoleh oleh siswa X IIS 2 SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran ekonomi kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle*

memperoleh persentase sebesar 78,43%. Aktivitas guru belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ hal ini karena aktivitas guru belum maksimal dalam memberikan motivasi sehingga minat belajar siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran, guru kurang membimbing siswa dalam kelompok, selain itu guru kurang mengajak siswa presentasi dan menanggapi hasil yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

Berdasarkan beberapa kendala yang dihadapi pada siklus I perlu adanya perbaikan pada siklus II perbaikan yang dilakukan yaitu guru mengajak siswa lebih aktif dalam menggali pemahaman awal sehingga siswa tidak kesulitan saat menerima materi pada awal pembelajaran, guru lebih mengkondisikan siswa dalam kelompok dan berkeliling agar diskusi kelompok dapat berjalan maksimal, guru lebih mengajak siswa untuk mempresentasikan dan menanggapi hasil yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh data aktivitas guru pada siklus II sebesar 89,22%. Penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai persentase yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Semua kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus ke II sehingga terdapat kenaikan dalam persentase observasi guru.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi dengan menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* memperoleh persentase sebesar 73,61%, sehingga aktivitas siswa pada siklus I ini belum mencapai persentase yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$, hal ini dikarenakan aktivitas siswa yang belum maksimal seperti dalam menjawab pertanyaan masih sangat kurang, siswa tidak memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa sulit diatur dan tidak bekerjasama dengan kelompoknya, presentasi dan memberi tanggapan kurang maksimal.

Dari kendala-kendala yang telah diuraikan diatas, guru melakukan perbaikan pada siklus II perbaikan yang dilakukan guru yaitu seperti memberikan tanya jawab agar siswa aktif, memberi sanksi pada siswa jika ramai sendiri, membimbing siswa untuk mempresentasikan dan menanggapi hasil presentasi dari kelompok lain.

Setelah melakukan perbaikan pada siklus II diperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 88,89%. Pada siklus II ini siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya kepada guru dan melakukan diskusi dalam kegiatan kelompok serta aktif dalam menyampaikan pendapat atau kesimpulan dari hasil yang mereka kerjakan. Hal ini sesuai dengan pendapat sadiman (2010:17) fungsi media mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran agar lebih aktif. Penelitian yang dilakukan dikatakan berhasil karena terdapat kenaikan dari siklus I ke siklus II dan telah mencapai target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Semua kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus ke II sehingga terdapat kenaikan dalam persentase aktivitas siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan pada

siklus II terlihat bahwa siswa lebih berkonsentrasi dan tertarik dengan media yang diberikan yaitu Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pada kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa mencapai KKM yang ditentukan yaitu ≥ 75 secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, peningkatan yang diperoleh dari siklus I ke siklus II yaitu Pada siklus I penelitian belum berhasil karena ketuntasan yang diperoleh oleh siswa sebesar 67,86% dan mengalami kenaikan pada siklus II yang diperoleh sebesar 82,14% dan penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berhasil meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa X IIS 2 SMA Negeri 1 Dryorejo Gresik. Selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini menarik perhatian siswa dan siswa dapat fokus terhadap pembelajaran yang diberikan khususnya materi pembelajaran konsep koperasi dan pengelolaan koperasi.

Menurut Zaini (2007: 71-72) "teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, m

Media ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Hal tersebut sesuai dengan penerapan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *crossword Puzzle*

Menurut Bruner dalam (Nasution, 2006:9) dalam "proses belajar dapat dibedakan tiga fase atau episode, yakni (1) Informasi, dalam tiap pelajaran kita memperoleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang telah kita miliki, ada yang memperhalus dan memperdalamnya, ada pula informasi yang bertentangan dengan apa yang telah kita ketahui sebelumnya, (2) Transformasi, informasi itu harus dianalisis dan diubah atau ditransformasi kedalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Dalam hal ini bantuan guru sangat diperlukan, (3) Evaluasi, kemudian kita nilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain. Seperti yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar setelah menjelaskan pembelajaran kepada siswa yang berupa informasi kemudian mentransformasi dengan menggunakan media pembelajaran dan kemudian melakukan evaluasi dengan test yang diberikan kepada siswa juga melakukan perbaikan dalam pembelajaran sehingga persentase dari siklus I ke siklus II dapat meningkat".

Menurut malvin L siberman (2014:256) "menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka teki silang akan mengundon minat dan partisipasi siswa, teka teki silang bisa diisi secara prorangan ataupun kelompok". Teori tersebut jika dilihat dari hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa media *Crossword Puzzle* dapat mengundang minat belajar siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat dan bertahan dalam pencapaian prestasi siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian penerapan media pembelajaran *crossword puzzle*, yaitu : (1) Penggunaan media pembelajaran *crossword Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa karena terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga dapat mencapai keberhasilan yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$. (2) Penggunaan media pembelajaran *crossword Puzzle* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada setiap siklus nilai didapat dari rata-rata nilai media pembelajaran yang diberikan secara berkelompok dan nilai post test yang dikerjakan secara individu.

Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) Agar aktivitas guru maksimal, sebaiknya guru lebih memperhatikan aktivitas siswa saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas, karena guru sangat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas dengan inovasi-inovasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan meningkatkan fokus dan semangat siswa dalam pembelajaran. (2) Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar, agar suasana didalam kelas tidak monoton dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media yang dapat mengundang minat belajar dan meningkatkan konsentrasi serta pemahaman siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Eko, Yuli. 2009. *Ekonomi untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta: Mitra Media Pustaka.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV pustaka setia.
- Hamzah B, Uno. 2006. *Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B, Uno. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indari, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- M. Ghanoe. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Nasution. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nisak, Raisatun. 2011. *50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Padmono. 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS.
- Piping, Sugiharti. 2005. "Penerapan Teori Multiple Intelligence dalam Pembelajaran Fisika". *Jurnal Pendidikan Penabur*. hal. 40-42.
- Partin, Ronald L. 2009. *Kiat Nyaman Mengajar di dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Roesminingsih dan Lamijan Hadi Susarno. 2015. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Bintang.
- Sadiman, arif s, dkk. 2010. *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, arif S, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran Dari Dunia Nyata*. Jakarta: Nusa Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center For Teaching Staff Development).
- <http://www.etunas.com/web/jenis-media-dan-karakteristiknya.htm/> diakses 11 maret 2016)
- <http://putranyapermata.wordpress.com/pendidikan/metode-pembelajaran/> diakses tanggal 10 Januari 2016

