

PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN LIDAH WETAN II SURABAYA

Anggaraeni

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (anggaraindarto@gmail.com)

FX Mas Subagio

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu pada proses pembelajaran yang berguna sebagai perantara guru menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik., sehingga keterlibatan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media Pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah otak dan konsentrasi siswa, perlu melibatkan adanya permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media *Crossword Tournament*. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus. Penelitian dilakukan di SDN Lidah Wetan II Surabaya dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, media *Crossword Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *crossword tournament*, hasil belajar, ptk

Abstract

Learning Media is a tool in the learning process that is useful as an intermediary for teachers convey information to students and can stimulate thoughts, feelings, and attention so that the material presented were well received by students so that the involvement of learning media can improve student learning outcomes. Learning Media that aims to emphasize the brain and concentration of students, need to involve the game. The purpose of this study is to improve learning outcomes by using Crossword Tournament media. This study included a classroom action research using two cycles. The research was conducted at SDN Lidah Wetan II Surabaya with the subject of the research is the fourth grade students which amounted to 34 students. Based on the data obtained, Crossword Tournament media can improve student learning outcomes.

Keywords: *crossword tournament, learning media, classroom action research*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bahkan yang paling utama bagi masyarakat, karena pendidikan dianggap mempunyai pengaruh besar pada kelangsungan hidup agar dapat terbentuknya tatanan hidup yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan merupakan sistematisasi dari proses perolehan pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa diharapkan dapat menjadi landasan berfikir ketika menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan yang sebenarnya ketika berhubungan langsung dengan teman sebaya ataupun masyarakat sekitar. Oleh karena itu, pemerintah telah berupaya memberikan solusi demi tercapainya tujuan pendidikan diatas, antara lain: perubahan kurikulum, perbaikan dan pengadaan sarana prasarana, meningkatkan kualitas guru, dan masih banyak upaya lainnya yang bertujuan untuk tercapainya tujuan pendidikan dengan maksimal.

Pada dasarnya pendidikan merupakan sistematisasi dari proses perolehan pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut diharapkan mampu memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya (Soeharto, 2010:16). Pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa diharapkan dapat menjadi landasan berfikir ketika menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan yang sebenarnya ketika berhubungan langsung dengan teman sebaya ataupun masyarakat sekitar. Oleh karena itu, pemerintah telah berupaya memberikan solusi demi tercapainya tujuan pendidikan diatas, antara lain: perubahan kurikulum, perbaikan dan pengadaan sarana prasarana, meningkatkan kualitas guru, dan masih banyak upaya lainnya yang bertujuan untuk tercapainya tujuan pendidikan dengan maksimal.

Saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 (K13). K13 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 atau biasa disebut dengan Kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). K13 menuntut, bahwa suatu pembelajaran hakikatnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta namun K13 juga mempelajari tentang implementasi dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi hal tersebut akan berbanding terbalik jika guru menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Hal tersebut akan mengakibatkan materi yang dipelajari tidak tersampaikan dengan baik sehingga terjadi perbedaan persepsi dengan siswa, hal tersebut berarti bahwa tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Daryanto, 2010:20)

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang dianggap penting bagi dunia pendidikan, karena kegiatan pembelajaran adalah hal yang utama sebagai penentu berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik terhadap siswa, hal tersebut berarti bahwa guru dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran inovatif, yang bertujuan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran akan lebih efektif jika siswa mampu memahami dan menerima dengan baik pesan yang terkandung dari materi yang disampaikan guru. Salah satu faktor untuk terciptanya pembelajaran yang efektif adalah penggunaan alat bantu pembelajaran atau biasa disebut dengan media pembelajaran.

Dengan digunakannya media pembelajaran diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru untuk menyampaikan isi dan materi kepada siswa, selain itu dengan media siswa mampu menemukan konsepnya sendiri, serta dapat memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Media pembelajaran yang sesuai dan menarik juga dapat menciptakan kondisi pikiran siswa yang jernih, rileks, dan tenang sehingga ingatan yang dimiliki siswa terkait materi yang disampaikan dapat bertahan lebih lama. Dengan demikian suatu pencapaian tujuan harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menuntut siswa memiliki pengalaman, berfikir logis, dan ketrampilan menghafal dengan baik.

Media *Crossword Tournament* adalah media yang secara fisik terdiri dari ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak beserta petunjuk permainan atau soal (Mustofa, 2017:13). Petunjuk permainan atau soal yang terdapat dalam media *Crossword Tournament* dapat digunakan untuk mengisi ruang yang berbentuk kotak kosong tersebut dengan rangkaian huruf sehingga dapat terbentuknya suatu kata yang sesuai dengan petunjuk atau soal dan media tersebut dapat membuat kondisi otak jernih, rileks, dan tenang. Pada saat melakukan pembelajaran dengan kondisi otak jernih, rileks, dan tenang maka daya pemahaman akan meningkat untuk menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media *Crossword Tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Lidah Wetan II Surabaya.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR), jenis penelitian ini dilakukan guna meningkatkan mutu dan pemecahan masalah dengan cara mengamati serta mencermati tingkat keberhasilan akibat adanya suatu tindakan yang diberikan kepada sekelompok subyek, untuk kemudian dapat diberikan tindakan lanjutan guna penyempurnaan suatu tindakan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sehingga hasil yang diperoleh dapat meningkat. (Trianto, 2010:13)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan melalui beberapa tahap, antara lain: (1) perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan yang akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya; (2) tindakan dan pengamatan, pada tahap tindakan dan pengamatan, observer akan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dikelas, kegiatan yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran; dan (3) refleksi., pada tahap ini peneliti akan mengulas atau melakukan evaluasi kegiatan yang telah terjadi, bila tujuan peneliti telah tercapai pada siklus kedua maka pengulangan siklus sudah dirasa cukup atau dengan kata lain peneliti tidak akan melanjutkan ke siklus berikutnya.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II / 462 Surabaya dengan jumlah keseluruhan 34 siswa, yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 19 siswa laki – laki. Tujuan peneliti memilih siswa kelas IV adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku).

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik pengamatan atau observasi dan tes, pada penelitian ini tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes hasil belajar, ter tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media *Crossword Tournament*. Jenis tes yang digunakan adalah tes tulis berupa lembar evaluasi yang terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian sesuai dengan materi yang disampaikan..

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti antara lain; (1) lembar observasi aktivitas guru, melalui

lembar observasi aktivitas guru peneliti dapat mengumpulkan data terkait dengan aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Tournament*, sehingga dapat diperoleh data untuk mengukur tingkat efektifitas dan keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru; (2) lembar observasi aktivitas siswa, Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Tournament* sedang berlangsung; (3) lembar tes hasil belajar, lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Tournament*, sehingga dapat diketahui tingkat ketuntasan belajar yang diperoleh siswa. Lembar tes hasil belajar terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian yang disusun sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian dari penggunaan media *Crossword Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi IPS tema 7 subtema 2 SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. Hasil penelitian yang akan diuraikan adalah hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran serta hasil belajar siswa yang dilakukan pada akhir siklus penelitian.

Sebelum berlangsungnya tahap perencanaan, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu guna mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran materi IPS pada siswa kelas IV di SDN Lidah wetan II/462 Surabaya. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menyusun perencanaan untuk melaksanakan pembelajaran pada siklus I, meliputi: (1) menganalisis kurikulum; (2) membuat jadwal pelaksanaan; (3) membuat rpp; (4) menyiapkan media dan sumber belajar; (5) membuat soal evaluasi; (6) membuat instrument penelitian

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada proses penelitian, peneliti menggunakan media *Crossword Tournament* yang berperan sebagai alat bantu dalam mengajar. Kegiatan pembelajaran ini terdiri atas kegiatan pembuka/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada tahap pengamatan/observasi dilakukan oleh dua observer yaitu peneliti dan Robi'ati Fauziyah selaku teman sejawat. Observer melakukan pengamatan sekaligus memberi skor/nilai untuk aktivitas guru dan

siswa. Pada data hasil observasi aktivitas guru terdapat skor 1-4, setiap skor mewakili kriteria tertentu untuk diberikan pada guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran aktivitas guru dikatakan berhasil jika mencapai tingkat keberhasilan 80%. Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{35,5}{48} \times 100\% \\ &= 73,9\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran diperoleh persentase 73,9%. Menurut penggolongannya dalam kriteria penilaian, skor tersebut dapat dikategorikan baik, namun skor tersebut belum memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I. Pada aspek satu yang terkait dengan kegiatan pembuka (salam, do'a, absensi, cek kerapihan dan kebersihan) diperoleh persentase sebesar 75%. Pada aspek satu ini guru belum maksimal ketika melakukan kegiatan pembuka. Guru hanya melakukan kegiatan berdoa dan absensi, sedangkan salam dan kegiatan memeriksa kebersihan serta kerapihan siswa maupun lingkungan kelas belum terlaksana.

Pada aspek dua yaitu kegiatan apersepsi (tanya jawab terkait dengan materi yang akan disampaikan) diperoleh persentase sebesar 62,5%. Pada aspek ini, guru memberikan pertanyaan yang kurang bervariasi dan kurang memunculkan motivasi belajar bagi siswa sehingga pada awal pembelajaran telah terdapat siswa yang tidak fokus dan cenderung berbicara dengan teman sebangkunya.

Pada aspek tiga yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran diperoleh persentase sebesar 75%. Pada aspek ini, guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik. Guru menggunakan bahasa yang kurang komunikatif bagi siswa sehingga siswa kurang dapat memahami dengan baik tentang apa saja yang akan dipelajari.

Pada aspek empat yaitu menjelaskan materi diperoleh persentase sebesar 75%. Guru sudah cukup

baik saat menyampaikan penjelasan materi dan guru mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, tetapi suara guru ketika menjelaskan materi cenderung kurang dapat didengar dengan baik oleh siswa yang mendapat tempat duduk di belakang sehingga saat diberikan pertanyaan oleh guru siswa tersebut hanya bias diam.

Pada aspek lima yaitu pembagian kelompok diperoleh persentase 87,5%. Pada aspek ini sudah terlaksana sangat baik, terlihat dari sikap guru yang tegas dalam mengatur siswa saat pembentukan kelompok dan guru dapat mengkondisikan siswa agar tidak gaduh ketika proses pembagian kelompok sehingga tidak menghambat jalannya kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran tetap kondusif.

Pada aspek enam yaitu memberikan penjelasan cara penggunaan media *Crossword Tournament* diperoleh persentase 75%. Cara guru dalam menjelaskan bagaimana cara penggunaan media *Crossword Tournament* sudah cukup baik, hanya saja ditemukan permasalahan sama dengan aspek empat yaitu suara guru yang kurang lantang sehingga saat proses penggunaan media ada siswa yang masih bertanya

Pada aspek tujuh yaitu membimbing siswa dalam penggunaan media *Crossword Tournament* mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Pada aspek ini sudah terlaksana dengan baik. Hanya saja ketika salah satu siswa maju untuk menyelesaikan media di depan kelas terdapat siswa yang ramai dan hal tersebut luput dari pengawasan guru.

Pada aspek delapan yaitu membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD diperoleh persentase 87,5%. Pada aspek ini, guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD dengan baik akan tetapi guru tidak berkeliling secara menyeluruh, guru hanya menghampiri siswa yang mengajukan pertanyaan karena menemukan hal yang tidak mereka mengerti.

Pada aspek sembilan yaitu memberikan kesempatan pada siswa dari perwakilan kelompok untuk mengutarakan jawaban persentase yang diperoleh sebesar 62,5%. Pada aspek ini ada hal yang perlu diperbaiki dimana guru memberikan kesempatan hanya pada siswa yang dirasa mampu mengutarakan jawabannya, alasan guru melakukan hal tersebut agar tidak menghabiskan waktu yang lama.

Pada aspek sepuluh yaitu pemberian reward/penghargaan diperoleh persentase sebesar 62,5%. Pada aspek ini, penghargaan yang diberikan guru hanya berupa pujian dan ditujukan untuk siswa secara keseluruhan sehingga kurang memotivasi semangat belajar siswa untuk pembelajaran selanjutnya.

Pada aspek sebelas yaitu menyampaikan kesimpulan terkait dengan materi yang disampaikan

persentase yang diperoleh sebesar 75%. Aspek ini sudah terlaksana dengan baik, akan tetapi guru kurang mengkondisikan siswa agar tetap pada suasana pembelajaran yang kondusif sehingga terdapat siswa yang tidak mendengarkan guru ketika menyampaikan kesimpulan.

Pada aspek duabelas yaitu menutup pembelajaran diperoleh persentase sebesar 62,5%. Aspek ini perlu diperbaiki karena guru hanya melakukan kegiatan penutup dengan salam tanpa berdoa terlebih dahulu atau meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

Pada data hasil observasi aktivitas siswa terdapat skor 1-4, setiap skor mewakili kriteria tertentu untuk diberikan pada siswa selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran aktivitas siswa dikatakan berhasil jika mencapai tingkat keberhasilan 80%. Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{29}{40} \times 100\% \\ &= 72,5\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I. Terlihat pada aspek satu yaitu merespon apersepsi yang diberikan guru diperoleh persentase 75%. Pada aspek ini telah terlaksana dengan cukup baik tetapi masih terdapat siswa yang tidak merespon kegiatan tanya jawab yang diberikan guru.

Pada aspek dua yaitu menyimak penjelasan yang diberikan guru terkait dengan materi pembelajaran persentase yang diperoleh sebesar 62,5%. Hanya sebagian siswa khususnya bagian depan yang benar-benar memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Hal ini dikarenakan cara penyampaian guru yang kurang lantang.

Pada aspek tiga yaitu siswa berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan memperoleh persentase sebesar 87,5%. Pada aspek ini telah terlaksana dengan baik, karena siswa mudah diatur saat proses pembagian kelompok sehingga tidak banyak waktu yang terbuang.

Pada aspek empat terkait tentang memperhatikan guru menyampaikan cara penggunaan media *Crossword*

Tournament dan diperoleh persentase sebesar 75%. Mayoritas siswa memperhatikan penjelasan guru karena siswa tertarik dengan media namun masih terdapat beberapa siswa yang hanya melamun.

Pada aspek lima yaitu berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan media *Crossword Tournament* diperoleh persentase sebesar 75%. Pada aspek ini siswa terlihat cukup baik dalam bekerjasama namun hanya beberapa siswa yang masih mengandalkan temannya dan tidak ikut berdiskusi.

Pada aspek enam yaitu menyelesaikan media *Crossword Tournament*, persentase yang diperoleh sebesar 62,5%. Aspek ini perlu diperbaiki karena sebagian kelompok menyelesaikan media *Crossword Tournament* lebih dari waktu yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan masih terdapat siswa tidak menguasai materi dengan baik.

Pada aspek tujuh yaitu menyelesaikan LKPD dan diperoleh persentase 87,5%. Siswa menyelesaikan LKPD sesuai waktu yang ditentukan. Siswa tetap tertib dan tidak menimbulkan kegaduhan sehingga suasana tetap kondusif dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Pada aspek delapan yaitu mempresentasikan hasil diskusi kelompok diperoleh persentase sebesar 62,5%. Perlu adanya perbaikan dalam aspek ini karena suara siswa cenderung kurang lantang dan masih kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusinya.

Pada aspek sembilan yaitu mengerjakan lembar evaluasi, persentase yang diperoleh sebesar 75%. Aspek ini berjalan cukup baik, siswa telah mengerjakan secara mandiri namun terdapat siswa yang masih mengerjakan meskipun waktu yang ditentukan telah habis.

Pada aspek sepuluh yaitu menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru, persentase yang diperoleh sebesar 62,5%. Perlu adanya perbaikan dalam aspek ini, karena siswa masih terkesan pasif dan hanya beberapa siswa yang merespon pertanyaan guru terkait kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Sedangkan pada hasil observasi aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran diperoleh persentase 72,5%. Menurut penggolongannya dalam kriteria penilaian, skor tersebut dapat dikategorikan baik, namun skor tersebut belum memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 80%.

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat apabila siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari syarat ketuntasan minimal yaitu 75 dan hasil belajar klasikal siswa mencapai 80%. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum S y t_i b}{\sum S} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{3} \times 100\%$$

$$= 61,7 \%$$

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1.
Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, dari keseluruhan siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 61,7% dan yang belum tuntas sebesar 38,3%. Jika dikategorikan menurut kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka skor persentase tersebut termasuk dalam kategori cukup. Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%. Oleh karena itu perlu adanya siklus II yang bertujuan untuk perbaikan.

Berikut ini merupakan kendala-kendala yang muncul pada pelaksanaan siklus I: (1) Aspek Guru, guru belum menerapkan kegiatan pembuka berupa cek kebersihan dan kerapihan siswa, guru belum memberikan kegiatan apersepsi dengan maksimal sehingga belum menimbulkan minat belajar siswa dan siswa kurang fokus terhadap penjelasan yang diberikan guru, guru belum maksimal saat menyampaikan tujuan pembelajaran, guru terkesan menggunakan bahasa yang kurang komunikatif bagi siswa sehingga siswa kurang dapat memahami dengan baik tentang apa saja yang akan dipelajari; (2) Aspek Siswa, sebagian siswa cenderung kurang fokus terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga tidak dapat menerima dengan baik materi yang diberikan oleh guru, siswa masih belum maksimal dalam menerapkan sikap kerjasama dalam menyelesaikan tugas

kelompok karena terdapat beberapa siswa yang masih mengandalkan temannya dan tidak ikut berdiskusi.

Selain beberapa kendala di atas, terdapat beberapa keberhasilan yang harus dipertahankan di pertemuan selanjutnya, yaitu : (1) Minat siswa terhadap media *Crossword Tournament* yang diberikan oleh guru sudah cukup baik; (2) Saat proses pembagian kelompok siswa cenderung tertib dan disiplin sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama; (3) siswa menyelesaikan lembar evaluasi dengan mandiri dan bersungguh-sungguh.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, adapun upaya untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya maka guru diharapkan dapat lebih memperhatikan hal-hal berikut: (1) guru harus bersuara lebih lantang dan menggunakan bahasa yang komunikatif ketika menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran agar seluruh siswa dapat menerima penjelasan guru dengan baik, (2) guru harus berkeliling untuk membimbing setiap kelompok ketika berdiskusi agar siswa bersungguh-sungguh dalam menerapkan sikap bekerjasama; (3) guru harus lebih tegas terhadap siswa yang menyelesaikan lembar evaluasi maupun lembar kerja peserta didik lebih dari batas waktu yang telah ditentukan; guru harus lebih memberikan motivasi pada siswa sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menyampaikan hasil diskusi.

Karena pada siklus I peneliti belum mencapai target penelitian, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Sebelum melaksanakan tahapan perencanaan pada siklus II, peneliti terlebih dahulu melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I untuk kemudian diperbaiki dan dimaksimalkan pada siklus II. Kegiatan selanjutnya, peneliti melakukan perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II, yang meliputi : (1) menganalisis kurikulum; (2) membuat jadwal pelaksanaan; (3) membuat rpp; (4) menyiapkan media dan sumber belajar; (5) membuat soal evaluasi; (6) membuat instrument penelitian

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada proses penelitian, peneliti menggunakan media *Crossword Tournament* yang berperan sebagai alat bantu dalam mengajar. Kegiatan pembelajaran ini terdiri atas kegiatan pembuka/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada tahap pengamatan/observasi dilakukan oleh dua observer yaitu peneliti dan Robi'ati Fauziyah selaku teman sejawat. Observer melakukan pengamatan sekaligus memberi skor/nilai untuk aktivitas guru dan siswa. Pada data hasil observasi aktivitas guru terdapat skor 1-4, setiap skor mewakili kriteria tertentu untuk

diberikan pada guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran aktivitas guru dikatakan berhasil jika mencapai tingkat keberhasilan 80%. Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{39,5}{48} \times 100\% \\ &= 82,3\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Hasil observasi aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran diperoleh persentase 82,3%. Menurut penggolongannya dalam kriteria penilaian, skor tersebut dapat dikategorikan sangat baik, skor tersebut telah memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II. Pada aspek satu yang terkait dengan kegiatan pembuka diperoleh persentase sebesar 87,5%. Pada aspek satu ini telah terlaksana dengan baik. Guru melakukan kegiatan salam, berdoa, absensi, dan memeriksa kerapian siswa.

Pada aspek dua yaitu kegiatan apersepsi (tanya jawab terkait dengan materi yang akan disampaikan) diperoleh persentase sebesar 75%. Guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan cukup baik dan pertanyaan yang diberikan oleh guru dapat memunculkan motivasi belajar siswa.

Pada aspek tiga yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran diperoleh persentase sebesar 75%. Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan cukup baik namun belum maksimal saat mengkondisikan suasana kelas sehingga masih terdapat murid yang berbicara dengan teman sebangkunya.

Pada aspek empat yaitu menjelaskan materi diperoleh persentase sebesar 87,5%. Guru menuliskan poin-poin dari materi yang dijelaskan sehingga siswa lebih mudah untuk mengerti. Selain itu guru menjelaskan materi dengan suara yang cukup lantang sehingga dapat didengar oleh seluruh siswa

Pada aspek lima yaitu pembagian kelompok diperoleh persentase 87,5%. Terlihat dari sikap guru yang tegas dalam mengatur siswa saat pembentukan kelompok agar tetap tertib dan disiplin. Guru dapat mengkondisikan siswa agar tidak gaduh ketika proses pembagian

kelompok sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dan tidak menghambat jalannya kegiatan pembelajaran.

Pada aspek enam yaitu memberikan penjelasan cara penggunaan media *Crossword Tournament* diperoleh persentase sebesar 75%. Cara guru dalam menjelaskan bagaimana cara penggunaan media *Crossword Tournament* sudah cukup baik, namun guru hanya menjelaskan garis besarnya saja karena siswa dianggap sudah mengerti cara penggunaan media.

Pada aspek tujuh yaitu membimbing siswa dalam penggunaan media *Crossword Tournament* mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Guru terus mengawasi dan memberikan sedikit bantuan ketika siswa menyelesaikan media sehingga tidak ada siswa yang sibuk berbicara atau bermain dengan temannya.

Pada aspek delapan yaitu membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD diperoleh persentase sebesar 87,5%. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD dengan baik dan guru berkeliling kelas untuk mengawasi proses siswa dalam mengerjakan serta menanyakan apakah ada hal yang tidak dimengerti oleh siswa.

Pada aspek sembilan yaitu memberikan kesempatan pada siswa dari perwakilan kelompok untuk mengutarakan jawaban persentase yang diperoleh sebesar 75%. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang cenderung pendiam untuk mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, dengan alasan melatih rasa percaya diri siswa. Namun, untuk mempersingkat waktu maka guru hanya memberi kesempatan pada 3 kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi.

Pada aspek sepuluh yaitu pemberian reward/penghargaan diperoleh persentase sebesar 87,5%. Penghargaan yang diberikan guru berupa sebuah bingkisan snack dan penghargaan ditujukan untuk kelompok yang dapat menyelesaikan media *Crossword Tournament* dengan cepat dan tepat sehingga dapat memotivasi semangat belajar siswa untuk pembelajaran selanjutnya.

Pada aspek sebelas yaitu menyampaikan kesimpulan terkait dengan materi yang disampaikan persentase yang diperoleh sebesar 75%. Guru cukup bisa mengkondisikan siswa agar terfokus pada guru namun cara penyampaian guru terlalu cepat sehingga pesan yang disampaikan guru susah diterima oleh siswa.

Pada aspek duabelas yaitu menutup pembelajaran diperoleh persentase sebesar 87,5%. Guru mengingatkan siswa untuk belajar materi selanjutnya kemudian meminta perwakilan dari siswa untuk memimpin berdo'a.

Pada data hasil observasi aktivitas siswa terdapat skor 1-4, setiap skor mewakili kriteria tertentu untuk diberikan pada siswa selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran aktivitas siswa

dikatakan berhasil jika mencapai tingkat keberhasilan 80%. Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{32,5}{40} \times 100\% \\
 &= 81,25\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah skor yang didapat

N : Jumlah skor maksimal

Pada hasil observasi aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran diperoleh persentase 81,25%. Menurut penggolongannya dalam kriteria penilaian, skor tersebut dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran siklus II. Terlihat pada aspek satu yaitu merespon apersepsi yang diberikan guru diperoleh persentase 75%. Pada aspek ini telah terlaksana dengan cukup baik tetapi masih terdapat siswa yang tidak merespon kegiatan tanya jawab yang diberikan guru.

Pada aspek dua yaitu menyimak penjelasan yang diberikan guru terkait dengan materi pembelajaran persentase yang diperoleh sebesar 75%. Pada aspek ini, sebagian besar siswa terfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru namun terdapat beberapa siswa yang mengganggu temannya.

Pada aspek tiga yaitu siswa berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan memperoleh persentase sebesar 100%. Pada aspek ini telah terlaksana dengan sangat baik, karena siswa tertib dan disiplin serta mematuhi perintah yang diberikan oleh guru sehingga tidak banyak waktu yang terbuang.

Pada aspek empat terkait tentang memperhatikan guru menyampaikan cara penggunaan media *Crossword Tournament* diperoleh persentase sebesar 75%. Aspek ini terlaksana cukup baik, mayoritas siswa memperhatikan penjelasan guru karena siswa tertarik dengan media *Crossword Tournament* namun masih terdapat beberapa siswa yang berbicara dengan temannya.

Pada aspek lima yaitu berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan media *Crossword Tournament* diperoleh persentase sebesar 87,5%. Kegiatan diskusi telah terlaksana dengan baik, terlihat sikap kerjasama disetiap kelompok, siswa yang pada siklus I masih bergantung pada temannya namun pada siklus II ini siswa tersebut bersedia untuk berdiskusi dengan kelompoknya.

Pada aspek enam yaitu menyelesaikan media *Crossword Tournament*, persentase yang diperoleh sebesar 75%. Sebagian kelompok menyelesaikan media tepat bahkan sebelum batas waktu yang ditentukan, namun setelah menyelesaikan media suasana kelas kurang kondusif karena terdapat siswa yang berlarian.

Pada aspek tujuh yaitu menyelesaikan LKPD dan diperoleh persentase 87,5%. Pada aspek ini telah terlaksana dengan baik, siswa menyelesaikan LKPD sesuai waktu yang ditentukan. Siswa tetap tertib dan tidak menimbulkan kegaduhan sehingga suasana tetap kondusif dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Pada aspek delapan yaitu mempresentasikan hasil diskusi kelompok diperoleh persentase sebesar 75%. Siswa-siswa yang cenderung pendiam mulai menumbuhkan sikap percaya dirinya dan memberanikan diri untuk menyampaikan hasil diskusi dengan kelompok.

Pada aspek sembilan yaitu mengerjakan lembar evaluasi, persentase yang diperoleh sebesar 87,5%. Siswa fokus mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru sehingga sebelum batas waktu yang ditentukan berakhir, sebagian besar siswa telah menyelesaikan lembar evaluasinya.

Pada aspek sepuluh yaitu menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru, persentase yang diperoleh sebesar 75%. Pada aspek ini, siswa telah terfokus pada guru namun dikarenakan cara penyampaian guru dalam menyampaikan kesimpulan terkesan terlalu cepat sehingga siswa susah menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

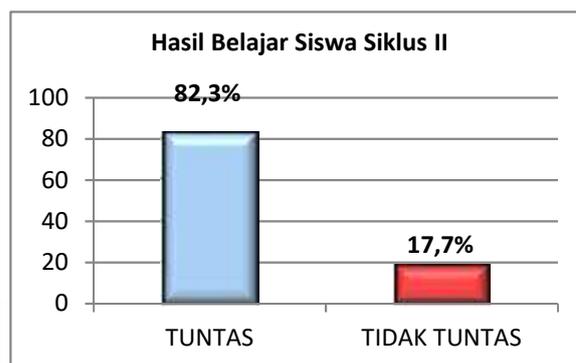
Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat apabila siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari syarat ketuntasan minimal yaitu 75 dan hasil belajar klasikal siswa mencapai 80%. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum S \text{ yang } t_i \geq b}{\sum S} \times 100\%$$

$$= \frac{2}{3} \times 100\%$$

$$= 82,3 \%$$

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2.

Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II, dari keseluruhan siswa diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 82,3% dan yang belum tuntas sebesar 17,7%. Jika dikategorikan menurut kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, maka skor persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%.

Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil penelitian pada setiap siklus. Hal tersebut dilakukan agar peneliti dan guru dapat mengetahui kekurangan dan mengetahui hal apa saja yang perlu dipertahankan pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus II maka dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) aktivitas guru, berdasarkan observasi aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya, diperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 39,5 dan persentase sebesar 82,3%. Maka penelitian pada siklus II dapat dikatakan telah berhasil dan termasuk dalam kategori sangat baik, serta kendala-kendala yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II; (2) aktivitas siswa, berdasarkan observasi aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya, diperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 32,5 dan persentase sebesar 81,25%. Maka penelitian pada siklus II dapat dikatakan telah berhasil dan termasuk dalam kategori sangat baik, serta kendala-kendala yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II; (3) hasil belajar, berdasarkan data hasil belajar siswa yang memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 82,3% dengan rincian terdapat 28 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa yang belum tuntas belajar.

Berikut merupakan keberhasilan yang telah diperoleh guru dalam pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Tournament* pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia: (1) guru telah melaksanakan kegiatan pembuka pembelajaran, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas; (2) membimbing siswa untuk dalam pembagian kelompok serta menjelaskan materi dengan jelas dan tegas; (3) guru lebih aktif dalam memberikan bimbingan kepada siswa agar lebih percaya diri ketika mengutarakan pendapat baik saat berdiskusi maupun saat mempresentasikan hasil diskusi; (4) kegiatan penutup pembelajaran dilaksanakan dengan baik oleh guru; (5) siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya.

Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh persentase sebesar 82,3%, kegiatan pembelajaran kelas IV materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya dinyatakan berhasil karena telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% dan siklus dari penelitian ini sudah dapat diakhiri pada siklus II. Hasil analisis terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Tournament* di kelas IV materi keragaman pakaian adat di Indonesia telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan tabel perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II:

Tabel 1.

Perbandingan Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1.	Melakukan kegiatan pembuka (salam, do'a, absensi, cek kerapian dan kebersihan)	3	3,5
2.	Apersepsi (kegiatan tanya jawab terkait dengan materi yang akan disampaikan)	2,5	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
4.	Menjelaskan materi	3	3,5
5.	Pembagian kelompok	3,5	3,5
6.	Memberikan penjelasan cara penggunaan media <i>Crossword Tournament</i>	3	3

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
7.	Membimbing siswa dalam penggunaan media <i>Crossword Tournament</i>	3,3	3,5
8.	Membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD	3,5	3,5
9.	Memberikan kesempatan pada siswa dari perwakilan kelompok untuk mengutarakan jawaban	2,5	3
10.	Pemberian reward / penghargaan	2,5	3,5
11.	Menyampaikan kesimpulan terkait dengan materi yang disampaikan	3	3
12.	Menutup pembelajaran	2,5	3,5
Jumlah Skor		35,5	39,5
Persentase		73,9%	82,3%

Berdasarkan tabel diatas, terdapat peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I, penelitian dapat dikatakan belum berhasil karena memperoleh persentase sebesar 73,9%. Sedangkan pada siklus II, diperoleh persentase sebesar 82,3%. Maka penelitian dapat dinyatakan berhasil karena memenuhi target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% . Perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 3.
Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II

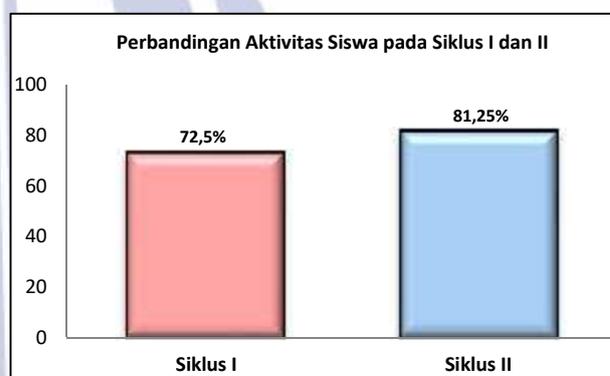
Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Crossword Tournament* di kelas IV materi keragaman pakaian adat di Indonesia telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diperbaiki pada siklus II dan penelitian dapat diakhiri. Berikut merupakan tabel perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II:

Tabel 2.
Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1.	Merespon apersepsi	3	3
2.	Menyimak penjelasan yang diberikan guru terkait dengan materi pembelajaran	2,5	3
3.	Siswa berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan	3,5	4
4.	Memperhatikan guru menyampaikan cara penggunaan media Crossword Tournament	3	3
5.	Berdiskusi dengan kelompok untuk menyelesaikan media Crossword Tournament	3	3,5
6.	Menyelesaikan media Crossword Tournament	2,5	3
7.	Menyelesaikan LKPD	3	3,5
8.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2,5	3
9.	Mengerjakan lembar evaluasi	3	3,5
10.	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru	2,5	3

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
	Jumlah Skor	29	32,5
	Persentase	72,5%	81,25%

Berdasarkan tabel diatas, terdapat peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I, penelitian dapat dikatakan belum berhasil karena memperoleh persentase sebesar 72,5% dan target yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Sedangkan pada siklus II, diperoleh persentase sebesar 81,25%. Maka penelitian dapat dinyatakan berhasil karena memenuhi target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan II dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 4.
Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tema 7 subtema 2 materi keragaman pakaian adat di Indonesia dengan menggunakan media *Crossword Tournament*, peneliti menggunakan lembar evaluasi yang diberikan di setiap akhir pertemuan atau akhir setiap. Setelah dianalisis, hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut membuktikan bahwa kendala maupun kekurangan yang ditemukan pada siklus I telah diatasi pada siklus II. Berikut merupakan tabel perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II:

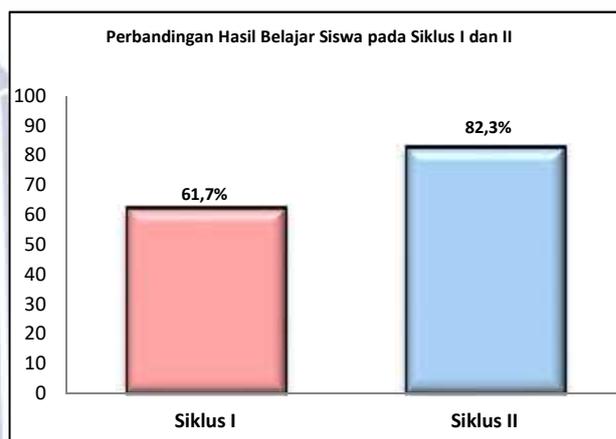
Tabel 3.
Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

NO	NAMA SISWA	NILAI	
		Siklus I	Siklus II
1	AAF	60	70

NO	NAMA SISWA	NILAI	
		Siklus I	Siklus II
2	AMP	80	90
3	ADS	70	80
4	ARS	60	80
5	AHB	100	100
6	ARPP	80	80
7	ARH	70	80
8	AVA	80	90
9	ADR	70	80
10	CCA	80	90
11	CGS	90	90
12	DATN	100	100
13	ETBF	80	80
14	FSA	90	100
15	FKY	80	80
16	FAP	60	70
17	KPY	90	90
18	KS	80	90
19	KHAP	80	80
20	KDK	70	80
21	LRN	100	100
22	MAH	70	70
23	MFLT	60	70
24	MRS	60	70
25	NOL	100	100
26	NUR	80	80
27	NFS	80	80
28	RAR	60	70
29	RAF	80	80
30	SIZ	70	80
31	SARQ	90	90
32	TNR	80	80
33	ZNA	90	100
34	ZCA	70	80
Ketuntasan klasikal		61,7%	82,3%

Berdasarkan tabel diatas, peneliti pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 61,7%, sedangkan target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Namun penelitian pada siklus III telah berhasil karena persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 82,3%, dan perolehan persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik dan dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 5.

Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media *Crossword Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa: (1) Aktivitas guru saat pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Tournament* pada siswa kelas IV materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya telah mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan pada lembar observasi aktivitas guru. Persentase hasil aktivitas guru pada siklus I sebanyak 73,9% dan mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai 82,3%; (2) Aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Tournament* pada materi IPS tema 7 subtema 2 di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya mengalami peningkatan. Terbukti dari persentase aktivitas siswa yang terdapat pada lembar observasi yang menyatakan bahwa, pada siklus I mencapai 72,5% dan pada siklus II mencapai 81,25%; (3) Hasil belajar siswa kelas IV SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan

media *Crossword Tournament* yang digunakan pada materi IPS tema 7 subtema 2. Hal tersebut dapat dilihat melalui daftar nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti evaluasi di akhir siklus. Terbukti persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebanyak 61,7% dan mengalami peningkatan di siklus II, yaitu mencapai 82,3%.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, adapun saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran, antara lain: (1) Bagi sekolah, agar memberikan dukungan pada guru untuk lebih memfasilitasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik demi terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pelatihan pada guru yang berkaitan dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran, selain itu juga diperlukan adanya pengawasan secara berkala yang bertujuan untuk memantau agar program tersebut terlaksana dengan baik. (2) Bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media *Crossword Tournament* sebagai alternative untuk meningkatkan aktivitas siswa saat kegiatan pembelajaran, karena media *Crossword Tournament* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru bagi siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan menerima materi dari guru dan dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Perencanaannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Ermaita, dkk. 2016. *Penggunaan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa*. Vol 4 No. 1. (Online). (<http://digilib.unila.ac.id>, diakses 22 September 2017)
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa
- Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mustofa, Sunyaruri Syahnas. 2017. *Penggunaan Media Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 5 No. 3. (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.gid>, diakses 6 Januari 2018)
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardjiyo, dkk. 2012. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sholihah, Nur. 2016. *Pengaruh Media Teka Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa MI Al Anwar Nangsri Bantul Kelas III, IV, dan V*. Skripsi Jurusan Psikologi. (Online). (<http://ejournal.uin-suka.ac.id>, diakses 22 September 2017)
- Siradjuddin, dkk. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep, dan Pembelajaran)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Soeharto, Karti. 2010. *Pendidikan Teori dan Praksis*. Surabaya: Unesa University Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.