



Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik

Nastri Khairunnufus¹, I Putu Artayasa^{1*}, I Komang Mudika Yasa²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Jurusan FKIP, Universitas Mataram

²SMA Negeri 6 Mataram

DOI : <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.5751>

Received : 03 November 2023

Revised : 24 Februari 2024

Accepted : 29 Februari 2024

Abstract: Crossword Puzzle are a fun learning method. This method can involve active participation from students from the beginning of the learning process so that students do not lose the essence of ongoing learning. This strategy can create active learning strengthen concepts, and improve learning outcomes. This collaborative classroom action research aims to improve the learning outcomes of students in class. Data collection techniques through observation and written tests (cognitive). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. Data analysis uses qualitative descriptive analysis. The research results show that the application of the TTS learning method can improve the learning outcomes of class X.7 students at SMA Negeri 6 Mataram for the 2022/2023 academic year. This can be seen from the average value of learning outcomes in cycle I of 86 with classical completeness of 77% (high category) and in cycle II there was an increase with average learning outcomes of 87 with classical completeness of 85% (very high category).

Keywords : Learning Methods, Crossword Puzzle, Learning Outcomes

Abstrak : *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini dapat melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik semenjak awal proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi ini dapat menciptakan pembelajaran aktif, menguatkan konsep dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 6 Mataram tahun pelajaran 2022/2023 melalui penerapan metode *Crossword Puzzle* dengan pola *Lesson Study*. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes tulis (kognitif). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TTS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 6 Mataram tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 86 dengan ketuntasan klasikal 77% (kategori tinggi) dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan hasil belajar rata-rata sebesar 87 dengan ketuntasan klasikal 85% (kategori sangat tinggi).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran, Teka Teki Silang.

Pendahuluan

Dewasa ini metode pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi hal yang sangat penting dan layak untuk diperhatikan bagi para pelaku pendidikan. Guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guna meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar menurut Nurita (2018) merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Mulyana, 2016). Pelajaran Biologi merupakan salah satu pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Biologi peserta didik diberikan kesempatan untuk mampu bernalar kritis, berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, pembelajaran Biologi diharapkan mampu berpusat kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran biologi tersebut dapat tercapai.

Berdasarkan hal tersebut, hasil observasi yang dilakukan pada kelas X.7 SMAN 6 Mataram, dalam pelaksanaan pembelajaran biologi belum mencerminkan hal tersebut di atas. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang interaktif, proses belajar-mengajar masih terkesan monoton. Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran, cenderung pasif, dan kurang tertarik saat proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Strategi pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena mereka merupakan subyek utama dalam hal ini (Sukatini, dkk., 2022).

Menilik dari hal tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran. Sutikno (2021)

menyatakan bahwa metode adalah serangkaian prosedur yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu dalam prosesnya, peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dan mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang positif serta wawasan yang dimiliki bertambah, dapat diartikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode tersebut berhasil.

Dalam penelitian ini yang menjadi pilihan solusi adalah metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Menurut Baharudin, dkk (2022), *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini dapat melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik semenjak awal proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan.

Melalui penggunaan metode pembelajaran aktif ini, secara tidak langsung akan terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Selain itu, kelebihan dari metode ini adalah mengajak peserta didik untuk belajar berdiskusi yang menyenangkan. Dalam literatur pendidikan, media permainan teka-teki silang disebut cara efektif, menarik, dan menumbuhkan daya kreatif peserta didik dalam belajar.

Metode

Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Mataram, tepatnya di Jl. Peternakan I No.10, Selagalas, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan bentuk pendekatan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) atau PTK. Pendekatan ini merupakan salah satu metodologi penelitian yang sangat banyak dilakukan terutama pada bidang pendidikan dan sejenisnya. Penelitian Tindakan Kelas (*class action research*, PTK) mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Abdillah, 2020). Subjek yang dikenai tindakan adalah peserta didik kelas X.7 SMAN 6 Mataram, tahun ajaran 2022/2023, yang berjumlah 35 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Adapun objek penelitian tindakan kelas ini adalah tentang metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas X.7 di SMAN 6 Mataram. Untuk memperoleh data dan informasi yang

dibutuhkan dalam penelitian, penulis menggunakan metode observasi dan tes tulis (Kognitif). Pada metode observasi, indikator yang diamati berupa perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, partisipasi peserta didik, kerjasama peserta didik, dan tanggung jawab peserta didik selama pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Selanjutnya pada metode tes, peserta didik diberikan soal dalam bentuk pilihan ganda yang dikerjakan secara individu setelah guru selesai menyampaikan materi pembelajaran. Hasil tes peserta didik kemudian dianalisis. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data tes adalah memberikan skor yang telah ditentukan kemudian memberikan nilai pada lembar jawaban yang diperoleh setiap peserta didik dengan menggunakan ketuntasan klasikal.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas X.7 SMAN 6 Mataram, didapatkan hasil sebagai berikut yang disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Setiap Siklus

Keterangan	Hasil		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	88	90	95
Nilai terendah	65	75	75
Rata-rata	74	78	87
Siswa tuntas	23	27	30
Siswa tidak tuntas	12	8	5
Ketuntasan klasikal	65%	77%	85%

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada prasiklus adalah 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%. Berdasarkan kategori tingkatan data hasil belajar peserta didik oleh Agung (2011), hasil belajar prasiklus tergolong sedang. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebelumnya masih tergolong konvensional, salah satunya metode ceramah. Pada metode ini guru berperan sebagai sumber informasi bagi peserta didik, dalam artian guru lebih mendominasi proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi obyek pasif, hanya sebagai penerima ilmu sehingga peserta didik menjadi tidak kritis.

Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan pada prasiklus (Tabel 1).

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 78, sebanyak 27 mencapai KKM dan 8 belum mencapai KKM. Nilai tertinggi 90 dan terendah 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 77%. Peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan kenaikan persentase sebesar 12% pada siklus I menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan cukup berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan Mursilah (2017) menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru. Beberapa penelitian yang telah dilakukan menggunakan teka-teki silang dalam bidang pendidikan dalam pembelajaran di kelas antara lain adalah: penguatan pemahaman konsep materi, mengidentifikasi topik penting dalam pembelajaran, melatih keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan kepercayaan diri siswa, kesenangan dan tumbuhnya keseimbangan informasi yang diperoleh.

Selanjutnya pada siklus II terlihat adanya kenaikan jumlah peserta didik yang tuntas yang dibuktikan dari persentase ketuntasan klasikal pada siklus II (Tabel 1) yaitu rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 87, sebanyak 30 mencapai KKM dan 5 belum mencapai KKM. Nilai tertinggi 95 dan terendah 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Nilai ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian terhadap metode *Crossword Puzzle* ini juga telah berhasil dilakukan oleh Yulianti & Andriyanto (2021). Pada penelitiannya, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari kriteria kurang baik menjadi baik. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 18 orang dan yang tidak tuntas 6 orang. Sehingga persentase peserta didik yang tuntas adalah 75 % dan siswa yang tidak tuntas 25 %. Penelitian yang berhubungan dengan metode *Crossword Puzzle* menunjukkan bahwa metode pembelajaran tersebut sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran teka teki silang memiliki karakteristik media yang santai dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai wadah peserta didik dalam rangka melatih pemahamannya dengan cara yang baru dan menyenangkan bukan dalam bentuk latihan soal yang monoton. Sehingga diharapkan melalui penerapan metode ini, peserta didik yang sejatinya menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan akan lebih

tertarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari tersebut (Wasgito, 2014). Melalui metode ini, dapat menciptakan pembelajaran aktif, menguatkan konsep dan meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 6 Mataram tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 86 dengan ketuntasan klasikal 77% (kategori tinggi) dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan hasil belajar rata-rata sebesar 87 dengan ketuntasan klasikal 85% (kategori sangat tinggi).

Daftar Pustaka

- Abdillah, L. A. (2020) 'Bahan dan Metode Artikel Ilmiah', in *Menulis Artikel Ilmiah untuk Publikasi*. Medan, Indonesia: Yayasan Kita Menulis.
- Agung, A. A. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Baharudin, Fiteriani, L., Sukasih, S., & Sari, C.W. (2022). Implementasi Model Media *Crossword Puzzle* Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1-20
- Mulyana, E. (2016). *Kurikulum Yang disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung, Indonesia : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mursilah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.
- Nurrita, T., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187
- Sukatin, L.N., Naddir, M.Y., Sari, S.N.I., & Indriani, W.Y. (2022). Teori Belajar Dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916-921
- Sutikno, M. Sobry. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Jawa barat, Indonesia: Penerbit Adab.
- Wasgito, M.A., (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 36-43
- Yulianti, E. & Andriyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu

Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 153-162