

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DENGAN PENERAPAN STRATEGI CROSSWORD PUZZLE PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI KELAS V SD NEGERI 03
ALAI KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG**

Rosniati

Rosniati@gmail.com

SD N 03 Alai

Abstract : *This research is motivated by the condition sebahagian students are not motivated when learning process takes place. They look weak, lethargic, sleepy, lazy record material and chatting with friends when the teacher explains the lesson. Learning to use strategies Crossword Puzzle able to grow and increase the motivation of fifth grade students to learn in social studies. This research is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects were fifth grade students of SD Negeri 03 Alai totaling 30 people consisting of 14 men - men and 16 women. The technique of collecting data using questionnaires, observation and documentation sheet. Data analysis technique used in this research was the object of observation is the percentage of the student activities and student motivation during the learning process takes place on the second cycle of the study. The results showed that the use of strategies Crossword Puzzle can increase students' motivation. This is evidenced by the percentage increase student learning activities in the first cycle is 72% to 87.5% in the second cycle. In addition, the percentage of students' motivation has also increased, namely 69% in the first cycle and 79.5% in the second cycle. Based on these results we can conclude Crossword Puzzle use can increase the activity and motivation of students in the subjects of Social Studies (IPS).*

Keywords: *Crossword Puzzle, Social Sciences, Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan di saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, strategi pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Antara komponen yang satu dengan yang lain harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Faktor dari dalam individu siswa juga sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, seperti motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar

mengajar. Tanpa adanya motivasi belajar, tidak mungkin siswa memiliki kemauan belajar dan dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru dituntut untuk dapat melakukan usaha-usaha dalam menumbuhkan dan membangkitkan motivasi belajar siswanya dalam pembelajaran. Seorang guru tidak hanya cukup menyampaikan materi pelajaran semata, akan tetapi guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Guru juga harus tepat dalam pemilihan strategi dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

Menurut Mc. Donald yang di kutip oleh Sardiman (2003: 198), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu; (1) bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia, (2) motivasi ditandai dengan munculnya rasa dan afeksi seseorang, (3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam diri individu yang mempengaruhi gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Hal ini berhubungan dengan pelajaran dimana motivasi dapat meningkatkan hasil pelajaran.

Penggunaan strategi pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat tentunya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi akan membawa perasaan senang, sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami atau diserap oleh siswa. Strategi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena strategi pembelajaran menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Tanpa strategi yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran tersebut harus mampu mengikutsertakan semua siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 03 Alai khususnya di kelas V pada pelajaran IPS, siswa cenderung diam, lemas, lesu, tidak bersemangat dan kurang aktif

dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dimungkinkan karena guru kurang bervariasi dalam penggunaan metode. Terlihat siswa terkadang merasa jenuh dan bosan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran yang tercermin dari sebagian siswa yang cenderung ramai dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar dikelas ini juga tergolong rendah karena hanya 63% dari jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 75. Apabila keadaan yang demikian terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk dicapai. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik yang dapat menambah motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya rasa keterpaksaan.

Strategi adalah cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada proses kegiatan, tetapi juga termasuk didalamnya materi atau paket pengajarannya. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi dalam pembelajaran dan pengajaran juga prosedur yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi pembelajaran juga merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai. Salah satu strategi pembelajaran adalah Crossword Puzzle.

Crossword Puzzle (crossword puzzle) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi active learning. Strategi ini diklasifikasikan pada active learning bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak terlupakan”. Menjadikan pembelajaran tidak terlupakan membuat siswa selalu mengingat (menyimpan) apa yang telah mereka pelajari. Strategi Crossword Puzzle (crossword puzzle) ini dapat menjadi strategi peninjauan kembali yang menarik bagi siswa dan membantu mengingat (menyimpan) pembelajaran yang telah diterima siswa (Silberman 2005:247). Secara spesifik Crossword Puzzle mengharuskan siswa untuk memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada Crossword Puzzle secara berkesinambungan. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan, pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan, pada penelitian ini adalah tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode Crossword Puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, 2012 : 71). Metode dan media pembelajaran aktif seperti ini yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka Saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut; 1) Bagaimana penerapan strategi Crossword Puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang? 2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang setelah diterapkan strategi crossword puzzle?.

Dengan diadakannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat secara umum dan khusus. Secara umum, manfaat penelitian ini adalah proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan ditemukannya metode pembelajaran baru yang tepat (tidak konvensional), tetapi bersifat variatif. Sedangkan manfaat penelitian ini secara khusus adalah memberikan masukan bagi para guru IPS dan guru mata pelajaran lain, bahwa dengan penerapan metode *Crossword Puzzle* dapat mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi sesama guru IPS untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya. Bagi sekolah penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada motivasi belajar khususnya mata pelajaran IPS. Dan bagi siswa, untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial dan berfikir kritis dan kreatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga dapat mengubah perolehan prestasi belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suyanto dalam Sugiyono (2008:9), PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Timur Kota Padang dengan subjek

penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 14 orang laki – laki dan 16 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2015/2016 yang dimulai pada bulan Februari sampai dengan Maret 2015. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, angket dan dokumentasi. lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, angket digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dan dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan foto – foto selama proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Adapun data penelitian ini dianalisa dengan menggunakan persentase aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa.

Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan sebagai berikut:

- a. Peneliti dan teman sejawat menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Crossword Puzzle.
- b. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - Lembar observasi aktivitas belajar siswa
 - Angket motivasi belajar siswa
 - Dokumentasi
- c. Melakukan koordinasi dengan teman sejawat

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, rancangan model dan skenario pembelajaran akan diterapkan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk pembelajaran dan siklus. Tiap pembelajaran dilakukan dengan materi yang berbeda. Tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dilanjutkan;
- 2) berdoa dan menanyakan kondisi siswa serta presensi.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru melakukan apersepsi.

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran disertai tanya jawab.
- 2) Setelah materi pelajaran selesai disampaikan, siswa membaca materi di dalam buku.
- 3) Setelah itu, guru menyiapkan dan membagikan lembar crossword puzzle
- 4) Siswa mengerjakan lembar crossword puzzle
- 5) Guru memberi batasan siswa dalam mengerjakan lembar crossword puzzle.
- 6) Bersama-sama guru dan siswa mencocokkan lembar crossword puzzle yang sudah dikerjakan oleh siswa
- 7) Guru mengklarifikasi materi pelajaran.
- 8) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.
- 9) Memberi hadiah kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dengan benda yang bermanfaat.

c. Penutup

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru memberikan tugas kepada siswa
- 3) Guru mengucapkan salam penutup untuk mengakhiri pertemuan.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan pada waktu penelitian atau pada waktu pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perubahan yang merupakan dampak dari adanya tindakan. Adapun hal yang diamati adalah aktivitas dan motivasi belajar siswa selama penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Keseluruhan hasil pengamatan direkam dalam bentuk observasi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada siklus dapat mempengaruhi penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

d. Refleksi

Hasil observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dijadikan bahan analisis (refleksi) untuk mengetahui kemajuan motivasi belajar siswa. Refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir. Dalam tahap ini peneliti dan guru mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah : (1). Menganalisis tindakan yang baru dilakukan. (2). Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.(3). Melakukan intervensi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh. Hasil refleksi bersama ini dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun simpulan terhadap hasil tindakan I dan II.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada Selasa tanggal 10 Februari 2015 dimana satu pertemuannya 2 Jam Pelajaran (JP) atau 2 x 40 menit. Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan materi mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/globe dengan indikator pencapaian kompetensi yaitu menyebutkan penampakan alam dan buatan yang ada di wilayah Indonesia. Pengamatan terhadap siswa dilakukan oleh teman sejawat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat mengerjakan soal yang sudah di aplikasikan dengan Crossword Puzzle masih banyak siswa yang ramai dengan kelompoknya. Pada saat pembelajaran dimulai, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi dan hal tersebut berlangsung sampai pada pertengahan kegiatan inti. Antusiasme siswa belum terlihat pada siklus I ini. Pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan belum tingginya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran Crossword Puzzle. Berikut hasil observasi motivasi belajar siswa secara rinci.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Indikator	Persentase	Rata - Rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Perhatian	Memperhatikan guru saat proses pembelajaran	75%	69%	75%
2	Ingin Tahu	Menanyakan materi yang belum dimengerti	64%		
3	Keinginan	Menjawab dan merespon pertanyaan guru	67%		
4	Rasa senang	Mengerjakan tugas dari guru	70%		

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa, rata – rata persentase indikator motivasi belajar siswa adalah 69% dengan kriteria keberhasilan 75%. Berdasarkan hbal tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan yang harus dilakukan. Selain motivasi siswa, hal yang menjadi pengamatan adalah aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Kegiatan	Skor				Skor
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal					
	☐ Siswa menjawab salam dari guru				√	
	☐ Siswa berdoa dengan baik				√	
	☐ Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran				√	
	☐ Siswa antusias saat diajak guru bernyanyi dan tepuk semangat				√	15
2	Kegiatan Inti					
	☐ Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran				√	
	☐ Siswa menyimak saat guru memberikan penjelasan tentang materi		√			
	☐ Siswa menjawab pertanyaan dari guru			√		
	☐ Siswa duduk dikelompok masing-masing dengan tertib			√		
	☐ Siswa menjawab soal dengan baik dan bermain dengan tertib				√	
	☐ Siswa menerima lembar kerja <i>crossword puzzle</i>				√	
	☐ Siswa mengerjakan Lembar Kerja dengan batas waktu yang diberikan guru				√	17
3	Kegiatan Penutup					
	☐ Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang telah dipelajari siswa		√			
	☐ Siswa merangkum materi yang telah dipelajari				√	
	☐ Siswa mendengarkan penjelasan singkat dari materi yang akan dipelajari selanjutnya			√		15
	☐ Salah satu siswa memimpin doa					
	☐ Siswa menjawab salam				√	
4	Mengikuti pelajaran dengan baik				√	3
5	Suasana Kelas				√	2
	☐ Antusias siswa					
Jumlah skor total % = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$						52

Keterangan :

1 = Sangat tidak sesuai (tidak dilakukan, tidak sesuai aspek, tidak efektif, tidak tepat waktu)

2 = Tidak sesuai (dilakukan, tidak sesuai aspek, tidak efektif, tidak tepat waktu)

3 = Sesuai (dilakukan, sesuai aspek, efektif, tidak tepat waktu)

4 = Sangat sesuai (dilakukan, sesuai aspek, efektif, tepat)

waktu)

$$\text{Jumlah skor total \%} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Skor ini dibulatkan menjadi} = \frac{52}{72} \times 100 = 72\%$$

Berdasarkan tabel 2 diatas, persentase aktivitas siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Crossword Puzzle hanya 72% dimana indikator keberhasilan penelitian adalah 75%. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa masih kurang antusias dalam belajar menggunakan crossword puzzle ini.

Siklus II

Hasil pengamatan aktivitas dan motivasi belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan siswa sudah memahami penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Selain itu guru sudah dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dalam penerapan metode Crossword Puzzle sehingga pengelolaan kelas juga terlaksana dengan lebih baik. Siswa terlihat lebih berminat dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa terlihat sangat bersemangat. Siswa juga lebih berani dalam menyampaikan ide maupun pendapatnya dalam menjawab pertanyaan guru. Selain itu siswa juga lebih berani bertanya. Siswa yang pada siklus sebelumnya terlihat pasif juga sudah mulai aktif. Pada kegiatan akhir, siswa berpartisipasi aktif dengan cara menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan guru hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sudah baik sesuai dengan indikator motivasi belajar yang diukur. Peningkatan dari siklus I tersebut mengakibatkan rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus II mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan. Hal tersebut terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Indikator	Persentase	Rata - Rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Perhatian	Memperhatikan guru saat proses pembelajaran	84%	79,5%	75%
2	Ingin Tahu	Menanyakan materi yang belum dimengerti	75%		
3	Keinginan	Menjawab dan merespon pertanyaan guru	72%		
4	Rasa senang	Mengerjakan tugas dari guru	87%		

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa, rata – rata persentase indikator motivasi belajar siswa sudah optimal atau sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% karena rata – rata persentase indikator motivasi belajar siswa pada siklus II ini adalah 79,5%. Adapun persentase untuk setiap indikator motivasi belajar siswa yaitu, perhatian 84%, ingin tahu 75%, keinginan 72% dan rasa senang 87%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Timur Kota Padang.

Selain motivasi belajar siswa, aktivitas siswa pada siklus II ini juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini;

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Kegiatan	Skor				Skor
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal					
	☐ Siswa menjawab salam dari guru				√	
	☐ Siswa berdoa dengan baik				√	
	☐ Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan tujuan pembelajaran				√	
	☐ Siswa antusias saat diajak guru bernyanyi dan tepuk semangat				√	
						16
2	Kegiatan Inti					
	☐ Siswa mendengarkan saat guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran				√	
	☐ Siswa menyimak saat guru memberikan penjelasan tentang materi				√	
	☐ Siswa menjawab pertanyaan dari guru				√	
	☐ Siswa duduk dikelompok masing-masing dengan tertib				√	
	☐ Siswa menjawab soal dengan baik dan bermain dengan tertib				√	
	☐ Siswa menerima lembar kerja <i>crossword puzzle</i>				√	
	☐ Siswa mengerjakan Lembar Kerja dengan batas waktu yang diberikan guru				√	
						24
3	Kegiatan Penutup					
	☐ Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang telah dipelajari siswa				√	
	☐ Siswa merangkum materi yang telah dipelajari				√	
	☐ Siswa mendengarkan penjelasan singkat dari materi yang akan dipelajari selanjutnya				√	
	☐ Salah satu siswa memimpin doa				√	
	☐ Siswa menjawab salam				√	
						16
4	Mengikuti pelajaran dengan baik				√	
						4

5 Suasana Kelas	√	3
□ Antusias siswa		
Jumlah skor total % = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$		63

Keterangan :

- 1 = Sangat tidak sesuai (tidak dilakukan, tidak sesuai aspek, tidak efektif, tidak tepat waktu)
- 2 = Tidak sesuai (dilakukan, tidak sesuai aspek, tidak efektif, tidak tepat waktu)
- 3 = Sesuai (dilakukan, sesuai aspek, efektif, tidak tepat waktu)
- 4 = Sangat sesuai (dilakukan, sesuai aspek, efektif, tepat waktu)

$$\text{Jumlah skor total \%} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Skor ini dibulatkan menjadi} = \frac{63}{72} \times 100 = 87,5\%$$

Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran di siklus II ini sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Hal ini bisa dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari skor akhir aktivitas siswa sebesar 87,5% pada siklus II. Peningkatan ini adalah karena minat atau perhatian siswa terfokus pada pembelajaran sehingga mempengaruhi keberanian untuk aktif dan bersemangat untuk melakukan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang yang dilakukan sebanyak dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa setelah penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Hasil analisis pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Hal ini didukung dengan data rata-rata persentase indikator motivasi dan aktivitas belajar siswa yang meningkat tiap siklusnya sampai berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus II.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa terlihat senang dan sangat bersemangat. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diekmukakan oleh Zaini, dkk (2012: 71) bahwa metode Crossword Puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan asensi belajar yang sedang berlangsung. Selain itu siswa juga lebih berani bertanya. Siswa yang pada siklus sebelumnya terlihat pasif juga sudah mulai aktif. Pada kegiatan akhir, siswa berperan aktif dalam menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan guru.

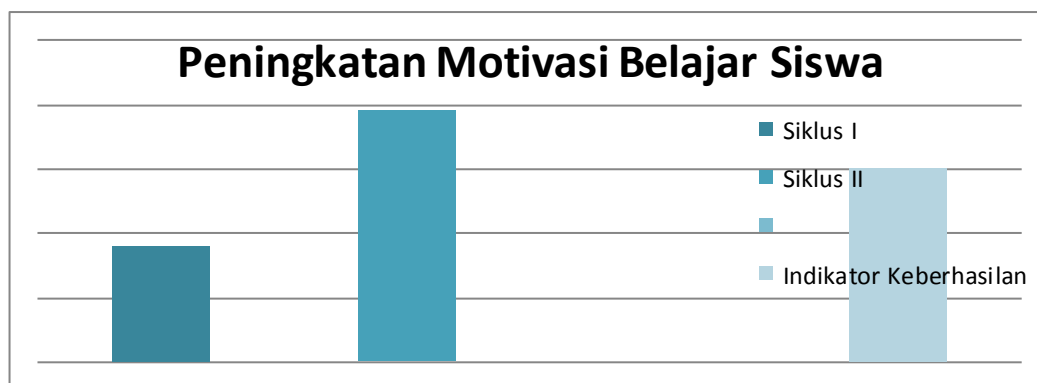
Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 69% dimana angka tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Pada siklus II, hasil observasi motivasi belajar siswa meningkat menjadi 79,5%. Persentase tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75%. Hal ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini;

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Aspek	Indikator	Siklus		Kriteria Keberhasilan
			I	II	
1	Perhatian	Memperhatikan guru saat proses pembelajaran	75%	84%	75%
2	Ingin Tahu	Menanyakan materi yang belum dimengerti	64%	75%	
3	Keinginan	Menjawab dan merespon pertanyaan guru	67%	72%	
4	Rasa senang	Mengerjakan tugas dari guru	70%	87%	
Rata-rata Persentase Indikator Motivasi Belajar Siswa			69%	79,5%	

Dari tabel diatas dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa



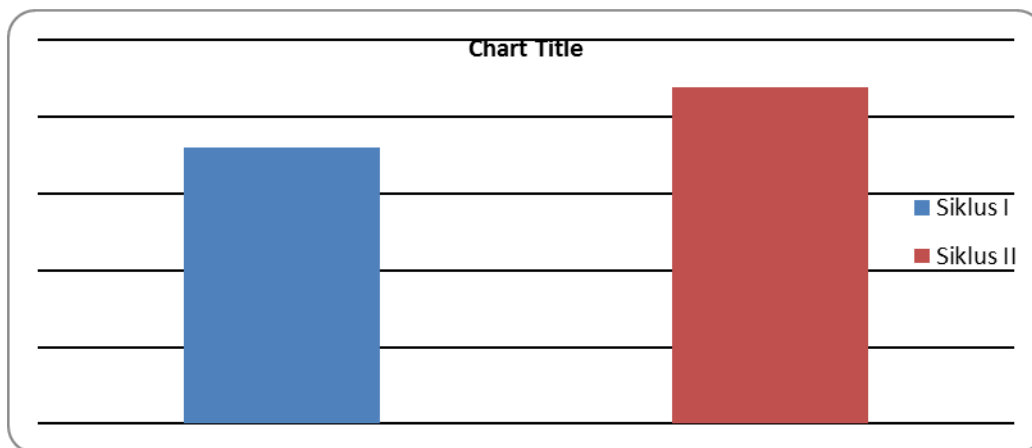
Penelitian ini dikatakan berhasil juga apabila aktivitas belajar siswa diatas 75%. Hal ini berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan oleh Aqib (2009:41) yang menyatakan bahwa kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa sebesar 75% sudah tergolong tinggi. Berikut disajikan tabel aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Siklus	
		I	II
1	Kegiatan Awal	15	16
2	Kegiatan Inti	17	24
3	Kegiatan Penutup	15	16
4	Mengikuti Pelajaran dengan Baik	3	4
5	Suasana Kelas	2	3
Persentase Rata - Rata Aktivitas Belajar Siswa		72%	87,5%

Dari tabel diatas dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa



Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa persentase rata – rata aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 72 % dan meningkat pada siklus II menjadi 87,2% dengan peningkatan sebesar 15,5%. Dengan hasil persentase rata – rata aktivitas belajar siswa pada siklus II ini yang telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75% dapat dikatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas V SD Negeri 03 Alai Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase indikator motivasi belajar siswa setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata persentase indikator minat belajar siswa adalah 69%. Pada siklus II menjadi 79,5 % atau mengalami peningkatan sebesar 10,5%. Hal ini berarti bahwa rata-rata persentase indikator minat belajar siswa telah melampaui kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu 75%.
2. Penerapan metode pembelajaran Crossword Puzzle dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan persentase aktivitas siswa pada siklus I yaitu 72% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Hal ini melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya menerapkan strategi pembelajaran Crossword Puzzle. Strategi ini dapat diterapkan oleh guru IPS maupun guru bidang studi lain sebagai alternatif meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.
2. Dalam penerapan strategi pembelajaran Crossword Puzzle, guru sebaiknya lebih kreatif dalam menyampaikan materi dan lebih memotivasikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga setiap siswa lebih siap dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Crossword Puzzle.
3. Siswa hendaknya mempunyai motivasi belajar yang tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran karena manfaat dari motivasi belajar itu sangat banyak, salah satunya adalah dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran dan meningkatkan prestasi dan hasil belajar.
4. Agar siswa lebih senang dalam mengikuti KBM, supaya terjalin komunikasi yang baik dengan sesama teman dalam memecahkan suatu masalah yang ditemui. Karena dengan rasa senang terhadap pelajaran dapat menumbuhkan minat belajar yang baik.

REFERENSI

- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insani Madani
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Mel. (2005). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktive* Yogyakarta: Pustaka Insane Madani
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.