

Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*

Mingan ⁽¹⁾

¹ SDN Siki 4 Trenggalek,

Email: ¹ mingantrenggalek@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i1.25

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang menggunakan model, strategi dan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian untuk mendapatkan gambaran obyektif peningkatan hasil belajar PKn dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran. Pencapaian hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 30,77% pada pra siklus, meningkat menjadi 53,83% pada siklus I sedangkan pada siklus II 84,62%.

Kata kunci: hasil belajar, pkn, *crossword puzzle*,

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran. Sekolah sebagai institusi ilmu pengetahuan bagi generasi muda tidak lagi cukup untuk menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kunandar, 2009:24). Pendidikan merupakan upaya menghadapkan manusia (siswa) pada realitas yang terus saja berubah saat ini, sehingga sangat diharapkan perannya untuk mampu mengikuti arus zaman, bukan berarti untuk mengikis kemanusiaan melainkan untuk menemukan kondisi air kehidupan yang memungkinkan jiwa raga bangsa berenang dengan indah. (Nurani Soyomukti, 2008:43). Adapun tujuan dari setiap satuan pendidikan harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah diterapkan dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3.

Tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran yang bernuansa edukatif akan memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk menghadapi segala permasalahan yang terjadi di dalam hidup siswa. Dalam proses belajar mengajar guru secara sadar melaksanakan strategi pembelajaran yaitu mendesain bagaimana proses pelaksanaannya sampai bentuk evaluasi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas dan peran guru dari hari kehari semakin berat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. (Kunandar, 37) Melalui guru di sekolah diharapkan mampu menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi tinggi dan siap menghadapi tantangan hidup yang semakin berat dengan penuh keyakinan dan percaya diri yang tinggi, Marno (2008:49).

Pendidikan karakter akan mengantarkan siswa untuk belajar memaknai kearifan (Asmaun Sahlan, 2012:15). Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran saat ini cenderung masih berpusat pada guru dengan bercerita atau ceramah, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru sangat dominan sebagai satu-satunya sumber belajar (Kokom Kumalasari, 2010:75).

Dalam proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa, (Kunandar, 2009:287). Perubahan perilaku yang dilakukan siswa diharapkan tidak akan menimbulkan masalah dalam belajarnya. Masalah belajar yang dihadapi siswa akan mengganggu proses belajarnya. Belajar merupakan suatu proses yang terarah kepada pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan (Purwanto, 2010:44). Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proseslihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan latihan (Sri Anisah, dkk, 2009:25). Pengertian lain tentang hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2010:22). Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur seorang guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Ketika pembelajaran berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati, 2010:3). Hasil belajar yang dicapai antara siswa yang satu dengan yang lain tentu sangat berbeda. Hal ini perlu diketahui oleh guru, karena tingkat intelegensi dan kemampuan yang dimiliki setiap anak tentu tidak sama. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh setiap anak menjadi tolak ukur untuk perbaikan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai (Baharuddin, 2010: 19-20).

Strategi pembelajaran berasal dari dua kata yaitu "strategi" dan pembelajaran. Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis- garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. (Syaiful Bahri, 2010:5). Anitah mengatakan bahwa, strategi adalah ilmu atau kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Anitah, dkk, 2011:24). Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa seperti bakat, minat dan kemampuan dasar yang dimiliki maupun potensi yang berasal dari luar misalnya lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar (Wina Sanjaya, 2009:26). Di dalam kegiatan belajar mengajar, strategi pembelajaran digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa mendapatkan banyak pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya (Agus Zainul, 2012:81). Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Kokom, 2012:27) Terdapat berbagai metode dan teknik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun tidak semuanya bisa digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Untuk itu diperlukan kecermatan dalam memilih sebagai strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini dkk, 2008:71). Strategi belajar crossword puzzle, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah tuliskan kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang anda berikan, membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang), membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut, bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok, batasi waktu mengerjakan, memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar (Zaini dkk, 2008:71).

Menurut Azyumardi dalam Ubaedillah et. all., mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang cakupannya lebih luas dari pendidikan demokrasi dan pendidikan HAM karena mencakup kajian dan pembahasan tentang banyak hal: pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, rule of law, hak dan kewajiban warga Negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warganegara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan system yang terdapat dalam pemerintahan, warisan politik, administrasi publik dan sistem hukum, pengetahuan tentang proses seperti kewarganegaraan aktif, refleksi kritis, penyelidikan dan kerjasama, keadilan sosial, pengertian antar budaya dan kelestarian lingkungan hidup dan hak asasi manusia (Ubaedillah et all, 2006:8). Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai individu dan anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Udin S. Winantaputra, 2011:8). Dari pengertian tentang Pendidikan PKn diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang agar menjadi warga Negara yang mampu menerapkan nilai-nilai budaya bangsa sesuai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan untuk memberikqn kompetensi-kompetensi berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Fathurrohman, 2011: 7-8).

Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi guru menyiapkan skenario pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, meminta

siswa secara berkelompok atau individu menyelesaikan soal teka-teki, membahas soal teka-teki yang telah dikerjakan, memberikan hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan soal dengan benar dan tepat, memberikan kesimpulan secara umum bersama-sama siswa Dalam menyusun kesimpulan guru harus melibatkan siswa atau disimpulkan bersama-sama siswa.

Tujuan penelitian di atas, maka tujuan penelitian untuk mendapatkan gambaran obyektif tentang peningkatan hasil belajar PKN materi organisasi dengan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* pada siswa kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko semester 2 tahun ajaran 2016/2017.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian tindakan dalam bidang Pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara proposional. Subyek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Yng berjumlah 13 orang, dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 5 perempuan. Instrumen penelitian tindakan kelas ini menggunakan tes sebagai seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau sifat atau atribut pendidikan di mana dalam setiap butir pertanyaan tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar (Adi Suyanto, 2012: 1-4). Tes juga merupakan prosedur yang sistematis dimana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka (Sukardi, 2008:138)

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Tiap- tiap siklus kegiatan terdiri atas empat sub kegiatan, yakni perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Menurut Kemmis dan Mc Taggart, komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan siklus penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart.

Perencanaan (Planning)

Dalam tahap ini, peneliti menemukan masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti merencanakan tindakan pemecahan masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk mempermudah tindakan, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas V khususnya guru mata pelajaran PKn guna pemantapan perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Adapun perencanaan yang dipersiapkan adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi terkait yang akan diteliti, membuat bagan Crossword Puzzle, mempersiapkan lembar observasi.

Pelaksanaan (Action)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah tahap Actuating atau pelaksanaan. Tahap ini merupakan implementasi, penerapan, perwujudan dari perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Selama proses tindakan, peneliti bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi pelajaran PKn. Tahap pelaksanaan ini harus sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya tetapi harus pula berlaku wajar dan tidak dibuat-buat. Kesesuaian di sini dimaksudkan agar lebih mudah evaluasi dari tindakan yang telah dilakukan.

Pengamatan (Observing)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat peningkatan hasil belajar PKn, peneliti melihat hasil/nilai dari masing-masing siswa ketika diadakan evaluasi di akhir proses pembelajaran.

Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh hasil belajar PKn siswa kelas V sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Dengan refleksi ini, peneliti akan memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki tindakan berikutnya dari kolaborator atau teman sejawat.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen yang akan menunjang atau mendukung penelitian (Iqbal Hasan, 2002:83). Metode yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data adalah Tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki individu. Hasil pekerjaan siswa dalam tes digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, tes yang diberikan setiap akhir tindakan untuk mengetahui pemahaman siswa dan ketuntasan belajar siswa pada masing-masing pokok bahasan. Tes Akhir untuk mengetahui kemampuan akhir siswa yaitu terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 isian singkat dan 5 uraian.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Ngalim Purwanto, 2004:93). Teknik analisa data secara bertahap yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75- 80%. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil (Nana Sujana, 2005 :8). Penilaian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional setelah mengalami pelatihan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran (Slameto, 1995:23).

HASIL

Hasil penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko mengacu pada tujuan penelitian yaitu menjelaskan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko dan juga mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Hasil pra tindakan (refleksi awal) berdasarkan data yang dimiliki oleh peneliti selaku guru mata pelajaran PKn kelas V, jumlah siswa kelas V sebanyak 13 siswa yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Dari hasil tes diketahui bahwa prosentase siswa yang lulus dibandingkan dengan seluruh siswa hanya sekitar 30,77%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi Kebebasan Berorganisasi masih relatif rendah.

Hasil siklus I, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu bertujuan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti ditemani

oleh 1 orang teman sejawat sebagai tim kolaborasi yang bertindak sebagai observer melaksanakan tindakan. Pengamatan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dikatakan bahwa aktivitas yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dengan matang terkait pelaksanaan tindakan dalam penelitian. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam materi Kebebasan Berorganisasi, banyak siswa lebih senang mengerjakan latihan dengan strategi pembelajaran tersebut, namun peneliti mengalami kesulitan memahami siswa yang belum bisa memahami materi dengan tepat dan pemberian motivasi. Refleksi berdasarkan hasil post tes yang telah dilaksanakan dan juga kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh peneliti yaitu nilai 75, prosentase siswa yang lulus yaitu 53,85%, terjadi peningkatan dari pra siklus yaitu 23,08%. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kebebasan Berorganisasi terjadi peningkatan meskipun belum signifikan. Menyikapi hasil dari siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan atau pembenahan.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus II, perencanaan melihat hasil dari siklus yang pertama maka pada siklus yang kedua ini diadakan perbaikan tahapan yang dilakukan peneliti. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana. Dapat diketahui dari hasil pre tes, post tes I dan siklus II terjadi peningkatan yang lumayan baik dari pre test yaitu 30,77% , kemudian pos tes I sebesar 53,85%, dan pada pos tes kedua yaitu sebesar 84,62%. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kebebasan Berorganisasi terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Refleksi berdasarkan kegiatan siklus II hasil tes akhir pengamatan dan wawancara, maka dapat diperoleh melalui strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* siswa lebih bersemangat belajar karena pembelajaran ini melibatkan partisipasi siswa secara aktif, kegiatan pembelajaran menunjukkan waktu yang sudah sesuai dengan rencana, penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran peneliti telah menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* di kelas V SDN 4 Siki Kecamatan Dongko dengan jumlah siswa 13 orang. Strategi pembelajaran ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu: tes awal, pembagian soal kelompok, lembar soal individu, dan tes akhir. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Para siswa terlihat aktif, semangat dan ceria ketika strategi pembelajaran *crossword puzzle* diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari reaksi dan tanggapan siswa, terbukti bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* sangat menarik perhatian siswa dan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan menjadikan hasil belajar yang dicapai siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre test sebelum pembelajaran dan juga dilihat dari hasil post test yang pertama terjadi peningkatan dari 30,77% menjadi 53,85 % atau terjadi peningkatan hasil sebanyak 23,08%.

Siklus kedua mengalami peningkatan dari pada siklus pertama. Pencapaian hasil belajar siswa 84,62%, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus yang pertama yang hanya sebesar 30,77 % atau meningkat sebesar 53,85 % atau jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dari 30,77 % menjadi 84,62 % terjadi peningkatan sebesar 53,85 %. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II ada beberapa temuan yang diperoleh diantaranya siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran PKn dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* membuat hasil belajar PKn siswa

kelas V semakin meningkat dalam materi kebebasan berorganisasi, siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PKn dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle, keaktifan siswa dapat terlihat ketika menyelesaikan soal teka-teki secara berkelompok maupun individu dan siswa bisa belajar bekerjasama serta bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru harus menguasai berbagai macam strategi pembelajaran, karena strategi pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan siswa tidak akan merasa jenuh menerima materi pelajaran. Berdasarkan paparan data temuan peneliti dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* di SDN 4 Siki yang dilaksanakan dalam 2 kali siklus tindakan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya, yakni pada pra siklus sebesar 30,77% meningkat menjadi 53,85% pada siklus I dan 84,62% pada siklus II.

SARAN

Sebagai seorang pendidik guru harus menguasai berbagai strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Selain itu dengan penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran siswa hendaknya memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, meningkatkan belajarnya dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. PustakaSetia.
- Anitah, Sri, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media.
- Atmadja, Rochiyati Wira. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baharuddin, DKK. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmono, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 5: untuk SD/MI kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. *Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Dimyatidan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RinekaCipta
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, dkk. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukur dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Kunandar. 2009. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Munir, Abdullah. 2009. *Spiritual Teaching: Agar Guru Senantiasa Mencintai Pekerjaan dan Anak Didiknya*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya ,Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sepzyana,Variningtyas. *Kelebihan dan Kelemahan Strategi pembelajaran Crossword Puzzle* dalam <http://www.referensimakalah.com/2013/01/strategi-pembelajaran-crossword-puzzle.html>
- Slameto.1995.*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT RemajaRosakarya.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitin Pendidikan*. Yogyakarta: BumiAksara.
- Suryanto, Adi, dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka. Tanzeh,
- Ubaedillahet. all.. 2006. *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Udin S. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zain, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mada