

Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 38 Palembang

Putria Juni Parianda¹ Alfiandra² Ervinna Hasdawaty³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia^{1,2}

SMPN 38 Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia³

Email: ppg.putriaparianda15@program.belajar.id¹ alfiandra@fkip.unsri.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama. Peserta didik terlihat pasif, kurang percaya diri, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penggunaan media crossword puzzle dan word search puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus dimana setiap siklus terdiri atas 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian yang terdiri 4 tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, refleksi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa Perempuan. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan dari observer yang hasilnya dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif presentase. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media crossword puzzle dan word search puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil observasi pada prasiklus yang terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik memiliki persentase sebesar 49,78% kemudian pada siklus 1 meningkat 24,66% menjadi 74,44%, dan pada siklus 2 meningkat 14,40% menjadi sebesar 88,84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media crossword puzzle dan word search puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas VIII.6 SMPN 38 Palembang.

Kata Kunci: Media Puzzle, Keaktifan Belajar, PTK



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam satuan Pendidikan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik tidak merasa terbebani, serta tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Amriani, 2018). Proses belajar dilakukan dengan aktivitas yang bervariasi seperti membaca, mendengarkan, bertanya, menjawab, berdiskusi, mengerjakan tugas, melakukan presentasi, mengomunikasikan, memperagakan, membuat produk, dan menyimpulkan (Suprijono, A., 2013). Peserta didik dapat berkomunikasi dengan temannya apabila merasa belum memahami materi atau terkait pemecahan masalah selain bertanya dengan guru di kelas. Keterampilan yang wajib dimiliki oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya adalah menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan di kelas. Salah satu keterampilan yang wajib dimiliki oleh seorang guru dalam mengajar adalah ketepatan dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang efektif di kelas. Media dan metode pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tahapan perkembangan masing-masing peserta didik

agar dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Peserta didik masuk dalam kategori belajar aktif apabila peran atau keikutsertaan dalam aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh peserta didik (Huda, M., 2023). Dalam proses pemecahan masalah, menemukan ide pokok materi, atau menerapkan hal-hal yang dipelajari, peserta didik secara aktif menggunakan pikirannya dan bertukar pikiran dalam kegiatan diskusi kelompok. Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh peserta didik yang berpersn aktif tetapi guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk mengondisikan kelas dan memantik keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan fokus dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2016) keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu: 1) mengambil peran dalam mengerjakan tugasnya, 2) berperan dalam pemecahan masalah, 3) bertanya untuk memahami persoalan yang dihadapinya, 4) bersemangat dalam melakukan pemecahan masalah dengan mencari berbagai informasi, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) melakukan penilaian terhadap dirinya dari hasil-hasil yang diperoleh, 7) menerapkan pengetahuannya dalam penyelesaian tugas dan persoalan yang dihadapi. Sedangkan menurut Suryosubroto (dalam Suarni, 2017) peserta didik yang aktif dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut: 1) berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya, 3) berusaha aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, 4) memperhatikan pembelajaran dengan fokus dalam pembelajaran, 5) bertanggung jawab penuh atas tugas yang diberikan, 6) memiliki semangat belajar yang tinggi, 7) disiplin waktu, 8) mengerjakan tugas secara mandiri, 9) senang berkomunikasi dengan orang lain, 10) aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam pembelajaran, 11) berani mencoba konsep-konsep yang dipelajari, dan 12) berani mengomunikasikan hasil pemikirannya.

Berdasarkan pendapat dari Sudjana dan Suryobroto tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari 1) Memperhatikan penyampaian materi dalam proses pembelajaran, 2) Antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung, 3) Berani bertanya kepada guru dan peserta didik lainnya dalam proses pembelajaran apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. 4) Berani menjawab pertanyaan yang diajukan dalam proses pembelajaran berlangsung, 5) Bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dalam pembelajaran, 6) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan dari guru, 7) Terlibat dalam pemecahan masalah. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di SMP Negeri 38 Palembang adalah (1) peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) peserta didik tidak antusias mengikuti pembelajaran (media pembelajaran yang kurang bervariasi), (3) peserta didik kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diajukan guru, (4) peserta didik belum memahami secara maksimal materi yang disampaikan, dan (5) penerapan media pembelajaran yang kurang cocok untuk karakteristik peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran harus digunakan media pembelajaran yang sesuai agar keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat.

Permasalahan keaktifan lainnya yaitu: (1) Banyak peserta didik yang pasif dalam belajar (2) peserta didik kurang bimbingan belajar dirumah (3) peserta didik kurang termotivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) media yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik dan peserta didik kurang diberikan perhatian dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. (2) guru memilih bahan dan media belajar yang kurang tepat. (3) guru melaksanakan pembelajaran

yang monoton. (5) Sarana belajar yang kurang. Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar peserta didik bersemangat dan berpikir aktif. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sesuatu medium yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, A., 2002). Media pembelajaran sebagai wadah untuk proses merangsang pemikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat terjalin dengan baik. Seorang guru harus dapat untuk memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kelas seperti apa. Sehingga, peserta didik dapat tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik lebih senang jika proses pembelajaran dalam bentuk permainan dan pertandingan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang mempunyai unsur permainan. Pembelajaran menggunakan permainan *crossword puzzle* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru.

Puzzle merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk aktif berpikir dalam menyusun potongan *puzzle* menjadi sebuah konsep. Menurut Husna, et. al (2017) bahwa *puzzle* dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam sebuah kondisi pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* berupa *crossword puzzle* dan *word search puzzle*. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu media pembelajaran yang baik menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* ini saat menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Model pembelajaran *Crossword Puzzle* dirasakan akan dapat meningkatkan daya minat belajar siswa dimana strategi pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Sri Haryati Oktavia, 2017: 44). Dalam bahasa Indonesia, *Crossword puzzle* adalah teka-teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa dengan petunjuk soal untuk dijawab peserta didik. *Crossword puzzle* adalah permainan sejenis teka-teki jigsaw yang masangnya dirancang secara vertikal atau horisontal sehingga kisi-kisi kotak terbayang putih dan hitam (Zamani, 2021 : 103). Selain itu, salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *word search puzzle*. *Word search puzzle* merupakan permainan pencarian kata sejenis teka-teki dimana telah disediakan huruf-huruf secara acak disusun dalam bentuk persegi atau persegi Panjang. Kata-kata yang menjadi kunci jawaban dari petunjuk yang diberikan dapat ditemukan dalam kumpulan huruf-huruf tersebut secara horizontal, vertical, maupun diagonal. Peserta didik dapat mencari jawaban pada kolom dan baris huruf yang telah disusun dengan menggunakan petunjuk soal yang disampaikan oleh guru.

Menurut (Aris, 2014) *think pair share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu sama lain dengan intruksi dari guru. Model pembelajaran *think pair share* memperkenalkan ide waktu berpikir atau waktu tunggu yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon dan memproses pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *think pair share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan siswa. Pembelajaran ini melatih siswa untuk berani memberi pendapat dan menghargai pendapat teman. *Think pair share* memberikan kepada siswa waktu

untuk berpikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain. Think pair share memiliki prosedur yang memberi siswa waktu untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu sama lain. Dengan demikian diharapkan siswa mampu bekerja sama, saling membutuhkan, dan saling bergantung pada kelompok kecil secara kooperatif.

Berdasarkan permasalahan observasi pada SMP Negeri 38 Palembang, dapat diasumsikan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum maksimal. Perlu adanya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *think pair share*. Dalam mencapai tujuan penelitian yang akan dibahas oleh peneliti, maka disusun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan langkah-langkah sintaks penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 38 Palembang, (2) meningkatkan keaktifan belajar pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 38 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 38 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas. disingkat (PTK). Adapun fungsi dari PTK ini sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran kelas. (Sani, 2017: 15). Penelitian Tindakan Kelas menggunakan siklus yang berkelanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya satu siklus. Menurut Kemmis & Taggart langkah langkah penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan pada satu siklusnya. Siklus ini terdiri dari 4 langkah yaitu: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan tindakan (Acting), (3) Pengamatan (Observing), (4) Refleksi (Reflecting). Model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart ini merupakan pengembangan lanjut dari konsep Kurt Lewin, namun pada model Kemmis & Taggart ini menambahkan langkah perencanaan ulang (Replanning). Langkah ini dilaksanakan bertujuan untuk merevisi macam-macam kelemahan pada pelaksanaan siklus berikutnya (Asrori, 2020: 50).

Penelitian berlokasi di SMP Negeri 38 Palembang yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah partisipan dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa kelas VIII.6 yang terdiri dari 15 laki-laki dan 17 perempuan sebagai subjek penelitian. Observasi dipilih sebagai metode untuk memperoleh data partisipan. Observasi dilakukan untuk menemukan masalah yang ditemukan mengenai permasalahan yang terjadi dengan meneliti, mengawasi dan mengamati aktivitas siswa dan sikap siswa berdasarkan perkembangan di lapangan dan observasi ini dilakukan pada siswa ketika sedang berlangsung kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 38 Palembang dengan menerapkan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle*. Adapun indikator ketercapaian nilai rata-rata dalam penelitian ini yaitu 75%. Data keaktifan belajar siswa yakni data kuantitatif dengan memperlihatkan penilaian dari keaktifan belajar siswa bersumber dari kemunculan indikator-indikator dari keaktifan belajar. Sedangkan data kualitatif pada penelitian ini memakai analisis data yang dihasilkan dalam bentuk kalimat, serta aktifitas siswa dan guru. Nilai pada observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa menjadi data informasi tingkat keaktifan belajar yang dapat terlihat dalam pembelajaran. Teknik observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran daring yang sedang dilaksanakan.

Sudjana (2011: 84) mengemukakan bahwa observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang pada Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II, yaitudengan pedoman konversi nilai observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, serta angket keaktifan belajar siswa bisa ditunjukkan pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel 1. Indikator Capaian Keaktifan Peserta Didik

Presentase Capaian	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2017:130)

Rumus yang digunakan oleh peneliti dalam menghitung hasil observasi keaktifan belajar peserta didik adalah:

$$\text{Presentase keberhasilan tindakan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Djamarah (2016, 67)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, titik tolak keberhasilan penelitian didasarkan pada hasil observasi aktivitas guru, observasi keaktifan belajar siswa setiap siklusnya. Kegiatan observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk melihat keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan oleh tiga orang observer selama pembelajaran berlangsung. Penelitian dilakukan dalam 2 tahap yaitu Siklus I dan Siklus II yang dilakukan dalam setiap siklusnya dengan menggunakan media crossword puzzle dan word search puzzle dalam proses pembelajarannya. Adapun langkah-langkah pada PTK yang dilakukan peneliti adalah

1. Perencanaan Siklus. Perencanaan pada siklus yang dilakukan ini didasari pada hasil refleksi prasiklus dan siklus I. Langkah-langkah perencanaan tersebut yaitu pertama, mengadakan perbaikan rencana pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Kedua, melakukan penekanan pada respon dan keaktifan serta peran siswa dalam pembelajaran. Ketiga, menyiapkan rencana evaluasi.
2. Pelaksanaan Siklus
 - a. Tahapan pertama adalah kegiatan pendahuluan pembelajaran (15 menit). Ada beberapa tindakan yang dijalankan yaitu, pertama, guru membuka pertemuan dengan salam, berdoa, kemudian melakukan presensi. Kedua, guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi Budaya Nasional. Ketiga, guru memberikan motivasi kepada siswa. Keempat, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kelima, guru menyiapkan media, alat, dan bahan yang dibutuhkan.
 - b. Sementara itu, pada tahapan kedua adalah kegiatan inti pembelajaran (50 menit). Peneliti menjalankan beberapa langkah berikut. Pertama, guru menjelaskan materi secara singkat dan jelas. Kedua, guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Ketiga, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Keempat, guru menjelaskan cara menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan secara

berkelompok. Kelima, siswa menyajikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Terakhir, guru memberikan penguatan materi terkait dengan pertanyaan dan hasil diskusi.

- c. Pada tahapan ketiga adalah kegiatan penutup pembelajaran (15 menit). Guru memberikan soal tes tertulis kepada masing-masing siswa tentang budaya nasional. Guru juga bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa dan memberikan kesimpulan. Kemudian, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.
3. Observasi Siklus. Kolaborasi pada tiap siklus ini menekankan pada keaktifan siswa, kontribusi siswa terhadap pembelajaran serta respon dan minat siswa terhadap pembelajaran.
4. Refleksi Siklus. Kegiatan refleksi pada tiap siklus dilakukan dengan mengumpulkan data untuk dianalisis dan selanjutnya untuk menguji indikator keberhasilan pada penelitian ini.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Pra Siklus Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas dimulai melalui kegiatan pengamatan yang dilaksanakan pada Kamis, 29 Februari Maret 2024 dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa menggunakan media pembelajaran *power point* dan penayangan video serta pengerjaan tugas pada LKPD yang diberikan oleh guru. Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa peserta didik dengan kategori keaktifan belajar rendah adalah 20 (62,5%) peserta didik, sedangkan peserta didik dengan kategori keaktifan belajar sedang sebanyak 9 (28,13) peserta didik, dan peserta didik dengan kategori keaktifan belajar tinggi sebanyak 3 (9,38%) peserta didik. Oleh karena itu, dilakukanlah pembelajaran selanjutnya menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle*. Berikut bagan hasil pengamatan prasiklus yang menunjukkan jumlah tingkat keaktifan belajar peserta didik:

Bagan 2. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Prasiklus



Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Dari hasil pengamatan ditemukan bahwa rata-rata peserta didik menunjukkan keaktifan belajar sedang dengan presentasi keaktifan belajar 49,78% kategori rendah, sehingga dilakukanlah pembelajaran selanjutnya menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran.

2. Siklus 1. Kegiatan pembelajaran siklus 1 ini peneliti telah menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dan hasil observasi pada siklus 1 yang dilakukan oleh ketiga observer memperoleh hasil rata-rata yang dapat dilihat melalui table berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 1

Jumlah Peserta Didik	Presentase Capaian	Kriteria
19	75%-100%	Tinggi
13	51%-74%	Sedang
0	25%-50%	Rendah
0	0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Hasil rata-rata observer siklus 1 di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang meningkat setelah digunakannya media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran. Terlihat peserta didik dengan kategori keaktifan belajar tinggi sebanyak 19 (59,38%) peserta didik dan sebanyak 13 (40,63%) peserta didik dengan kategori belajar sedang, dan tidak ada lagi peserta didik dengan keaktifan belajar kategori belajar rendah. jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran prasiklus. Perbandingan keaktifan belajar peserta didik dari prasiklus dan setelah diterapkan siklus 1 dapat dilihat melalui bagan di bawah ini:

Bagan 3. Perbandingan Prasiklus & Siklus 1



Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Berdasarkan bagan 3 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 24,66% dari rata-rata skor keaktifan belajar siswa pada kegiatan prasiklus dengan persentase sebesar 49,78% meningkat menjadi 74,44% pada siklus 1 dengan kategori keaktifan belajar sedang. Untuk lebih memastikan peningkatan keaktifan belajar dengan menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* maka dilanjutkan dengan melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus 2.

3. Siklus 2. Kegiatan siklus 2 masih menggunakan media yang sama yaitu media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dan memperoleh hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Indikator Keaktifan Belajar Siswa Siklus 2

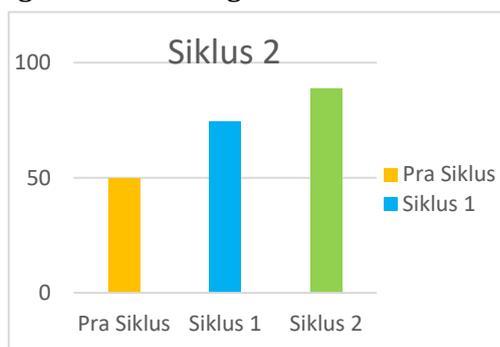
Jumlah Peserta Didik	Presentase Capaian	Kriteria
25	75%-100%	Tinggi
7	51%-74%	Sedang
0	25%-50%	Rendah
0	0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Hasil rata-rata skor observer siklus 2 di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang meningkat lagi setelah digunakannya

media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran siklus 2 jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran siklus 1. Terlihat peserta didik dengan kategori keaktifan belajar tinggi sebanyak 25 (78,13%) peserta didik dan sebanyak 7 (21,88%) peserta didik dengan kategori belajar sedang, dan tidak ada lagi peserta didik dengan keaktifan belajar kategori belajar rendah. Perbandingan keaktifan belajar peserta didik dari siklus 1 dan setelah pelaksanaan siklus 2 dapat dilihat melalui bagan di bawah ini:

Bagan 4. Perbandingan Siklus 1 & Siklus 2



Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Berdasarkan hasil bagan 4 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 14,40% dari rata-rata skor keaktifan belajar siswa pada kegiatan siklus 1 dengan persentase sebesar 74,44% meningkat menjadi 88,84% pada siklus 2 yang berarti bahwa media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran sangat baik digunakan. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pada siklus 2 telah melampaui indikator yang ditetapkan yaitu jika hasil keaktifan belajar $\geq 75\%$ maka dapat dikatakan media pembelajaran yang digunakan telah berhasil.

Pembahasan

Media *puzzle* merupakan media yang digunakan sebagai permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antar kecepatan pikiran dan tangan (Novita, D., et. Al., (2022). Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *puzzle* dalam penelitian ini adalah media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang yang diterapkan peneliti memperoleh peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dimulai dari hasil prasiklus terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik memiliki persentase sebesar 49,78% kemudian pada siklus 1 menjadi 74,44%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi sebesar 88,84%. Persentase tersebut semakin meningkat karena peserta didik semakin memahami cara menggunakan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dan semakin antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik senantiasa mempersiapkan diri sebelum kelas dimulai. Untuk lebih memahami peningkatan yang terjadi dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Setiap Siklus

Siklus	% Hasil Observasi	% Peningkatan	Kategori Keaktifan Belajar
Pra siklus	49,78%		Rendah
Siklus 1	74,44%	24,66%	Sedang
Siklus 2	88,84%	14,40%	Tinggi

Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Tabel 5. Perbandingan Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik

No.	Uraian	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Jumlah peserta didik seluruhnya	32	32	32
2.	Peserta didik dengan kategori keaktifan tinggi	3	19	25
3.	Peserta didik dengan kategori keaktifan sedang	9	13	7
4.	Peserta didik dengan kategori keaktifan rendah	20		0
5.	Rata-rata presentase keaktifan peserta didik	49,78%	74,44%	88,84%

Sumber: Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2024

Berdasarkan tabel di atas tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik khususnya di kelas VIII.6 SMP Negeri 38 Palembang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dea Novita, et. al (2022) yang berjudul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS pada materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan Hindu Buddha menunjukkan hasil bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil *penelitian* tersebut menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari mulai sebelum diterapkannya tindakan dan setelah diterapkannya tindakan. Data awal yang mendapat kriteria Baik (B) 8,33%, kriteria Cukup (C) 50% dan kriteria Kurang (K) 41,66%. Pada siklus I yang mendapatkan kriteria Baik (B) 12,50%, Kriteria Cukup (C) 45,83% dan kriteria Kurang (K) 41,60%. Pada siklus II yang mendapatkan kriteria Baik (B) 58,30%, kriteria Cukup (C) 41,66% dan tidak ada yang mendapatkan kriteria Kurang (K). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristina Suprapti (2022) yang berjudul Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Fisika Melalui Permainan *Puzzle Berkelompok* Pada Materi Kalor menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan penerapan permainan *puzzle berkelompok*. Rata-rata skor peserta didik pada prasiklus sebesar 63,64 meningkat menjadi 85,11 pada siklus I dan 87,75 pada siklus II. Keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi prasiklus peserta didik tidak aktif menjadi peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Rizky Permadani, et.al (2023) dari penelitiannya yang berjudul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah dasar negeri 192 pekan baru menjabarkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dari penggunaan media *puzzle* yang di terapkan dalam pembelajaran. Data awal pratindakan ketuntasan belajar 31%, pada siklus I meningkat menjadi 38%, siklus I pertemuan II meningkat menjadi 44% kemudian pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 72%, dan siklus II pertemuan II meningkat lagi menjadi 81%. Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis membuktikan hasil yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari perolehan hasil observasi pada prasiklus yang terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik memiliki persentase skor sebesar 49,78% kemudian pada siklus 1 meningkat 24,66% menjadi 74,44%, dan pada siklus 2 meningkat 14,40% menjadi sebesar 88,84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dan *word search puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD Inplasepang Kecamatan Bantaeng Kab.Bantaeng (UIN ALauddin Makassar)*. UIN Alauddin Makassar
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aris, S. (2014). *Model pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. In 1 (Issue)*. Yogyakarta: AR-ruz media.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asrori. (2020). *Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru*. CV. Pena Persada.
- Djamarah, 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta., Yogyakarta: UNY.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). *Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 5(1), 66-71.
- Novita, D., Sukmana, E., & Martini, A. (2022). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Tokoh yang Berpengaruh pada Kerajaan Hindu Buddha*. Sebelas April Elementary Education (SAEE). 1 (2)
- Permadani, R., et. al. (2023). *Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekan Baru*. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI. 10 (4).
- Sani, R. A. & S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru (Edisi Revi)*. Tsmart Printing.
- Sri, H., & Oktavia. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol 5 No 1.
- Suarni. (2017). *Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran PAKEM untuk kelas IV SD negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015*. Journal of Physics and Science Learning (PASCAL). 01 (2)
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdikarya.
- Suprapti, Kristina. (2022). *Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Fisika Melalui Permainan Puzzle Berkelompok Pada Materi Kalor*. WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan. 3 (1)
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zamani, P et. Al. (2021). *The use of crossword puzzles as an educational tool*. Journal of Advances in Medical Education & Professionalism. 9 (2)