



PENERAPAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA di SMA NEGERI ACEH BARAT

Fetro Dola Syamsu

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : defetro@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* materi jamur (fungi) Kelas XI MIA₂ di SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian Juni sampai Agustus 2020. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA₂ Negeri 1 Meureubo, dengan jumlah siswa 20 orang, dengan perincian jumlah laki-laki 8 orang dan jumlah perempuan 12 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar tes, dan lembar validasi. Hasil penelitian adalah hasil belajar yang diperoleh pada pra tindakan persentase jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang siswa atau 15,00% dari 20 orang siswa, dan sesudah menerapkan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* siklus I hasil belajar siswa meningkat namun belum maksimal, persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM baru 11 orang siswa atau 55,00%. Sehingga perlu diadakan siklus II, setelah pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target yang telah ditentukan maka siklus dihentikan, dimana persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 18 orang atau 90,00% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Pembelajaran Crossword Puzzle, Hasil Belajar Siswa, Jamur (Fungi).*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman yang tinggi mengenai objek-objek tertentu. Pendidikan tertentu diperoleh secara formal yang dapat mempengaruhi pola pikir individu sesuai dengan apa yang didapat selama menjadi peserta didik. Dalam hal ini pendidik menjadi orang yang bertanggung jawab dalam melaksanakan pendidikan dalam arti memberikan bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik. Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan peserta didik dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik

untuk memiliki pengalaman belajar. Dengan kata lain pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran, suasana belajar, dan keterampilan (Serli, 2015: 1).

Upaya peningkatan mutu pendidikan menuntut kerja keras berbagai pihak, mulai dari tenaga kependidikan, orang tua, peserta didik, masyarakat maupun pemerintah untuk mencapai tujuan akhir yaitu SDM yang berkualitas, sehingga peserta didik, perlu dipersiapkan sejak dini. Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan, peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana lainnya, serta peningkatan manajemen sekolah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai (Mardhatillah, 2017: 53). Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamalannya dalam interaksi dalam lingkungan. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas antara proses belajar dan perubahan sebagai bukti hasil yang diproses (Hamdani, 2013: 14).

Upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran kondusif yang dapat menuntun siswa bersifat aktif dan kreatif. Suasana pembelajaran seperti ini, akan memberikan harapan bagi tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal, dalam arti tercapainya sejumlah kemampuan dan ketrampilan proses. Dengan demikian diharapkan pula siswa mampu memecahkan masalah yang ada dilingkungan belajarnya (Khausar, 2014: 73).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 Agustus 2020 di sekolah SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat, peneliti melihat selama ini dalam proses pembelajaran guru jarang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, dan lebih sering menerapkan pembelajaran yang konvensional serta kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru masih menjadi pusat belajar siswa dan mendominasi proses pembelajaran dengan menyampaikan materi dalam bentuk ceramah, tanya jawab dan penugasan secara individu. Siswa yang pintar lebih mendominasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan siswa lainnya hanya terdiam, mendengarkan dan mencatat. Selain itu siswa kurang diarahkan untuk bekerjasama dalam kelompok diskusi dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Mereka lebih cenderung belajar sendiri-sendiri. Dapat diketahui bahwa ada 17 orang siswa atau (85,00%) dari 20 siswa keseluruhan

mempunyai nilai rata-rata di bawah kkm yang telah ditentukan yaitu < 75 , dan hanya 3 orang siswa atau (15,00%) yang tuntas belajar dengan kkm di atas > 75 .

Berdasarkan kelemahan-kelemahan di atas peneliti dan guru kelas menyimpulkan, perlu dilakukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Untuk mengatasi hal sebagaimana disebutkan di atas peneliti memandang perlunya penerapan sebuah strategi pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu peneliti merasa model pembelajaran yang tepat digunakan adalah model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu model pembelajaran yang baik menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ini saat menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) 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* (teka-teki silang) Sri Haryati Oktavia (2017: 44).

Yuliana (2016: 2098) menyatakan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan strategi ini dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim. Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung dan dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Jamur (Fungi) Kelas XI MIA₂ SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat".

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan

di SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada Juni sampai Agustus 2020. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA₂ Negeri 1 Meureubo, dengan jumlah siswa 20 orang. Dengan perincian jumlah laki-laki 8 orang dan jumlah perempuan 12 orang. Objek dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Crossword Puzzle* materi jamur (fungsi) Kelas XI MIA₂ di SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar tes, dan lembar validasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah proses pengumpulan data pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK yang dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan nilai persentase dari observasi, tes, dari penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Nilai persentase
- F = Frekuensi
- N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2008: 43)

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra-siklus peneliti memberi tes awal (pre-test) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi Jamur (Fungi). Hasil pre-test yang dilaksanakan pada kegiatan pra-siklus ini dapat ditunjukkan dalam diagram sebagai berikut:



Diagram 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Pra-Siklus

Dari diagram di atas dapat digambarkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Meureubo Kabupaten Aceh Barat yang dinyatakan tuntas hanya 3 siswa atau 15,00% dari 20 siswa, Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa atau sebesar 85,00%. Hal ini mengidentifikasi bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik perhatian siswa dan bahkan membuat siswa kurang betah untuk berada didalam kelas. Oleh karena itu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan tindak lanjut dengan melaksanakan siklus I.

Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis 14 Agustus 2020 dengan materi jamur (fungi). Pada siklus ini, penulis melaksanakan kegiatan sebagai berikut :

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merencanakan tindakan yaitu berupa penyusunan skenario pembelajaran pada materi jamur (fungi) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.

- a. Persiapan yang dilakukan untuk proses penelitian tindakan kelas ini adalah mengidentifikasi standar kompetensi dan indikator yang hendak dicapai.
- b. Menyusun RPP berdasarkan standar kompetensi yang telah ditentukan.
- c. Menyusun tes untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa. Tes yang tersusun berbentuk essay dengan jumlah soal 10 butir.
- d. Menyiapkan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle*.
- e. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru.
- f. Menyiapkan soal evaluasi/tes.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama 2 x 35 menit (1 x pertemuan) pada 2020 disesuaikan dengan setting tindakan yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) terlampir. Yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

Guru mengawali pertemuan dengan mengecek kehadiran siswa, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memberi motivasi kepada siswa tentang pentingnya materi yang akan disajikan.

b. Kegiatan Inti

Di dalam kegiatan eksplorasi peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran, peneliti menuliskan kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang diberikan, peneliti membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang), peneliti membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut, peneliti membagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok, peneliti membatasi waktu mengerjakan dan peneliti memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

c. Kegiatan Akhir

Pada tahap penutup guru mengambil kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan. Kemudian guru memberikan evaluasi berupa soal post-test. Semua rencana tindakan yang telah dirumuskan dapat dilaksanakan secara teratur oleh guru mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.

3. Pengamatan (Observasi)

Pengamat mengamati jalannya proses belajar mengajar. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dengan aspek-aspek yang diamati sebagai berikut:

a. Observasi Aktifitas Guru

Hasil pengamatan mengenai aktifitas guru dalam pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, diperoleh jumlah skor 15. Kemudian jumlah skor diubah terlebih dahulu ke dalam bentuk persentase, dengan demikian di peroleh nilai hasil observasi adalah 2,50%. Dari hasil observasi tersebut teridentifikasi bahwa terdapat kecenderungan guru sebagai berikut:

1. Guru belum menuliskan kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang anda berikan.
2. Guru belum mampu membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
3. Guru tidak memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

b. Observasi Aktifitas Siswa

Diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar dikelas belum berjalan secara maksimal, dimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran masih kurang optimal sehingga masih terdapat banyak siswa yang mendapat kriteria penilaian cukup baik. Rendahnya aktivitas siswa tersebut diakibatkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi jamur. Dari hasil observasi tersebut teridentifikasi bahwa terdapat kecenderungan siswa sebagai berikut :

1. Siswa belum mendapatkan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Siswa tidak bertanya mengenai soal yang belum ia pahami.
2. Siswa tidak mendapatkan teka-teki, bisa individu atau kelompok.
3. Siswa tidak dibatasi waktu mengerjakan.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa siklus I dilakukan melalui soal tes yaitu dengan menggunakan 10 butir soal, hasil belajar siswa siklus I mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran materi jamur (fungi), namun pencapaian ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 85% dari total siswa yang telah menjadi ketetapan sekolah SMA Negeri 1 Meureubo belum tercapai. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang atau 55,00%, hal ini disebabkan karena siswa sudah mendapatkan kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang berikan oleh guru, siswa mendapat pertanyaan dari guru, dan siswa mendapatkan hadiah, jika mengerjakan soal paling cepat dan benar. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang siswa atau 45,00%, dan siswa tersebut belum mendapatkan kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Siswa tidak

bertanya bertanya mengenai soal yang belum ia pahami, siswa tidak mendapatkan teka-teki, bisa individu atau kelompok dan siswa tidak dibatasi waktu mengerjakan.

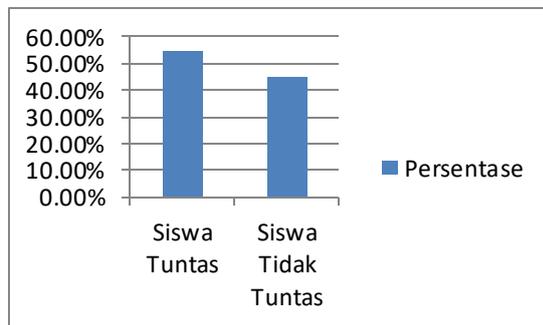


Diagram 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai ketuntasan minimal adalah 11 siswa atau 55,00% sedangkan 9 siswa lainnya atau 45,00% masih berada dibawah KKM yang telah ditentukan, hal ini menunjukkan pembelajaran yang diberikan guru belum mampu diserap oleh siswa secara klasikal.

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 18 Agustus 2020. Dimana pelaksanaannya masih dengan materi yang sama. Berdasarkan hasil refleksi, pelaksanaan tindakan pada siklus I dalam penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* menunjukkan hasil belajar siswa belum maksimal, maka dilanjutkan dengan siklus II.

a. Observasi Aktifitas Guru

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh kolaborator maka hasil pengamatan dapat diperoleh jumlah skor 23. Kemudian jumlah skor diubah terlebih dahulu ke dalam bentuk persentase, dengan demikian di peroleh nilai hasil observasi adalah 3,83%. Maka hasil observasi guru pada siklus II dalam proses belajar mengajar masuk kategori sangat baik, dimana aspek-aspek kegiatan proses belajar mengajar sudah dapat terpenuhi.

b. Observasi Aktifitas Siswa

Aktifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar sudah mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II aspek-aspek keaktifan siswa yang diamati dalam mengikuti proses pembelajaran materi jamur (fungi).

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat diketahui dengan meningkatnya persentase hasil belajar dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram persentase di bawah ini :

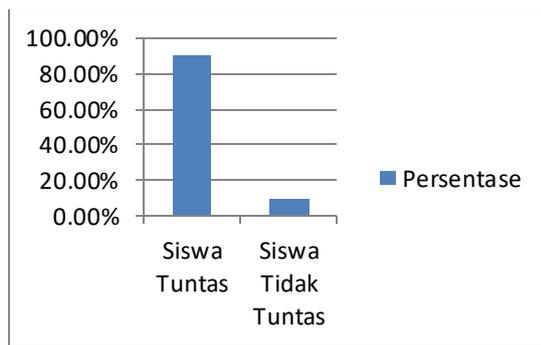


Diagram 3. Persentase Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Dari diagram di atas dapat dilihat pada persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu 18 siswa atau 90,00% mencapai ketuntasan, sedangkan siswa yang masih berada dibawah KKM hanya tersisa 2 siswa atau 10,00%, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi jamur (fungi) dengan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan dalam penelitian ini, merupakan hasil observasi selama penelitian. Penelitian dimulai dari kegiatan pra tindakan yang merupakan pelaksanaan pra-siklus dengan memberikan tes awal kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi jamur (fungi). Hasil belajar yang diperoleh pada pra tindakan persentase jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang siswa atau 15,00% dari 20 orang siswa, dan sesudah menerapkan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* siklus I hasil belajar siswa meningkat namun belum maksimal, persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM baru 11 orang siswa atau 55,00%. Sehingga perlu diadakan siklus II, setelah pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target yang telah ditentukan maka siklus dihentikan, dimana persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 18 orang atau 90,00% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Sedangkan hasil observasi keaktifan guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator terhadap aktivitas guru yang menunjukkan masih terdapat kekurangan-kekurangan dari beberapa aspek yang diamati yang menunjukkan persentase aktivitas guru masih rendah, dimana kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I masih tergolong rendah karena banyak aspek-aspek kegiatan pembelajaran masih dalam kategori cukup baik. Setelah dilaksanakan siklus II, jumlahnya meningkat maka hasil observasi guru pada

siklus II dalam proses belajar mengajar masuk kategori sangat baik, dimana aspek-aspek kegiatan proses belajar mengajar sudah dapat terpenuhi.

Sedangkan hasil observasi keaktifan siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I dan siklus II, adanya peningkatan yang sangat signifikan dari, siklus I ke siklus II terus mengalami peningkatan menjadi skor tertinggi dengan kategori sangat baik.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti di SMA Negeri I Meureubo maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Biologi materi jamur (fungi) di kelas XI SMA Negeri I Meureubo. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Hasil belajar yang diperoleh pada pra tindakan persentase jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang siswa atau 15,00% dari 20 orang siswa, dan sesudah menerapkan penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* siklus I hasil belajar siswa meningkat namun belum maksimal, persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM baru 11 orang siswa atau 55,00%. Sehingga perlu diadakan siklus II, setelah pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa terjadi peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target yang telah ditentukan maka siklus dihentikan, dimana persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 18 orang atau 90,00% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

E. SARAN

Atas dasar hasil penelitian tersebut disarankan :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya memberikan variasi-variasi dalam pembelajaran, yaitu dengan penggunaan penerapan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Crossword Puzzle* hendaknya dijadikan salah satu alternatif dalam memilih sebuah model dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sumbangan kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Peneliti lain hendaknya termotivasi dalam melengkapi penelitian ini dengan menggunakan model di dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia.
- Khausar, K. 2014. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Guru Yang Bervariasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1.
- Mardhatillah & Anzar, Safni. 2017. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bina Gogik, Volume 4 No. 1*.
- Serli. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Seni Tari Dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar Vol 02. N0.02*.
- Sri, H., & Oktavia. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran *Croosword 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*.
- Sudijono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yuliana. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 02 No 03*.