PENERAPAN MODEL *AKTIVE LEARNING* DENGAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:
ELIS SUSIANA
NIM F1031131052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017

PENERAPAN MODEL *AKTIVE LEARNING* DENGAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA

ELIS SUSIANA
NIM F1031131052

Disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Junaidi H. Matsum, M.Pd	**Drs. H. Sri Buwono, M.Si**
NIP. 195603071987031001	**NIP. 196008061987031003**

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan	Ketua Jurusan PIIS
Dr. H. Martono, M.Pd	**Dr. Sulistyarini, M.Si**
NIP. 196803161994031014	**NIP. 196511171990032001**

PENERAPAN MODEL *AKTIVE LEARNING* DENGAN METODE *CROSSWORD PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X PADA SMAN 10 PONTIANAK

Elis Susiana
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
Email: elissusiana37@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the implementation of Active Learning model with Crossword Puzzle method in the learning of class X economics at SMAN 10 Pontianak. The method used in this research is the experimental method with the experimental quasi-experimental design with the design of time series research design. The subjects in this study are students of class XE SMAN 10 Pontianak with 39 students. Data collection techniques used are direct observation techniques, direct communication techniques, measurement techniques, documenter study techniques. The data collection tools used are test, observation sheet, note sheet. The result of the research is 4 times The meeting with each 4 times pre-test and post-test, there is difference before the implementation of active learning model with crossword puzzle method with the first meeting of student grade increase is 12,5, second meeting 10,52, meeting Third 14.34, fourth meeting 18.82. And Ho is rejected because its value <0,05 (see significance 0,000) with Ha intention is accepted, it can be concluded that in this test there is effectiveness of learning outcomes after applying the active model of learning by crossword puzzle method in the learning of class x economy at SMA Negeri 10 Pontianak.

Keywords: Crossword Puzzle Method, Learning Result, Economic Learning

Model *active learning* merupakan pengoptimalan penggunaan potensi siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik siswa. *Active learning* (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Sutikno (2014: 149) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif (*aktif learning*) adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik dengan guru."

Karakteristik siswa usia 16-18 tahun/remaja menurut Depdikbud (1997: 66) adalah "mencakup umur, jenis kelamin, pengalaman pra sekolah, kemampuan social ekonomi, tingkat kecerdasan, kreativitas, bakat dan minat, pengetahuan dasar, motivasi belajar, dan sikap siswa." Siswa yang masih duduk dikelas x merupakan siswa yang masih mengalami masa transisi dari bangku SMP sehingga karakteristik siswa lebih cenderung menyenangi hal-hal yang bersifat menyenangkan. Dalam kaitannya dengan

karakteristik siswa seperti yang disebutkan, guru harus mampu memahaminya sehingga aspek pembelajaran seperti pemilihan metode dan model dapat juga disesuaikan dengan siswa. Salah satu model pembelajaran yang diduga sesuai dengan karakteristik siswa masa transisi pada kelas x adalah model pembelajaran *active learning*.

Teori tersebut berhubungan dengan metode yang akan digunakan oleh peneliti. Terdapat banyak metode yang dapat digunakan dalam menerapkan model *Aktive Learning* dalam pembelajaran disekolah. Melvin L Silberman mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Semua metode dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas sesuai dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.

Salah satu metode yang digunakan yaitu metode permainan. permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena dapat menunjang perkembangan ego manusia dan pemahaman. Smilansky dan Shefatya (2005) sama sama mengindikasikan bahwa "adakalanya siswa perlu cara bermain para guru sehingga dapat secara aktif membantu dalam proses ini sehingga siswa menjadi terampil menjadi pemain dan pembelajar." Berbagai macam bentuk permainan memberikan ruang lingkup kepada siswa untuk mengembangkan skil-skil dan pemahaman mereka tentang pembelajaran. Salah satu permainan edukatif yang sering digunakan sebagai metode pembelajaran adalah permainan *puzzle*.

Selain itu, hal tersebut didukung oleh hasil penelitian terdahulu (Ali, Endryansyah, 2015) menunjukan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword puzzle* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, pembelajaran tersebut juga dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran inovatif. Selain itu, hasil penelitian yang lain menunjukkan (Rahmah, Dewi, 2016) penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada kompentensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi kelas X IIS 2 di SMAN 1 Driyorejo Gresik memberikan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil dari penelitian penerapan media tersebut mencapai keberhasilan yang telah ditentukan yaitu >80% .

Crossword puzzle merupakan suatu permainan teka-teki silang yang berguna untuk pemikiran logis serta teka-teki silang bisa membuat siswa berfikir untuk memecahkan masalah dengan tiga kategori yaitu mudah, sedang, dan sukar dengan betuk yang bervariatif sehingga bisa memberikan kesegaran pikiran. Menurut Silberman (2014: 256) "Mendesain tes uji pada teka-teki silang dapat mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung peserta didik. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim." *Crossword puzzle* sebagai stimulant yang bersifat *fun* tapi tetap *learning* yang dapat meyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Atas dasar pemikiran tersebut maka langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagaimana yang dikemukan oleh Silberman (2014: 256) yaitu sebagai berikut : (1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah guru ajarkan. (2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan meyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (3) Susunlah kata-kata pemandu pengisisan *crossword puzzle.* dan gunakan jenis defenisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh, lawan kata. (4) Bagikan *crossword puzzle* itu kepada siswa baik secara perorangan maupun kelompok. (5) Tetapkan batas waktunyanya, berikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban paling benar.

Adapun manfaat *crossword puzzle* dapat diketahui dibuku Ghaone (2010: 10) adalah sebagai berikut : (1) Dapat mengasah daya Ingat, ketika teka-teki disodorkan, anak-anak akan meyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milsh pengalamannya itu sekiranya sesuai untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai

pengasah daya ingat telah didapatkan oleh seorang anak. (2) Belajar klarifikasi, hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta misalnya buah-buahan, binatang, dll. Ketika anak disodori tek-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk beradu pengetahuan dengan lawan mainnya. (3) Mengembangkan kemampuan analisa, hampir semua jenis teka-teki memilikinya,ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali selurh pengamalannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilih. (4) Menghibur, ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab. Secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukam dalam mencari jawaban dari teka teki yang ada. (5) Merangsang kreativitas, secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka teki untuk meyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang miliki nya. Didalam mempertahankan jawaban misalnya anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternaitf untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran, peneliti meyimpulkan bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran ekonomi yaitu : 1) penggunaan model, strategi serta metode yang kurang menarik perhatian siswa. 2) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang diserap siswa. 3) pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru.

METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107) mengartikan "metode ekperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan."

Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Quasi Ekperimental.*. Bentuk *Quasi Ekperimental* merupakan percobaan yang bersifat pura-pura" (Nawawi, 2012: 89).

Dalam rencana penelitian ini menggunakan bentuk *Time Series.* Desain yang digunakan yaitu kelompok tidak dipilih secara random. Rencana Penelitian ini dilakukan dengan melakukan *Pretest* sebanyak 4 kali dengan tujuan untuk mengetahui kestabilan nilai yang akan diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x di SMAN 10 Pontianak sebanyak 234 siswa. Dari data populasi pada kelas X SMA Negeri 10 Pontianak yang berjumlah 234 siswa. Pengambilan sampel yang digunakan adalah tekning *sampling purposive* (sample bertujuan), yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan guru dan peneliti. Pengambilan sampel di ambil berdasarkan distribusi hasil belajar normal. Diantara enam kelas, kelas XE memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang memiliki nilai rata tengah (median).

Adapun prosedur dalam penelitian ekperimen ini adalah dimulai dengan tahap persiapan yaitu: membuat surat riset, melakukan observasi ke SMAN 10 Pontianak, studi literatur mengenai materi yang akan diteliti, memberi infomasi jadwal penelitian kepada guru mata pelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, serta melakukan validasi intrument penelitian. Kemudian pada tahap pelaksanaan peneliti mengambil sampel berupa kelas XE sebagai subjek penelitian, dan dilanjutkan pemberian *pre test*, kegiatan pembelajaran menggunakan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle,* serta *post-test* yang masing-masing dilakukan empat kali. Pada tahap akhir, peneliti pelaporan hasil penelitiaan yang meliputi mengolah data, menganalisis data, dengan uji statistik yang sesuai dengan sistematika pelaporan penelitian ekperimen. Kemudian diakhiri

dengan menarik kesimpulan dan menyusun laporan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah (1) Teknik observasi langsung, Menurut Nawawi (2016: 106) menyatakan bahwa "Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan percatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. (2) Teknik komunikasi langsung, Teknik ini merupakan teknik yang biasa dilakukan dalam penelitian eksperimen. Peneliti berfungsi sebagai pengumpul data, sedang pihak lain yang diteliti bertindak sebagai informan atau pemberi data. (3) Teknik pengkuran, dalam penelitian teknik pengumpulan data yang paling akurat adalah menggunakan teknik pengukuran karena data yang diperoleh dapat berupa hasil dari proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian ini, pengukuran yang dilakukan yaitu menggunakan tes berupa *pre test* dan *post test* dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen. (4) Teknik studi documenter, Menurut Nawawi (2016: 101) mengemukakan bahwa "Teknik studi documenter adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan katerogisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen maupun buku-buku Koran, majalah dan lainnya."

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Pontianak dengan mengambil sampel 1 kelas yaitu kelas XE. Hasil penelitian akan dipaparkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah terjawab sebagai berikut : pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle.*

Pelaksanaan penelitian telah terlaksana sebanyak 4 kali pertemuan. Rencana pembelajaran telah telaksana semua namun dari beberapa kegiatan terdapat ketidaksesuaian waktu. Pada proses pelaksanaan pembelajaran siswa berperan aktif dalam mengisi *crossword puzzle* dengan hasil rata-rata yang diperoleh adalah pada pertemuan pertama 87,36 pertemuan kedua 83,02 pertemuan ketiga 79,07 dan pertemuan keempat 70,26.

Tabel 1
Jadwal Penelitian

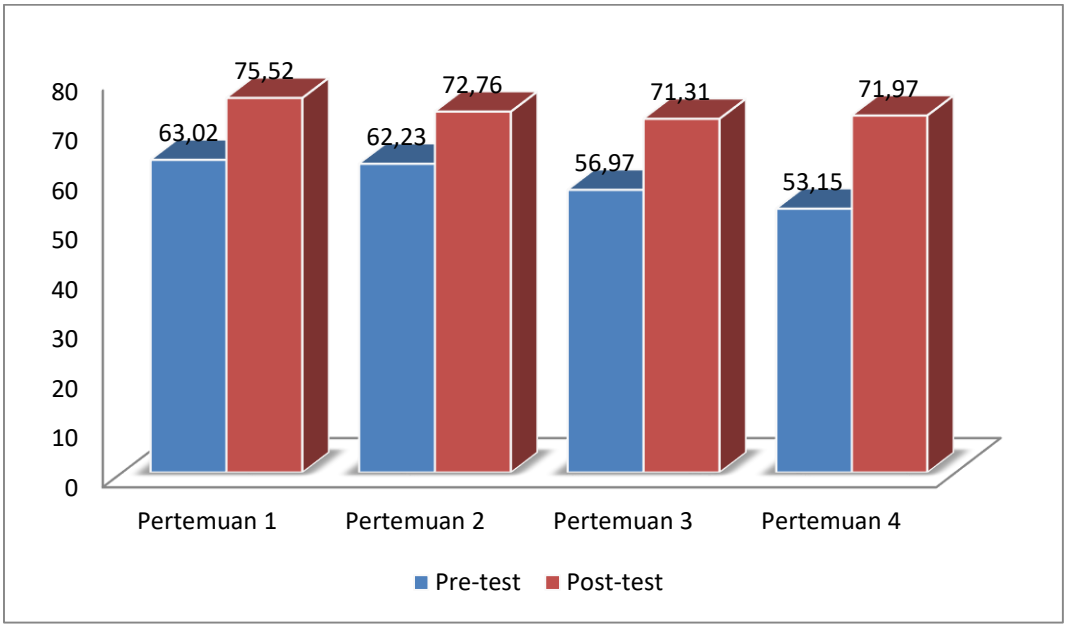
No	Hari	Waktu Mengajar	Tanggal Pertemuan
1	Jumat	07.15-07.55	5-6 Mei 2017
	Sabtu	10.15-11.00 11.00-11.45	
2	Jumat	07.15-07.55	12-13 Mei 2017
	Sabtu	10.15-11.00 11.00-11.45	
3	Jumat	07.15-07.55	19-20 Mei 2017
	Sabtu	10.15-11.00 11.00-11.45	
4	Senin	07.45-08.30	22-23 Mei 2017
	Selasa	08.30-09.15 12.50-13.30	

Tabel 2
Lembar Observasi Pertemuan 1-4

No	Kegiatan pembelajaran	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		K.W	P	K.W	P	K.W	P	K.W	P
1	Guru mengucapkan salam	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Guru melihat kesiapan siswa dan memeriksa kehadiran	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Guru meyampaikan tujuan pembelajaran	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Guru memotivasi siswa	√	√	√	√	-	√	√	√
5	Guru memberikan *Pre-Test* kepada siswa	-	√	√	√	√	√	-	√
6	Guru menjelaskan materi sesuai materi pokok	√	√	√	√	√	√	√	√
7	Pengelompokkan siswa	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Guru memberikan lembar latihan soal *crossword puzzle*	√	√	-	√	√	√	√	√
9	Siswa mengisi lembar *crossword puzzle* perkelompok	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Guru mengawasi pekerjaan siswa	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Guru dan siswa bersama-sama membahas jawaban	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjawab dengan benar	√	√	√	√	√	√	√	√
12	Guru dan siswa bersama-sama meyimpulkan materi secara keseluruhan	√	√	√	√	√	√	√	√
13	Guru memberikan refleksi kepada siswa	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Guru memberikan *Post-test* kepada siswa	-	√	√	√	-	√	√	√
15	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan penguatan	√	√	√	√	√	√	√	√

Keterangan :
KW = Kesesuaian Waktu
P = Pelaksanaan

Kemudian yang rumusan masalah berikut nya (2) Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model aktive learning dengan metode crossword puzzle Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar siswa sebelum perlakuan, peneliti merata-ratakan nilai tersebut dengan KKM yang telah ditentukan yaitu >75. Hasil penelitian menunjukan bahwa tidak ada siswa yang tuntas/berada diatas KKM. Apabila perhitungan ketetuntasan dilihat dari masing masing siswa per pertemuan yaitu pada *pre-test* pertemuan ke-1 dan ke-2 sebanyak 9 (3,9%) orang siswa yang tuntas. Kemudian pada *post-test* pertemuan ke-1 sebanyak 23 orang (58%), pertemuan ke-2 sebanyak 22 orang (56%), pertemuan ke-3 19 orang (48,71%), dan pertemuan ke-4 sebanyak 24 orang (61,53%).



Grafik 1
Perbandingan nilai rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar siswa setelah perlakuan banyak siswa yang tuntas atau berada diatas KKM. Apabila dilihat dari rata-rata hasil belajar dari 4 kali pertemuan terdapat 16 orang siswa yang tuntas. Dari pertemuan pertama sampai terakhir nilai *pre-test* siswa mengalami kenaikan signifikan (lihat tabel). Dari hasil analisis data penelitian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh sebelum dan sesudah. Peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* terlihat sangat jelas pada grafik.

Rumusan masalah yang ketiga adalah Efektifitas penerapan model *aktive learning* dengan metode *crossword puzzle*. Data yang tersedia dilakukan pengujian normalitas dengan jumlah data yaitu sebanyak 39 sampel. Nilai *Kolgomorov-Smirnov Z* merupakan angka Z yang dihasilkan dari teknik *Kolgomorov-Smirnov* untuk menguji kesesuaian distribusi data dengan suatu distribusi tertentu. Data yang diolah dikatakan normal apabila nilai p>0,05 dengan melihat Asymp. Sig (2-Failed). untuk masing masing hasil belajar siswa yaitu *pre-test* sebesar 0,853 dan *post-test* sebesar 0,865. adapun nilai p untuk masing-masing nilai *pre-test* yaitu sebesar 0,461 dan *post-test* yaitu sebesar 0,443. Masing-masing dari nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data tersebut termasuk berdistribusi normal.

Pada uji varians sama, hasil penelitian menunjukan bahwa signifikan hasil belajar menunjukkan 0,088 yang artinya >0,05. hal ini menunjukan hasil *pre-test* dan *post-test* bervarians sama.

Pada pengujian hipotesis yaitu menggunakan paired t test. Data yang di kumpulkan dari dua sample yang saling berhubungan, artinya bahwa satu sample akan mempunyai dua data. Uji ini menggambarkan bahwa responden akan di ukur test pengetahuannya sebelum perlakuan (nilai *pre-test*) dan di ukur test pengetahuannya setelah perlakuan (nilai *post test*) selanjutnya nilai masing- masing responden di bandingkan. Adapun Hipotesis yang akan diuji yaitu sebagai berikut, Ha: Terdapat efektifitas hasil belajar setelah menerapkan model *aktif learning* dengan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran ekonomi kelas x pada SMA Negeri 10 Pontianak. Ho: Tidak terdapat efektifitas hasil belajar setelah menerapkan model *aktif learning* dengan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran

ekonomi kelas x pada SMA Negeri 10 Pontianak.

Dasar pengambilan keputusan : Jika Sig (2-failed) > 0,05 maka Ho diterima. Dan Jika Sig (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga keputusan yang diperoleh dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak karena nilai nya <0,05 (lihat signifikansi 0,000). Dengan kata lain Ha diterima, pada pengujian ini terdapat efektifitas hasil belajar setelah menerapkan model *aktif learning* dengan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran ekonomi kelas x pada SMA Negeri 10 Pontianak.

Pembahasan Penelitian

Beberapa dari jurnal tersebut membahas tentang *crossword puzzle.* dari beberapa jurnal tesebut dapat diketahui masih belum ada penelitian yang menjadikan sasaran utama adalah pelajaran ekonomi kelas x. setelah dilakukan penelitian dapat diketahui bahwa beberap temuan-temuan yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut: (1) Metode *crossword puzzle* ini bisa digunakan dalam mata pelajaran ekonomi khususnya untuk kompetensi dasar yang berisi konsep-konsep. (2) Penerapan metode ini efektif dilakukan di kelas x di SMAN 10 Pontianak. (3) Berdasarkan hasil pengamatan dari pelaksanaan ternyata metode ini bisa meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar siswa. (4) Siswa lebih banyak ingat konsep-konsep materi pelajaran hal ini dibuktikan ketika hasil *post-test* jauh meningkat dari hasil *pre-test.*

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian maka peneliti membahas satu persatu dari maksud diatas. Pertama adalah metode *crossword puzzle* bisa digunakan dalam mata pelajaran ekonomi khususnya kelas x. Dalam penelitian ini, peneliti diawal sebelum penelitian yaitu membuat *crossword puzzle* untuk mata pelajaran ekonomi pada materi pokok uang dan lembaga perbankan. Biasanya *crossword puzzle* pada umumnya pertanyaan menggunakan rumusan dan istilah-istilah. Akan tetapi di penelitian ini, peneliti menggunakan pertanyaan dengan membuat kalimat penyataan dengan kata kunci. Siswa yang paham bisa menyelesaikan *crossword puzzle* tersebut. Peneliti merencanakan *crossword puzzle* dengan matang. Adapun pertanyaan yang disediakan dibuat berdasarkan indikator kompetensi dasar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Kedua, penelitian penerapan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle* ini efektif dilakukan dikelas x SMAN 10 Pontiank. Penelitian ini memiliki tingkat keberhasilan >70 %. Penelitian dikatakan efektif apabila tingkat keberhasilan sudah mencapai target. Selain itu analisis data sudah menunjukan bahwa Ha diterima yaitu terdapat efektifitas hasil belajar setelah penerapan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle.*

Ketiga, berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran guru dan peneliti melihat adanya perubahan tingkah laku khusus dari siswa, yaitu siswa lebih beperan aktif dalam mengisi *crossword puzzle,* partisipasi siswa lebih dominan, kemudian kelebihan dari *crossword puzzle* memberikan dampak untuk siswa untuk lebih giat mencari jawaban karena masing-masing dari jawaban saling berkaitan. Hal inilah yang memotivasi siswa untuk menyelesaikan *crossword puzzle* lebih cepat.

Keempat, siswa lebih banyak mengingat konsep-konsep materi pembelajaran. Melalui metode ini siswa mengingat materi pembelajaran lebih banyak. Dalam *crossword puzzle* ini peneliti memberikan kata kunci disetiap pernyataan-pernyataan tersebut, ketika siswa mencari jawaban siswa akan membaca soal secara berulang-ulang hingga menemukan jawaban. Kegiatan tersebut secara tidak langsung materi pembelajaran diingat siswa. Secara teori, bahwa suatu aktivitas apapun jika dilakukan secara berulang-ulang maka secara otomatis otak akan merespon kemudian menyimpan informasi yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama.

Adapun keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1). waktu penelitian yang kurang lama. Sehingga

pelaksaan penelitaan pada setiap pertemuan terdapat ketidaksesuaian waktu pelaksanaan. (2). Jeda waktu penelitian pertemuan ke-3 dan ke-4 kurang jauh. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada perolehan nilai siswa.

Penelitian ini sangat disarankan untuk guru menerapkan metode *crossword puzzle* di sekolah khususnya kelas x tingat sekolah menengah mata pelajaran ekonomi. Agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal dan hasil yang diperoleh jauh lebih baik dari sebelumnya. Serta penggunaan model dan metode dijadikan alternatif pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak jenuh/bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Hasil belajar yang diperoleh setelah perlakuan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle* adalah berdampak positif, yang artinya rata-rata yang nilai diperoleh sesudah diberi perlakuan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan. Hasil dua data dengan satu sampel menunjukkan bahwa hubungan (korelasi) kedua nilai tersebut yaitu *pre-test* dan *post-test* sangat erat, dan benar-benar berhubungan dengan nyata. Serta dalam penerapan model *active learning* dengan metode *crossword puzzle* terdapat peningkatan signifikan. Perlakuan model dan metode ini dikatakan berhasil karena siswa yang tuntas berdasarkan hasil *post-test* yaitu sebesar >70%.

Saran

Berikut ini saran yang peneliti paparkan yaitu (1) Penggunaan model *active learning* dengan metode *ccrossword puzzle* mampu menarik perhatian serta semangat siswa dalam belajar, dan manjadikan siswa antusisan sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pelaksanaan pembelajaran, karena pada model pembelajaran ini menuntut siswa lebih aktif. Maka dari itu guru dapat menggunakan metode ini sesuai dengan materi yang akan diajarkan. (2) Ketika guru ingin menerapkan model pembelajaran *active learning* dengan metode *crossword puzzle* ini sebaiknya memperhatikan hal yang dapat mempengaruhi proses kelancaran pembelajaran ini seperti: waktu pembelajaran, banyak materi yang diajarkan, serta jumlah siswa didalam kelas, kondisi kelas. (3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, yaitu seperti sulitnya pelaksanaan penelitian ini yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, penyesuaian jam pelajaran yang tepat dan lain-lainnya agar peneliti tidak kesulitan dan dampak terhadap hasil dari penelitian tidak buruk. Sehingga dalam pengkajian lebih dalam tentang penelitian seperti ini dan dapat menjalankan penelitian lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

Ali Mufti Candra. 2015. Penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik listrik kelas x SMKN 1 Jetis Mojokerto. **Jurnal pendidikan teknik elektro. Volume 4 no 2** : 367-374

FKIP UNTAN. (2013). **Pedoman Penulisan Karya Ilmiah**. Pontianak. Edukasi Press FKIP UNTAN

M. Ghaone. 2010. **Asah otak anda dengan permainan teka teki**. Yogyakarta : Buku Biru

Nawawi Hadari. 2016. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Rahmah Agustina Linda. 2016. Penerapan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi kelas x iis 2 di SMAN 1 Driyorejo Gresik. **Jurnal pendidikan ekonomi (JUPE). Volume 4 no 3** : 1-10

Silberman L Melvin. (2014). ***Aktive Learning* : 101 Cara Belajar Siswa Aktif**. Bandung: Nuansa Cendekia

Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta

Sutikno Sobry M, (2014). **Metode dan model-model pembelajaran**. Lombok : Holistica