

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN CROOSWORD PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII SMP BUKIT RAYA PEKANBARU**

**Sri Haryati Oktavia, Zakir Has
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Islam Riau**

Abstrak

Hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Bukit Raya Pekanbaru tergolong masih rendah. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran ekonomi masih menggunakan metode ceramah yang kurang mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu dan juga dibuktikan rendahnya nilai anak-anak dibawah kkm. Pembelajaran cenderung meminimalkan keterlibatan siswa sehingga guru nampak lebih aktif. Metode yang dapat digunakan agar siswa menjadi aktif dan pembelajaran lebih bermakna, menarik, menyenangkan, meningkatkan aktivitas dan kerja sama siswa adalah dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda dengan 4 option sebanyak 20 soal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 57 siswa yaitu kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 29 orang dan VIII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 orang. Dalam pembelajarannya, kelas eksperimen menggunakan metode *Crossword Puzzle* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data *prettest* dan *posttest*. Uji hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (Uji t). Berdasarkan hasil pengolahan data akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 86,55 dan kelas kontrol sebesar 75,89. Hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa nilai $\text{sig. } 0,00 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} 3,757 > t_{\text{tabel}} 1,671$ berarti H_0 ditolak H_a diterima. Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Kata Kunci: *Pembelajaran Crossword Puzzle* (teka-teki silang), Hasil belajar

PENDAHULUAN

IPS menjadi pondasi penting bagi pengembangan kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual. Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan

mampu berfikir kritis, kreatif, inovatif. IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-

ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan, menurut Sumantri dalam Atika Aziz (2010).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep ilmu sosial, sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang telah hilang sikap sosial terhadap fenomena kehidupan dimasyarakat, oleh karenanya pembelajaran IPS hendaklah dapat menjadi pelajaran yang disenangi oleh siswa. Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran IPS maka dibutuhkanlah faktor-faktor pendukung keberhasilan diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dan tepat sehingga dapat menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Adapun metode pendekatan yang dapat di gunakan guru dalam proses pembelajaran IPS adalah dengan berpusat kepada siswa (*Student Center*).

Pembelajaran IPS seharusnya harus berpusat kepada murid sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran IPS tersebut yakni dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dengan mengkaitkan dengan kenyataan atau peristiwa secara langsung. Terdapat banyak hal yang mempengaruhi tercapai tidaknya pembelajaran IPS. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran tersebut bisa berasal dari guru, siswa, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan hal-hal lain yang secara langsung ataupun tidak langsung berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran IPS.

Terkait fenomena yang ditemukan di SMP Bukit Raya Pekanbaru, jika dianalisis penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPS adalah karena faktor metode pembelajaran yang bersifat monoton. Sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, maka perlu

dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran. Dalam penelitian ini yang menjadi pilihan solusi adalah metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Metode pembelajaran *Crozzword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung bahkan metode pembelajaran *Crozzword Puzzle* (teka-teki silang) ini saat menciptakan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dirasakan akan dapat meningkatkan daya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dimana model pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat mengali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Berdasarkan pemikiran dan hasil-hasil peneliti yang dilakukan sebelumnya, maka akan di lakukan penelitian dengan mengangkat metode pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle* dengan judul penelitian “Pengaruh metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS terpadu Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru “.

Tinjauan Teori

Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Hisyam Zaini (2007) pengertian metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang), adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tingkat sekolah menengah, dimana anak harus dibangun kreaktivitasnya dan dibimbing aktivitas belajarnya. Metode pembelajaran

Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dikelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Crossword Puzzle (Teka-teki silang) sebagai metode pembelajaran

Crossword Puzzle (teka-teki silang) sebagai metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Meskipun *crossword puzzle* pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang. Disamping itu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

Menurut Hisyam dkk (2007) ada beberapa kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini, kelebihan dan kekurangannya adalah:

1. Kelebihannya :

- a. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar

- d. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
 - e. Adanya persaingan sehat antar siswa
 - f. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar
2. Kelemahan :
- a. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
 - b. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
 - c. Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
 - d. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan

Langkah-langkah dalam Menerapkan Metode *Crossword Puzzle*

a. Perencanaan sebelum masuk kelas

Menurut Hisyam Zaini dkk (2007), ada beberapa langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan sebelum guru masuk kelas, yaitu mencari materi yang cocok yang bisa dijadikan sebagai bahan media teka-teki silang dikelas. Kemudian melakukan hal sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode *Crossword Puzzle* berakhir.
2. Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah metode *Crossword Puzzle* yang akan dilaksanakan.
3. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
4. Selama metode *Crossword Puzzle* berlangsung guru harus intropeksi diri apakah keterangan-keterangan dapat didengar jelas oleh siswa, apakah semua media yang digunakan telah ditempatkan pada posisi yang baik.
5. Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan anak didik atau siswa.

b. Pelaksanaan didalam kelas

Hal-hal yang mesti dilakukan :

1. Guru menuliskan kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru menyuruh siswa membuat teka-teki silang.
3. Guru menanyakan kepada siswa isi teka-teki silang yang telah dikerjakan siswa.
4. Guru bertanya kepada siswa nomor teka-teki silang yang sulit, yang tak bisa diisi siswa.
5. Guru menerangkan semua isi teka-teki silang yang benar.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 2). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004:22). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sudiyanto Waluyo (2001) hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah diterapkan.

Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Dalam kurikulum (2003) disebutkan bahwa hasil belajar mencerminkan keluasan dan kedalaman serta kerumitan kompetensi yang dirumuskan dalam pengetahuan,

perilaku, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat diukur dengan berbagai teknik penilaian. Selanjutnya Dimiyati (2002) hasil belajar adalah hasil yang dicapai setiap akhir pelajaran.

Berdasarkan kurikulum 2006, hasil belajar berkaitan dengan kompetensi. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Menurut Mulyasa (2005) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Sudjana (2004) menyatakan bahwa ada tiga ranah penilaian hasil belajar yakni ranah kognitif meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah efektif meliputi: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian dan organisasi. Selanjutnya ranah psikomotor merupakan keterampilan dan kemauan dalam bertindak. Dari ketiga ranah tersebut yang banyak digunakan oleh guru disekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Slameto, 2003:16).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah

melalui proses pembelajaran yang dapat dinyatakan dalam skor atau angka-angka setelah diberikan tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan dalam belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin

Menurut Sudjana (2001) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa meliputi: (1) Kemampuan yang dimilikinya; (2) Motivasi Siswa; (3) Minat dan perhatian; (4) Sikap dan Kebiasaan belajar; (5) Faktor Fisik dan Psikis.

Sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi:

1. Kualitas pengajaran, yang dimaksudkan dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Guru merupakan orang yang paling dominan mempengaruhi kualitas pengajaran, sebab guru merupakan sutradara sekaligus aktor dalam pembelajaran.
2. Besarnya kelas dan suasana.
3. Fasilitas dan sumber belajar

Faktor-faktor tersebut mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, maka tinggi pula hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (*internal*) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif (Djamarah, 2011:1).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Menurut Slameto (2003:54-72). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar :

1. Faktor *Internal*: Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kematangan, Kelelahan).
2. Faktor-faktor *External*: Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode pembelajaran, tugas rumah, Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Menurut Carroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih (2007:51), bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia

untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan. Menurut Sardiman (2007:39-47), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern (dari luar) siswa.

Dari pendapat ahli yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan faktor-faktor hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa, terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai.

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adapun pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus mengerahkan daya dan upaya untuk mencapainya.

Dengan demikian, keberhasilan yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan, artinya ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan dan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi keberhasilan belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau pun efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, keberhasilan belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan dikelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru pada semester II tahun ajaran 2013-2014, dengan waktu penelitian dimulai pada awal bulan Maret 2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, Sugiyono (2008:107).

Dalam hal ini, data mengenai variabel metode pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. Berdasarkan data tersebut, maka akan dicari jawaban tentang masalah yang terjadi dan menganalisa data yang ada sehingga, akan diperoleh gambaran mengenai pengaruh kombinasi metode pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Quasi Experimental design, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-eksperimental design*. *Quasi Experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian, Sugiyono (2012:114).

Jenis-jenis eksperimen yang dipandang sebagai eksperimen sesungguhnya disajikan dalam desain 4 sampai dengan desain 11.

Tabel III. II
Pola Eksperimen

Grup	<i>Prettest</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₁	-	O ₂

Untuk menganalisis hasil eksperimen, maka rumus yang dapat digunakan adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto : 2006 : 306)

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan pre test dan post test

xd = deviasi masing – masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N – 1

Berdasarkan desain di atas, penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut sama-sama diberikan *posttest* maupun *prettest*, tetapi diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Menurut Sugiyono (2008:117), Populasi adalah wilayah *generalisasi* yang terdiri atas, obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karrakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda

alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru, yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 57 orang. Menurut Sugiyono (2012:118), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Untuk menentukan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian, maka digunakan teknik *sampling*, teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beerbagai teknik *sampling* yang digunakan. Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Proballity Sampling* dan *Nonprobability Sampling*, Sugiyono (2012:118-119).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu, teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, Sugiyono (2012:122). Salah satu teknik *Nonprobability Sampling* adalah teknik *sampling* jenuh. Menurut Sugiyono (2012:124), *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua

anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Dalam penelitian ini semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu seluruh kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru tahun ajaran 2013-2014. Kelas VIII, terdiri dari kelas VIII A sebanyak 28 siswa, kelas VIII B siswanya sebanyak 30 dan kelas VIII C sebanyak 29 siswa.

Langkah berikutnya adalah menentukan kelas yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena karakteristik ketiga kelas relatif sama, maka tidak ada masalah dalam menentukan mana kelas eksperimen dan mana kelas kontrol. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol.

Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mendiskripsikan data tentang aktifitas siswa serta post-test dan pre-test hasil belajar siswa. Selanjutnya analisis data ini bertujuan untuk memperoleh data tentang perkembangan hasil belajar siswa kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru.

Setelah melakukan pengujian instrument penelitian dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda, selanjutnya adalah menganalisis data. Tahapan analisis data antara lain:

Uji Normalitas Data

Menurut Sudjana (2012:241), hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan Statistik Parametris, antara lain dengan

menggunakan *t-test untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian dan t-test untuk dua sampel*. Penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Untuk menganalisis data penelitian yang telah kita lakukan, pada saat ini sudah disediakan fasilitas untuk mengolah datanya baik skor tes yang kita lancarkan maupun instrumen yang bukan tes hasil belajar. Fasilitas untuk mengolah data penelitian yang tersedia di komputer, baik analisis statistik parametrik maupun nonparametrik. Fasilitas analisis data penelitian dengan menggunakan SPSS Windows, Setyosari (2010:227).

Untuk pengukuran Chi kuadrat tersebut, peneliti menggunakan alat bantu yaitu software SPSS versi 21 for windows. Dalam artikel Alimudin (2012) SPSS adalah program komputer yang dipakai untuk analisis statistika.

Uji Homogenitas Sampel

Disamping pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data pada sampel, peneliti melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting, apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi, Arikunto (2006:320-321).

Dalam menguji homogenitas sampel, pengujian didasarkan atas asumsi bahwa apabila variansi yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen, Arikunto (2006:321).

Pengujian Hipotesis

Bila data berdistribusi normal, untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka digunakan uji t. Uji-t adalah suatu tes statistik yang memungkinkan kita membandingkan dua skor rata-rata, untuk menentukan probabilitas (peluang) bahwa perbedaan antara dua skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata bukannya perbedaan yang terjadi secara kebetulan. Dengan cara menghitung jumlah skor ($\sum X$), jumlah skor kuadrat ($\sum X^2$), dan skor rata-rata (means) pada setiap kelompok dari dua kelompok yang kita bandingkan. Selanjutnya, kita mencari varians masing-masing kelompok dari dua kelompok tersebut, Setyosari (2010:218).

$$t = \frac{X_2 - X_1}{\sqrt{\frac{S^2}{n_2} + \frac{S^2}{n_1}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t kelompok

x1 : Metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang)

x2 : Metode Konvensional

s2 : Variansi pada kedua kelompok

n_1

: jumlah siswa kelompok Eksperimen

n_2 : jumlah siswa kelompok Kontrol

(Faisal, 2010 :199)

- Jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka H_0 diterima, sebaliknya H_a ditolak, berarti antara kedua variabel yang sedang di teliti tidak ada perbedaan yang signifikan.
- Jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_a diterima, sebaliknya H_0 ditolak. Berarti ada perbedaan antara kedua metode yang signifikan.

Untuk menentukan adanya pengaruh dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), maka pada saat

uji hipotesis nilai signifikansi $< 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dengan metode ceramah.

Untuk pengukuran tersebut, peneliti melakukan pengukuran dengan uji-t dengan software SPSS versi 21 for windows. Dalam artikel Alimudin (2012) SPSS adalah program komputer yang dipakai untuk analisis statistika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian pretest, didapat rata-rata pada kelas VIIIA mendapatkan nilai rata-rata 36,07 dengan jumlah 28 siswa, kelas VIIIB mendapatkan nilai rata-rata 36,67 dengan jumlah 30 siswa, dan kelas VIIC mendapatkan nilai rata-rata 38,97 dari 29 siswa. Hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi kelas eksperimen dengan mendapatkan perlakuan khusus adalah kelas VIIC dan kelas kontrol pada kelas VIIIA.

Hasil posttest dengan menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal pada kelas VIIC yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Hasil dari *posttest* yang dilakukan pada kelas VIIC yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), dari 29 jumlah siswa mendapatkan nilai rata-rata 86,55. Siswa kelas VIIIA yang mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), 68,96% berhasil mendapatkan nilai diatas sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 13,79% yang mendapatkan nilai rata-rata dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Posttest yang didapat dari kelas kontrol yaitu kelas VIIIA yang menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai rata-rata 75,89 dari jumlah 28 siswa dengan 32,14% siswa kelas VIIIA yang mendapatkan nilai diatas sesuai kriteria ketentasan minimal (KKM) sedangkan 35,71% mendapatkan nilai dibawah kriteria ketentasan minimal (KKM).

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil *prettest* kelas eksperimen (Metode *Crossword Puzzle* kelas VIIIC)

Skor kemampuan awal (*prettest*), siswa untuk kelas eksperimen dengan mendapatkan perlakuan khusus yaitu menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada kelas VIIIC dari jumlah 29 siswa mendapatkan nilai rata-rata 39,97 dan seluruh siswa mendapatkan nilai rendah yaitu 74-0.

Hasil *Prettest* kelas kontrol (metode ceramah kelas VIIIA)

Skor kemampuan awal (*prettest*), siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah pada kelas VIIIA dari jumlah 28 siswa mendapatkan nilai rata-rata 36,07 dan seluruh siswa mendapatkan nilai rendah yaitu 74-0.

Perbandingan kenaikan nilai rata-rata tes kemampuan awal (*prettest*)

Pemberian soal tes kemampuan awal (*prettest*) pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 39,97 sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 36,07.

Tes Kemampuan Akhir (Posttest)

Kelas Eksperimen (Metode *Crossword Puzzle* kelas VIIIC)

Skor kemampuan akhir (*posttest*) siswa untuk kelas eksperimen dengan metode

Crossword Puzzle (teka-teki silang) kelas VIIIC, jumlah siswa 29 orang, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,55. Dengan perolehan skor tinggi 100-85 adalah 20 orang, 84-75 adalah 5 orang, dan 74-0 adalah 4 orang.

Kelas Kontrol (Metode Ceramah kelas VIIIA)

Skor kemampuan akhir (*posttest*), siswa untuk kelas kontrol dengan metode ceramah kelas VIIIA, jumlah siswa 28 orang nilai rata-rata yang diperoleh adalah 75,89. Dengan perolehan skor tinggi 100-85 adalah 9 orang, 84-75 adalah 9 orang, dan 74-0 adalah 10 orang.

Perbandingan Nilai rata-rata *prettest* dan *posttest* kelas eksperimen

perbandingan yang terdapat pada hasil rata-rata adalah pada saat pretest mendapatkan nilai rata-rata 36,07 sedangkan pada saat uji posttest mendapatkan nilai rata-rata 86,55. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari nilai *prettest* ke *posttest* dengan perbandingan nilai rata-rata 50,48.

Perbandingan nilai rata-rata *prettest* dan *posttest* kelas kontrol

Perbandingan yang terdapat pada hasil rata-rata adalah pada saat pretest mendapatkan nilai rata-rata 36,07 sedangkan pada saat uji posttest mendapatkan nilai rata-rata 75,89. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari nilai *prettest* ke *posttest* dengan perbandingan nilai rata-rata 39,82.

Perbandingan nilai kenaikan rata-rata kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan rata-rata kelas eksperimen dan

kelas kontrol, sama-sama mengalami kenaikan nilai. Hal ini dapat dilihat dari hasil selisih rata-rata nilai kelas eksperimen yang memiliki nilai rata-rata 50,48 sedangkan selisih nilai rata-rata kelas kontrol mencapai 39,82.

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa selisih nilai rata-rata kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada kelas VIIIC jauh lebih tinggi dari nilai selisih rata-rata kelas kontrol.

Uji Asumsi

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji *kolmogorof-smirnov*, yaitu membandingkan fungsi distribusi pengamatan variabel dengan distribusi tertentu secara teoritis, uji ini dilakukan kepada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel ringkasan hasil uji normalitas pretest dalam perhitungan pada kelas VIIIA yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada kelas VIIIC, diperoleh nilai probabilitas signifikan $0,200 > 0,05$ untuk kelas kontrol dengan metode ceramah.

Sedangkan kelas eksperimen dengan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) memperoleh nilai probabilitas $0,070 > 0,05$.

Berdasarkan data diatas diperoleh data hasil belajar pada test kemampuan awal (pretest) untuk kelas metode ceramah (test sebanyak 1 kali), dan metode *Crossword Puzzle* (test sebbanyak 1 kali) maka disimpulkan hasil pretest kedua kelas tersebut berdistribusi normal, karena nilai

probabilitas signifikannya lebih besar dari nilai signifikannya 0,05.

Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Berdasarkan tabel ringkasan hasil uji normalitas *posttest* dalam perhitungan pada kelas VIIIA yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada kelas VIIIC, diperoleh nilai probabilitas signifikan $0,200 > 0,05$ untuk kelas kontrol dengan metode ceramah.

Sedangkan kelas eksperimen dengan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) memperoleh nilai probabilitas $0,200 > 0,05$.

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal karena nilai probabilitas signifikannya lebih besar dari 0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Dengan kemampuan awal (*prettest*) dan kemampuan akhir (*posttest*). Kriteria penilaian yang digunakan adalah, jika signifikan $< 0,05$ maka sampel yang diteliti homogen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for window 21*.

Kedua kelas baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol memiliki nilai varians yang sama atau homogen. Hal ini dapat dilihat dari tabbel diatas bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai signifikansinya mencapai 0,554 dengan df1 1 dan df2 55. Hal ini berarti nilai signifikansi uji homogenitas tersebut berada diatas 0,05 atau $0,554 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data kemampuan awal (*pretest*) adalah homogen.

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini, maka analisis yang

digunakan adalah uji t dengan menggunakan uji kemampuan akhir (*posttest*). Hasil dari uji hipotesis dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel IV. XIII Uji hipotesis kemampuan akhir (*posttest*)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Metode	Equal variances assumed	.575	.451	3.757	55	.000	10.659	2.837	4.973	16.345
	Equal variances not assumed			3.745	52.656	.000	10.659	2.846	4.949	16.369

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig $0,00 < 0,05$ dan t hitung $3,757 > t$ tabel 1,671, berarti H_0 ditolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka teki silang) pada kelas VIII c, dan dengan menggunakan metode ceramah kelas VIIIA pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan badan usaha masyarakat di SMP Bukit Raya Pekanbaru.

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dengan metode ceramah dari hasil *posttest* yang dilakukan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pembahasan badan usaha.

Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas menjelaskan bahwa untuk

menentukan kelas yang homogen atau yang memiliki nilai varians yang sama, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas yang hasil signifikannya $0,802 > 0,05$ dengan hasil bahwa keseluruhan sampel di kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru Homogen atau memiliki nilai varians yang sama.

Pretest dilakukan selain untuk mengetahui nilai seluruh sampel memiliki nilai varians yang sama, selain itu juga untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi materi pelajaran yang akan diajarkan nantinya. Keseluruhan sampai memiliki nilai varians yang sama, maka ini dipilihlah kelas VIIIC dengan jumlah 29 orang sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang), untuk kelas kontrol dipilih kelas VIIIA yang menggunakan metode ceramah.

Dari hasil pretest yang dilakukan, kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 36,07 dari 28 siswa dan seluruh siswa mendapatkan nilai rendah yaitu 74-0. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata

38,97 dari 29 siswa dan seluruh siswa mendapatkan nilai rendah yaitu 74-0.

Setelah melakukan *pretest*, selanjutnya dilakukan uji pos test dimana kelas VIIIc yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) mendapatkan nilai rata-rata 86,55 dimana 29 siswa diantaranya memperoleh nilai tinggi yaitu 100-85 diperoleh 20 siswa, 5 siswa diantaranya memperoleh nilai sedang yaitu 84-75, sedangkan 4 diantaranya mendapatkan nilai rendah 74-0. Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa kelas Eksperimen di VIIIc dari jumlah 29 siswa 68,96 % mendapatkan ketuntasan dengan nilai rata-rata diatas KKM yaitu sebanyak 29 siswa dan 13,79% tidak mendapatkan nilai ketuntasan dimana 4 siswa nilai rata-ratanya dibawah KKM.

Pada kelas kontrol yaitu kelas VIIIA dimana menggunakan metode ceramah, nilai rata-rata yang didapatkan pada hasil pos test yaitu 75,89 dari 28 siswa, 9 siswa diantaranya memperoleh nilai tinggi yaitu 100-85, 9 siswa diantaranya memperoleh nilai sedang yaitu 84-75, sedangkan 10 diantaranya mendapatkan nilai rendah 74-0. Pada kelas kontrol di VIIIA dengan menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai ketuntasan dengan nilai rata-rata diatas KKM mencapai 32,14 % dan 35,71% tidak mencapai nilai ketuntasan dengan nilai rata-rata dibawah KKM.

Dari nilai rata-rata yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kontrol, perbandingan yang didapat dari kedua nilai rata-rata tersebut adalah 10,60 dimana nilai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Dengan demikian hal ini terbukti adanya pengaruh hasil rata-rata dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Hasil ini sesuai dengan hasil uji t yang menunjukkan hasil sig $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,757 > t_{tabel} 1,672$, berarti H_0 ditolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka teki silang) pada kelas VIII c, dan dengan menggunakan metode ceramah kelas VIII a pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan badan usaha masyarakat di SMP Bukit Raya Pekanbaru.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Ardi Widyarso (2008) Melalui penggunaan metode *crossword puzzle* (teka-tteki silang) dalam pembelajaran IPS Terpadu, guru mencoba membangun pemahaman siswa dari pengalaman belajarnya berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, pembelajaran dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan. Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami, menemukan jawaban dengan berfikir kritis melalui keterampilan belajarnya Ardi Widyarso (2008).

Pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini, merupakan alternatif untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, karena akan mengubah gaya transfer ilmu antara guru dan siswa yang cenderung searah. Guru tidak lagi sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi siswa dilibatkan secara penuh, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yakni hanya membimbing dan memberikan pengarahan tentang apa yang akan dilakukan siswa

untuk menguasai kompetensi tertentu.

Menurut Syah (2000) taraf keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang ditetapkan oleh guru. Oleh karena itu guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada siswa.

Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang terdahulu yaitu Astuti (2009), yang meneliti tentang “Pembelajaran IPS-Sejarah dengan penggunaan Teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung”. penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP 10 Bandung. Selanjutnya penelitian Astuti (2011) yang meneliti tentang “Peningkatan hasil belajar siswa melalui *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) pada pembelajaran IPS kelas VII SMP 10 Bagan Besar Dumai”, dimana penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran teka-teki silang ini efektif diterapkan untuk mencapai ketuntasan belajar siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran baik dan aktivitas guru juga meningkat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIIIC pada mata pelajaran IPS di SMP Bukit Raya Pekanbaru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Metode *Croosword Puzzle* (teka-teki silang) dalam proses pembelajaran mengakibatkan berpengaruh hasil belajar siswa. Perubahan tersebut nampak pada saat siswa diberi tugas untuk membuat *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) dan pada saat diberikan *prettest* serta diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan hasil dari evaluasi tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan.

Pengaruh hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen VIIIC dengan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) didapat dari hasil kemampuan akhir (*posttest*) nilai rata-ratanya yaitu 50,48, pada kelas kontrol VIIIA dengan metode ceramah nilai rata-rata yaitu 39,82. Jadi perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen kelas VIIIC dengan kelas kontrol VIIIA perbandingannya adalah 10,66%.

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai sig $0,00 < 0,05$ dan t hitung $3,757 > t$ tabel 1,671, berarti H_0 ditolak H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka teki silang) pada kelas VIII c, dan dengan menggunakan metode ceramah kelas VIIIA pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan badan usaha masyarakat di SMP Bukit Raya Pekanbaru.

Saran

Guru dapat menerapkan pembelajaran dengan penerapan metode *Crooswor Puzzle* (teka-teki silang) pada materi pelajaran lainnya yang dianggap relevan untuk diterapkan dalam proses

belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, dan guru disarankan untuk mengadakan reemediai (perbaikan) bagi siswa yang belum tuntas (<70).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahatyasa
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Hisyam Zaini. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nia, D. 2009. *Asal mula teka teki silang* . [Online], Tersedia: <http://niahidayati.net/teka-teki-silang-cegah-otak-dari-kepikunan.htm>. [10 Maret 2013]
- Puji, A. 2011. *Peningkatan hasil belajar siswa melalui Crossword Puzzle pada pembelajaran IPS kelas VII SMP 10 Bagan Besar Dumai*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Riau.
- Riska. A. 2009. *Pembelajaran IPS-Sejarah dengan penggunaan Teka-Teki Silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 10 Bandung*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sejarah Pendidikan IPS Upi Bandung.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sudjana. N. 2004. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rusda Karya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Pegantar Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wheatley. 2008. *Teori Belajar Konstruktivisme*. [Online]. Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/>. [10 Maret 2013]
- Hudoyo. 2008. *Teori Belajar Konstruktivisme* [Online]. Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/>. [10 Maret 2013]
- Hanbury. 2008. *Teori Belajar Konstruktivisme*. [Online]. Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/>. [10 Maret 2013]