

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI TEKA-TEKI SILANG DI SMP 2
MUNGKA KAB 50 KOTA**

SKRIPSI



Oleh:

**NOVA OKTARINA
42763/2003**

**JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2008**

ABSTRAK

Nova Oktarina (2008): Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Teka-Teki Silang di SMP 2 Mungka Kab 50 kota. Skripsi: Universitas Negeri Padang

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mendeskripsikan tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Teka-Teki Silang di kelas VII₁ SMPN 2 Mungka.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Prosedur yang dilakukan pada setiap siklus adalah: Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Setelah selesai pembelajaran dalam satu siklus diadakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru bidang studi geografi.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan yang berarti. Pada siklus pertama hasil belajar siswa (59,08) (kategori cukup), naik menjadi (73,55) (kategori baik). Begitu juga ketuntasan belajar siswa pada siklus I 67,74%(tuntas). Pada siklus II meningkat menjadi 100%. Pembelajaran melalui TTS meningkat menjadi 43,03%. Angka ini diperoleh dari perbandingan jumlah siswa tuntas dengan jumlah seluruh siswa. Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka pemberian TTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII₁ SMPN 2 Mungka..

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Allah Yang Kuasa, akhirnya penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Teka-Teki Silang di SMP 2 Mungka Kab 50 kota”** diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu jurusan Geografi Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Berbagai bantuan baik moril maupun materil yang penulis terima dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan dan bantuan dan terutama terutama kepada Bapak Dr.Syafri Anwar, M.Pd dan Ibu Dra.Yurni Suasti M.Si yang penuh kesungguhan dan keikhlasan telah memberikan bimbingan dan dorongan yang sangat berarti selama penulisan skripsi ini.

Untuk selanjutnya, rasa terima kasih yang sama pula penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dra Rahmanelli M.Pd selaku Penasehat Akademis yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Jurusan Geografi Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial.
3. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Geografi Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial.
4. Bapak Yanuar S.Pd kepala SMP 2 Mungka
5. Bapak Muslim S.Pd staf pengajar geografi SMP 2 Mungka
6. Ibu Yusna Dewi guru SMP 2 Mungka sebagai Pengamat
7. Berbagai Pihak yang telah membantu penulis.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan akan dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT, dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi yang membutuhkan

Padang, Agustus 2008

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Belajar Mengajar.....	6
B. Peranan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar.....	8
1. Hasil Belajar.....	10
2. Model Permainan Berupa Teka Teki Silang	11
C. Kerangka Berfikir	14
D. Penelitian yang Relevan.....	14
E. Hipotesis Tindakan	15

BAB III.METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	16
B. Subjek Penelitian.....	16
C. Yang terlibat dalam Penelitian	16
D. Rancangan Penelitian.....	17
E. Teknik Pengumpulan Data	21
F. Teknik Analisa Data.....	21

BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	23
B. Hasil Penelitian Siklus II.....	30

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	33
B. Saran.....	33

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Belajar siswa setelah penerapan TTS Pada Siklus I.....	26
2. Data Ketuntasan Belajar individu dan klasikal setelah penerapan TTS Pada Siklus I	26
3. Data Hasil Belajar siswa setelah penerapan TTS Pada Siklus II	31
4. Data Ketuntasan Belajar individu dan klasikal setelah penerapan TTS Pada Siklus II	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Belajar Siswa Setelah Pemberian TTS Pada Siklus II.....	35
Lampiran 2.	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Pemberian Pada Siklus I Dan II	36
Lampiran3.	Lembar Observasi Siswa dalam Pelajaran Siklus I.....	37
Lampiran 4.	Lembar Observasi Siswa Dalam Pelajaran Siklus I	38
Lampiran 5.	Lembar Observasi Siswa Dalam Pelajaran Siklus I	39
Lampiran 6.	Lembar Observasi Siswa Dalam Pelajaran Siklus I	40
Lampiran 8.	Rencana pelaksanaan pembelajaran	41
Lampiran 9.	Soal TTS.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tanggung jawab utama seorang guru dalam bidang pendidikan adalah mengembangkan segala potensi yang di miliki oleh anak didik secara optimal. Pelaksanaan pembelajaran di lakukan terutama di sekolah melalui proses belajar mengajar dan salah satu mata pelajaran yang di berikan adalah geografi..

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi geografi peneliti menemukan masalah - masalah dalam proses pembelajaran di kelas VII₁ antara lain: Rendahnya minat belajar siswa di SMP 2 Mungka dalam mata pelajaran geografi. Hal ini terbukti dari setiap hasil analisis pada setiap ulangan harian daya serap siswa di bawah 65% (tidak tuntas).

Tabel 1. Nilai rata-rata ulangan Harian Semester 1 tahun 2007/2008

No	Ulangan Harian	Rata-rata	Kelas
1.	I	58,3	VII ₁
2.	II	58,70	VII ₂

Sumber: Pengolahan Data Primer 2008

Berbagai upaya telah dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain dengan pemberian pelajaran tambahan , penyediaan LKS yang dilengkapi dengan sejumlah soal-soal latihan, tetapi hasilnya masih belum memuaskan.

Dari kenyataan tersebut dapat di lihat hal-hal yang menyebabkan prestasi belajar siswa rendah pada setiap ulangan geografi, antara lain:

1. Siswa kurang memahami konsep pengajaran geografi
2. Jam pelajaran geografi berada pada jam terakhir. Siswa kurang termotivasi menyelesaikan tugas-tugas di rumah.
3. Minat baca siswa terhadap buku teks geografi rendah. Siswa jarang berani bertanya pada saat proses belajar mengajar

Dari Permasalahan tersebut di atas ada satu masalah utama yang perlu mendapat perhatian, yaitu yang berkaitan dengan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi. Sebagian besar siswa kurang berminat dalam belajar geografi disebabkan guru yang masih menggunakan metode ceramah sehingga materi yang diajarkan menjadi verbal/ hafalan. Di sadari bahwa salah satu kelemahan metode ceramah jika diterapkan secara murni adalah tidak melibatkan anak didik secara aktif dalam proses pembelajaran akibatnya materi tersebut menjadi kurang menarik.

Upaya yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi adalah dengan menerapkan teka-teki silang. Hal ini dapat memancing keinginan untuk berbuat dan bekerja.

Metode latihan Teka-teki Silang (*cross word*) merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan untuk dapat membangkitkan minat siswa, sehingga siswa akan lebih bergairah dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan hasil belajarnya akan dapat ditingkatkan. Teka-teki silang (*cross word*) ini terutama banyak menggali pengetahuan murid tentang aspek intelektual kognitif terutama hal-hal yang sudah diketahui

Pemberian TTS ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam mengerjakan tugas, karena dalam pengamatan kita pada kehidupan sehari-hari siswa sangat tertarik dalam mengisi TTS yang hanya digunakan untuk mengisi waktu senggang.

Melalui pendekatan ini, pembelajaran lebih diarahkan pada pengalaman belajar langsung. Guru berperan sebagai fasilitator sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar. Guru memberikan peluang seluas-luasnya agar siswa dapat belajar lebih bermakna. Pembelajaran akan berhasil baik kalau siswa aktif mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri.

Berdasarkan hal yang telah diungkapkan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang : **“ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Berbentuk Teka-teki Silang Pada Pelajaran Geografi di kelas VII₁ SMP 2 Mungka Kaupaten 50 Kota**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik dengan pelajaran geografi
2. Jam pelajaran geografi berada pada jam terakhir
3. Siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan tugas
4. Minat baca siswa terhadap buku teks rendah

C. Pembatasan Masalah

Untuk memperjelas arah penelitian, maka penelitian ini dilakukan dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMP Negeri 2 Mungka
2. Tindakan utama yang dilakukan dan yang dianalisis hanya penggunaan dalam bentuk teka-teki silang (cross word).
3. Pengamatan dilakukan terhadap keterlibatan siswa pada 6x pertemuan (rencana pembelajaran).
4. Refleksi terhadap tindakan dilakukan terhadap hasil pengamatan kegiatan pembelajaran dan terhadap hasil belajar siswa di peroleh melalui tes akhir setiap siklus pada kelas VII SMPN 2 Mungka.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah **untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Geografi di SMP 2 Mungka.**

E. Kegunaan Penelitian

Setelah selesai penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai :

1. Bahan pertimbangan bagi guru IPS umumnya dan Geografi khususnya untuk memotifasi siswa mengerjakan tugas dalam bentuk teka-teki silang (cross word).
2. Sebagai sumbangan pikiran dalam dunia pendidikan guna kemajuan pengajaran IPS.

3. Bagi penulis untuk menambah pengalaman dan kemampuan dalam memilih metode mengajar yang akan digunakan pada proses pembelajaran sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakekat Belajar Mengajar

Pengertian tentang belajar bermacam-macam. Para ahli mengemukakan pengertian belajar ini dari sudut pandang yang berbeda satu sama lainnya, tetapi pada dasarnya mempunyai persamaan arti.

Menurut Sukarno (1981, hal. 81) belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sikap yang dapat dikatakan permanen sebagai akibat dari kegiatan latihan dan pengalaman. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya. Perubahan ini dapat terjadi melalui membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Belajar akan lebih baik kalau si subjek itu mengalami atau melakukannya, sehingga tidak bersifat verbalistik.

Dari definisi di atas belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi dengan lingkungan serta akibat dari pengalaman, karena berinteraksi dengan pihak lain tentu akan melahirkan suatu pengalaman. Dari pengalaman yang satu ke pengalaman yang lain akan menyebabkan proses belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman.

Terjadi perubahan tingkah laku seseorang yang mengalami proses belajar itu tidak hanya pada aspek pengetahuan saja, tetapi juga pada aspek keterampilan serta aspek sikapnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Jadi perubahan tersebut menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku seseorang. Hal ini sesuai dengan tujuan belajar sebagaimana dikatakan oleh Sadirman (1996, hal. 28-29) bahwa tujuan belajar itu ada tiga macam yaitu : (1) untuk mendapatkan pengetahuan, (2) untuk penanaman konsep dan keterampilan, (3) pembentukan sikap.

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar lebih baik pada seluruh siswa. Karena itu rumusan pengertian mengajar tidaklah sederhana. Dalam arti membutuhkan rumusan yang dapat meliputi seluruh kegiatan dan tindakan dalam perbuatan mengajar itu sendiri.

Mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Rumusan pengertian di atas sejalan dengan pandangan William H. Burton yang dikutip oleh Ali (1987) menyatakan bahwa mengajar adalah upaya dalam memberi perangsangan (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Bertitik tolak kepada pengertian tersebut, Burton (1985) memandang bahwa bahan pelajaran hanya sebagai bahan perangsang saja. Sedangkan arah

yang akan dituju oleh proses belajar adalah tujuan pengajaran yang diketahui siswa.

Dengan strategi mengajar tertentu proses belajar dapat terbimbing secara lebih baik. Dengan pemberian tugas atau latihan, siswa diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu. Ini adalah dorongan untuk terjadinya proses belajar lebih jauh lagi. Semua upaya sebagaimana dirumuskan oleh Burton bila dikaji secara cermat, pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam memberi kemungkinan bagi siswa agar terjadi proses belajar.

2. Peranan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar

Bila diteliti secara mendalam, proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah, di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama yaitu guru, materi pelajaran dan siswa.

Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana serta penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan demikian gurulah yang memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar bukanlah hal yang serhana karena membutuhkan situasi dan proses, seperti yang dikemukakan Robinson (1988, hal. 9) :

Belajar itu harus dapat terjadi apabila terdapat stimulasi, baik berupa stimulasi internal maupun eksternal. Kesemuanya perlu diciptakan situasi sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi yang diakibatkan oleh faktor stimulus dan respon.

Proses belajar akan terlaksana dengan baik apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar dan didukung oleh situasi lingkungan belajar yang memungkinkan proses interaksi belajar berlangsung dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, guru berfungsi sebagai pencipta interaksi yang merangsang siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri (1981, hal. 32) sebagai berikut :

Guru yang baik bukanlah guru yang amat pintar, melainkan mereka yang bisa memberikan inspirasi kepada siswa, mereka yang dapat merangsang naluri yang sangat dasar dan sangat penting dalam kehidupan siswa yakni rasa ingin tahu.

Sehubungan dengan ini Prayitno (1989, hal. 1) menyatakan bahwa :

Tugas utama yang terpenting yang menjadi tanggung jawab guru adalah memajukan, merangsang dan membimbing proses belajar siswa, guru yang efektif menjalankan tugasnya adalah guru yang berhasil menjadikan siswanya dalam belajar.

Proses belajar mengajar yang baik dan tepat akan terlaksana jika guru mampu mengembangkan metode mengajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kombinasi metode yang digunakan dalam mengajar diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa akan dapat ditingkatkan.

Namun menyusun suatu rencana pengajaran bukanlah hal yang mudah dan dapat dilakukan begitu saja, sebagaimana dikatakan Soejono (1980, hal. 45):

Guru perlu memiliki berbagai cara mengajar (metodologi) terutama cara modern, agar dapat selalu menggunakan cara yang tepat sehingga terhindar dari kekakuan dan kekolotan mengajar. Tidak ada satupun metode yang paling baik dan dapat dipergunakan untuk semua bidang studi. Secara ekstrim dapat

dikatakan bahwa tiap bidang studi memerlukan metode pendekatan sendiri.

Dari pernyataan di atas jelas bahwa seorang guru harus selalu memelihara dan mengembangkan ilmunya dan mencari metode-metode mengajar yang mampu menarik minat dan perhatian sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa pada proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Selama berlangsungnya proses belajar mengajar, guru diharapkan mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa, maka guru harus menentukan strategi yang tepat, baik dalam penyampaian materi di depan kelas maupun dalam memberikan tugas-tugas pada siswa. Tugas yang dikerjakan secara perorangan sangat penting artinya untuk mengembangkan sikap mandiri dan memungkinkan mengembangkan minat, bakat dan kemampuan siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zainuzir yang dikutip oleh Ariati (1998, hal 10) : Tugas perorangan dapat meningkatkan inisiatif siswa untuk mendapatkan pengetahuan melalui usahanya sendiri.

Salah satu diantara tugas-tugas perorangan yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar dan rasa ingin tahu siswa dengan pemberian teka-teki silang (cross word), tentang materi pokok bahasan dipelajari.

3. Hasil Belajar

Setiap usaha peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan penjabaran hasilnya adalah pengembangan konsep yang luas. begitu juga dengan siswa yang belajar, untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, siswa berusaha untuk belajar. Pada umumnya tujuan belajar itu adalah untuk mempertinggi pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan juga sikap hidup.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran, Hamalik (2002: 155) Dalam perencanaan pengajaran, menyatakan bahwa:

“Hasil belajar tampak pada tingkah laku pada diri siswa, yang dapat di amati dan diukur dalam bentuk perubahan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.”

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar, siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan-perubahan kegiatan dalam belajar.

Menurut S. Bloom (1996) membagi:

“Hasil belajar pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor. Ranah kognitif terdiri dari peningkatan yaitu; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan daya cipta.”

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Dimana perubahan tersebut dapat berupa nilai sikap dan pengetahuan. Perubahan yang terjadi pada diri siswa di namakan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki siswa setelah melalui proses belajar.

Hasil belajar yang dicapai hendaknya memberikan efek terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil belajar dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam mengetahui dan memahami pelajaran, yaitu hasil belajar tes di akhir tiap siklus. Dalam rangka memberikan informasi pada lembaga atau pada diri siswa itu sendiri, tentang taraf dan kemampuan yang di capai

oleh siswa berkaitan dengan materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah di berikan guru.

4. Model Permainan Berupa Teka Teki Silang

Untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengerjakan tugas maka perlu dicarikan solusi yang bagus dan menarik berupa permainan Teka Teki Silang (TTS). Hal ini dapat memancing keinginan untuk berbuat dan bekerja. Di dalam strategi pembelajaran matematika kontemporer oleh Herman Suherman Ar. (hal 216-217). Mengemukakan :

Permainan adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional. Tujuan ini dapat menyangkut aspek, kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai-nilai dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan pementapannya : meningkatkan kemampuan menemukan memecahkan masalah.

Permainan berupa Teka Teki Silang (TTS). Di dalam *active learning* yang dikemukakan oleh Melvin L. Silberman (2006 : 25) yaitu menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk Teka Teki Silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka Teki Silang dari perorangan atau kelompok.

TTS mempunyai prosedur :

1. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.
2. Susunlah sebuah Teka Teki Silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (catatan : jika terlalu sulit untuk membuat TTS tentang apa yang terkandung dalam pelajaran sertakan

unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak meski berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan).

3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian TTS anda.

Gunakan jenis berikut :

- Defenisi singkat (sebuah tes untuk menentukan reliabilitas)
 - Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya
 - Sebuah contoh
 - Komunikasi
4. Bagikan Teka Teki itu kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok
 5. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Variasi

1. Perintahkan seluruh kelompok untuk bekerja sama dalam mengisi teka-teki silang tersebut
2. Sederhanakan teka teki itu dengan menetapkan satu kata yang merupakan kunci dari pelajaran. Tuliskan dalam kotak mendatar. Gunakan kata yang menunjukkan unsur-unsur lain dalam pelatihan dan cocokkan secara menurun agar membentuk kata kunci.

Melalui permainan Teka Teki Silang (TTS) diharapkan siswa dengan senang hati dapat menyelesaikan pekerjaannya di rumah tepat waktu.

Sedangkan menurut Iryasman (2006: 13), langkah-langkah pembelajaran TTS adalah :

1. Guru menyiapkan TTS.
2. Guru menyampaikan indikator.
3. Guru membagikan lembar kerja berupa TTS.
4. Siswa mengerjakan TTS.
5. Secara acak siswa diminta mengemukakan jawaban.
6. Siswa lain mengamati dan menanggapi.
7. Guru menambahkan pemahaman materi.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang penulis ambil memperlihatkan adanya peningkatan pada motivasi maupun hasil belajar. Menurut Irfah (1995), berdasarkan perolehan data, analisis dan pembahasan penulis menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diberi pengajaran perbaikan menggunakan TTS dengan menjawab pertanyaan pada pokok bahasan ekresi dan sistem koordinasi di kelas IIA₂ SMA Negeri 7 Padang. Pada tahap kepercayaan 95% dengan kata lain pengajaran perbaikan dengan TTS lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa di bandingkan dengan pengajaran perbaikan menjawab pertanyaan. Berkat itu penelitian ini diarahkan pada peningkatan mutu dan hasil belajar Geografi melalui permainan TTS.

C. Kerangka Konseptual

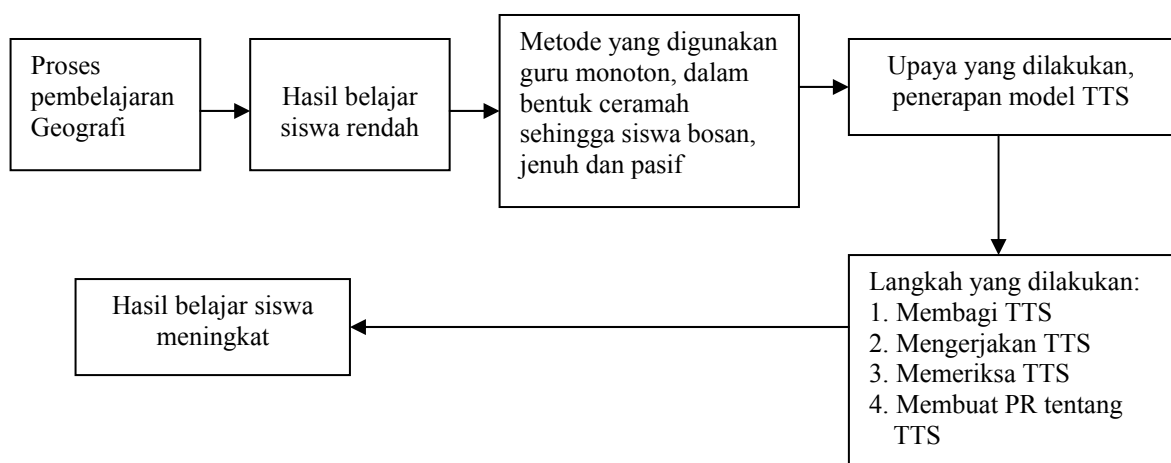
Ditinjau dari hakikat dan tujuan secara umum pendidikan merupakan upaya untuk mengantarkan siswa ke arah kedewasaan, dalam artian perkembangan yang optimal. Untuk membantu perkembangan yang optimal tersebut diperlukan usaha dari guru. Salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui permainan berbentuk Teka Teki Silang (TTS).

Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan bentuk kegiatan yang diterapkan bagi siswa, sedangkan keinginan untuk belajar bagi siswa merupakan salah satu bentuk keharusan. Kedua bentuk ini akan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Jika kemauan belajar meningkat maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik.

Pemberian tugas melalui permainan TTS dalam tatap muka, hal ini bertujuan meningkatkan belajar siswa kelas VII₁

Dengan demikian diharapkan hasil belajar menjadi lebih baik. Untuk itu lebih jelasnya kegiatan antara variabel-variabel dalam penelitian dapat dilihat pada skema di bawah ini.

Gambar 1. Kerangka konseptual dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model TTS



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori diatas, maka yang menjadi hipotesis penelitian adalah: Metoda Permainan dalam Bentuk Teka-Teki Silang dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat di ambil kesimpulan bahwa metode permainan berbentuk TTS dapat meningkatkan hasil belajar dan perhatian siswa terhadap pembelajaran .

Rata-rata hasil belajar siswa meningkat, pada siklus I 59,08 (kategori cukup) naik mencapai 73,55 (kategori baik). Begitu juga ketuntasan belajar siswa pada siklus I 67,74% (tuntas), pada siklus II meningkat menjadi 100% (tuntas). Angka ini diperoleh dari perbandingan jumlah siswa tuntas dengan jumlah seluruh siswa. Dengan demikian permainan model TTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII₁ SMPN 2 Mungka.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan berbentuk TTS di dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengingat penelitian baru dilakukan, maka perlu persiapan dan perencanaan yang terprogram untuk menyelenggarakan penerapan TTS. Persiapan dan perencanaan sesuai dengan bahan ajar yang cocok dengan permainan ini dan dapat menyelesaikan tugas-tugas yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Riskan dan Syahril. (1994). *Layanan Bimbingan Belajar*. Padang: FIP IKIP Padang.
- Ali, Muhammad. (1984). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Alpandie (1984) *Didaktik Metode Umum*. Surabaya: Usaha Nasional
- Arikunto, Suharsini. (1989). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Azhal, Lalu Muhammad. (1993). *Proses Belajar Mengajar Pola CBSA*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Hadi, Soekamto. (1993). *Masalah yang Dihadapi Guru Sekitar Penyusunan LKS*. Jakarta: Rajawali
- Ibrahim, R dan Syayodih, Nana. (1992). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Melvin L. Silberman (2006): *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Nusa Media
- Nasution. (1982). *Didaktik Azas-azas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. (1982). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru.
- Oemar Hamalik (2002), *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta, Bumi Angkasa.
- Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi Belajar*. Jakarta: Depdikbut Dirjen Dikti.
- Ratih, dkk. (2000). *Sains kimia 2B*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rooijekkers. Ad (1991). *Mengajar Dengan Sukses*, Jakarta: Gramedia
- Rosamani. S. (2005) *Jurnal Pembelajaran*
- Rustiyah N. K (1982). *Masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bina Aksara