



## **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS XII SMK NURUL HUDA SUKARAJA**

**Mursilah**

STKIP Nurul Huda Sukaraja OKU Timur Sumatera Selatan

Email: [buk\\_mursilah@gmail.com](mailto:buk_mursilah@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. Penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek yang akan dikenai tindakan adalah peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, Kabupaten OKU Timur, tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Adapun objek penelitian tindakan kelas ini adalah tentang metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes, sedangkan analisis data dilakukan melalui analisis kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan: 1) Hasil belajar IPS peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja adalah sangat rendah yaitu dari 24 peserta didik hanya terdapat 10 peserta didik atau 42% dapat memperoleh nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 14 peserta didik atau 58% memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 68,12; 2) Hasil belajar IPS peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja mengalami peningkatan setiap siklus yaitu siklus I terdapat 71% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 77,91, pada siklus II terdapat 95% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 87,91; 3) Penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. Untuk itu peneliti menyarankan bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar IPS, Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi  
Website : <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>

Permalink: <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/61>

How to cite (APA): Mursilah. (2017). Pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 37-47.



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang pada sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Berkaitan dengan hal tersebut, sudah seharusnya bahwa berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah guru, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Diantara komponen yang satu dengan yang lain saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan (Najib, 2006: 5)

Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran, guru sebagai pelaksana pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran disamping faktor lainnya seperti peserta didik, bahan pelajaran, motivasi, dan sarana penunjang.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Untuk itu diperlukan seorang pendidik yang berkualitas sehingga peserta didik juga berkualitas. Profesionalisme guru dalam mengajar antara lain ditandai bahwa dalam pengambilan keputusan pendidikan dapat dipertanggungjawabkan baik aspek ilmiah maupun aspek moral.

Dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode dan model-model pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran yang diterapkan di SMK Nurul Huda Sukaraja bisa dikatakan cukup untuk menumbuhkan minat peserta didik belajar secara aktif. Akan tetapi selama proses pembelajaran masih ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: masih banyak peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, masih banyak peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar peserta didik juga belum siap dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran, masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh guru.

Salah satu strategi yang peneliti ambil adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan.

Metode pembelajaran dengan menggunakan *Crossword Puzzle* ini akan diterapkan oleh peneliti pada materi mata pelajaran IPS di SMK Nurul Huda Sukaraja, bahwa dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar IPS pada peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja kurang maksimal atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sehingga pembelajaran kurang optimal. Hal itu didukung data dari hasil belajar yaitu dari 24 sebanyak 14 peserta didik atau sebesar 58% tidak mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 42% sudah mencapai ketuntasan hasil belajar.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, hasil Belajar IPS peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja setelah tindakan, peningkatan hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja.

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut: (1) Bagi guru yaitu (a) Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar (b) Memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar (c) Mampu menghidupkan suasana kelas dengan metode yang diterapkan. (2) Bagi peserta didik yaitu (a) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. (b) Dengan diterapkannya metode *Crossword Puzzle*, memberikan alternatif kepada peserta didik untuk mempermudah mengingat materi pada mata pelajaran IPS. (c) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan diterapkannya metode *Crossword Puzzle*. (d) Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. (3) Bagi sekolah yaitu memberi masukan bagi sekolah untuk melakukan perbaikan terhadap proses

pembelajaran IPS khususnya dan pelajaran lain pada umumnya.

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu memberikan hasil positif terhadap hasil belajar, dimana ada berbagai macam metode dalam pembelajaran. Dalam bahasa Indonesia, *Crossword Puzzle* adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *Crossword Puzzle* menurut Rinaldi Munir (2005) (<http://www.cse.ohio.html>) merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Hisyam Zaini, 2008: 71). Metode *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Setiap metode pembelajaran tentu ada cara dan langkah-langkah dalam menerapkan metode tersebut. Dimana setiap langkah-langkah dalam metode pembelajaran tentu berbeda. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk dapat melaksanakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang telah anda berikan, buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan, buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut, bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok, batasi waktu mengerjakan, beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar (Zaini, 2008: 71).

(Mel Silberman, 2005: 101) Penggunaan metode pembelajaran aktif dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan guru, salah satunya melalui metode Teka-Teki Silang. Adapun kelebihan dari metode ini adalah mengajak peserta didik untuk belajar berdiskusi yang menyenangkan (*Stimulating Discussion*), mengajak peserta didik untuk belajar kelompok (*Colaborative Learning*), mengajak peserta didik untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (*Perr Teaching*), mengajak peserta didik untuk belajar mandiri (*Independent Learning*).

(Mel Silberman, 2005: 101) kelemahannya yaitu dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka teki silang baik secara individu maupun kelompok. Menurut Purwanto (2009:46) hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implicit (tersembunyi). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar, perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

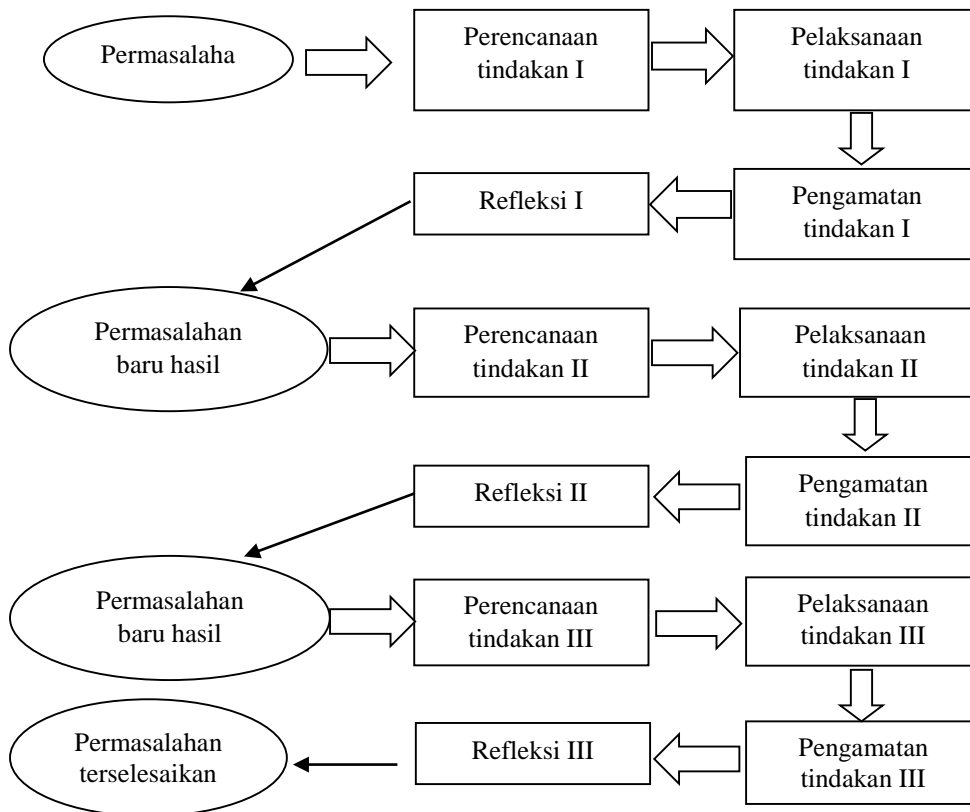
Berdasarkan PTK yang dilakukan oleh Annika Ika Cahyani (2012) yang menerapkan strategi *Crossword Puzzle* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Mojosoongo untuk meningkatkan hasil belajar Matematika menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas KKM sebanyak 80,56% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Berdasarkan PTK yang dilakukan Hikmah Turidaning Kalbu (2013) yang menerapkan metode *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan Zat Adiktif dan Psikotropika kelas VIII F SMP Negeri 4 Mojosoongo Boyolali menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I sebanyak 34,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,61%. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS melalui metode pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Crossword Puzzle*.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan bentuk pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK. Menurut Asrori dalam Suhardjono (2007:58) penelitian tindakan kelas adalah bentuk

penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Subjek yang akan dikenai tindakan adalah peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, Kabupaten OKU Timur, tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Adapun objek penelitian tindakan kelas ini adalah tentang metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas XII di SMK Nurul Huda Sukaraja Buay Madang.

Dalam penelitian tindakan kelas dilakukan beberapa prosedur yang terdapat 3 (tiga) siklus dan masing-masing siklus terdapat 4 (empat) tahapan, yaitu: rencana awal, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK (Arikunto, 2010: 132)

Untuk memperoleh data yang valid, data dikumpulkan melalui beberapa metode. Menurut Arikunto (2010: 265) teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk memperoleh data

dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, penulis menggunakan metode observasi dan tes.

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran IPS dianalisis secara kualitatif, analisis penelitian ini bersifat analisis kuantitatif dengan menggunakan 3 (tiga) komponen berurutan; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hal ini sebagai perbaikan pada siklus berikutnya.

Analisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka prosentase aktivitas

F = Skor total aktivitas

N = Jumlah skor maksimal (Sudijono, 2010: 43)

Target ketercapaian observasi peserta didik pada kesiapan belajar 85% , perhatian peserta didik 85%, partisipasi peserta didik 85% dan observasi aktivitas guru sebesar 90%.

Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data tes adalah memberikan skor yang telah ditentukan kemudian memberikan nilai pada lembar jawaban yang diperoleh setiap peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai akhir

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimal (Arikunto, 2013:193)

Target ketuntasan belajar peserta didik adalah 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diadakan penelitian, hal yang dilakukan adalah melakukan pengamatan tentang karakter peserta didik dan pembelajaran yang biasa dilakukan. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai peserta didik kelas XII antara lain peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, peserta didik kurang siap dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi peserta didik masih kurang dan peserta didik berbicara sendiri dengan temannya saat pelajaran

berlangsung. Dengan demikian peneliti dan guru menerapkan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran selanjutnya.

Proses tindakan terdiri dari tiga siklus, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Dari penelitian tindakan pra siklus ini telah didapatkan hasil yaitu nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest peserta didik kelas XII adalah 70,83 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai yang paling rendah adalah 40. Dari penelitian tindakan siklus I telah didapatkan hasil yaitu nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari nilai posttest peserta didik kelas XII adalah 77,91 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai yang paling rendah adalah 50. Dari hasil ini diperoleh adanya peningkatan hasil belajar dari nilai awal peserta didik yang rata-ratanya 70,83 menjadi 77,91 sehingga nilai rata-rata siswa meningkat sebanyak 7,08. Peserta didik yang mencapai KKM semula hanya 34% karena adanya tindakan siklus I Peserta didik yang mencapai KKM bertambah menjadi 71%, sehingga masih dibutuhkan lagi tindakan untuk meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM lebih dari 85%. Pada siklus II didapatkan hasil nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik kelas XII adalah 87,91 dan ini berarti peserta didik telah mencapai KKM. Dengan demikian penelitian ini berakhir karena target yang diharapkan oleh peneliti sudah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil pengamatan yang dilakukan guru terhadap peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dipresentasikan melalui Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Pengamatan Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml Skor	%	Jml Skor	%	Jml Skor	%
1	1	3	48%	51	72%	67	93%
2	2	3	48%	51	72%	66	91%
3	3	3	52%	53	73%	67	93%

Sumber Data: Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari kesiapan belajar peserta didik, memperhatikan guru menerangkan dan partisipasi peserta didik pada pra siklus, siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar yang dilakukan guru terhadap peserta didik dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dipresentasikan melalui Tabel 2.



Tabel 2. Data Hasil Belajar Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Jumlah Peserta Didik		Prosentase	
		T	TT	T	TT
1	Pra Siklus	8	16	34%	66%
2	Siklus I	17	7	71%	29%
3	Siklus II	23	1	95%	5%

Sumber Data: Kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar 37% dari pra siklus ke siklus I, dan 24% dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan metode *Crossword Puzzle* dilakukan melalui pengamatan langsung oleh teman sejawat, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kegiatan Guru Dalam Pembelajaran

No	Keterangan	Jumlah Skor Kegiatan Guru		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Skor	32	41	50
2	Skor Maksimum	52	52	52
3	Presentase	61%	78%	96%

Sumber Data: Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah skor kemampuan guru dalam menguasai proses kegiatan belajar mengajar dengan metode *Crossword Puzzle* pada siklus I 41 atau 78% dan siklus II 50 atau 96%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja pada mata pelajaran IPS.

## SIMPULAN

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dapat ditempuh menggunakan metode *Crossword Puzzle* dengan langkah-langkah menulis kata-kata kunci berhubungan dengan materi, menyusun teka-teki silang sederhana, membagikan *Crossword Puzzle* kepada peserta didik, membatasi waktu mengerjakan, memberikan hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar. Pra siklus pada awal pembelajaran di dahului dengan menggunakan metode ceramah kemudian pada siklus I dan siklus II menggunakan metode *Crossword Puzzle*.

Bukti-bukti yang menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS dengan

menggunakan metode *Crossword Puzzle* yaitu perolehan nilai rata-rata yang setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 70,83 pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 77,91 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II yaitu memperoleh nilai rata-rata 87,91. Selain nilai rata-rata, aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan diantaranya aspek kesiapan belajar pada pra siklus sebesar 48 %, siklus I sebesar 72 % dan siklus II sebesar 93 %. Aspek memperhatikan guru menerangkan pada pra siklus sebesar 48 %, siklus I sebesar 72 % dan siklus II sebesar 91 %. Aspek partisipasi peserta didik dalam pembelajaran pada pra siklus sebesar 52 %, siklus I sebesar 73 % dan siklus II sebesar 93 %.

Saran yang diajukan, bagi guru hendaknya melakukan langkah-langkah mencurahkan gagasan, menyusun *Crossword Puzzle* sederhana, hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan, membagikan *Crossword Puzzle* kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, menentukan batasan waktu mengerjakan, memberikan hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar. Sebaiknya metode *Crossword Puzzle* dapat diterapkan oleh guru IPS dan guru bidang studi yang lain sebagai alternatif peningkatan keaktifan dan prestasi belajar di kelas, karena penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perlu penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode *Crossword Puzzle* yang sesuai dengan mata pelajaran maupun materi pelajaran dimana penerapan tersebut bisa menghasilkan prestasi akademik yang maksimal.

## REFERENSI

- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Madani.
- Manurung, M. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurkancana, Wawan, & Sumatana, (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Ridwan, S. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Basic Education Project.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Silberman, M. (2005). Metode Crossword Puzzle. [online]. Tersedia: <http://digilib.uinsuka.ac.id/9998/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. [21 Maret 2016].
- Soeitoe, S. (1982). *Psikologi Pendidikan untuk para Pendidik dan Calon Pendidik*. Jakarta: LPFE-UI.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno, I. (2011). *Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Refika Aditama.
- Usman, H. (2005). *Metodelogi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, B. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*, Depdiknas, Jakarta: Grafindo Persada.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.