

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DAN *TOPICAL REVIEW* PADA KONSEP PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MANUSIA SISWA

Cucu¹

**Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains,
Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Tarogong Kidul 44151 Garut
Email:**

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) dengan *Topical Review* (Tinjauan Topik) dalam pembelajaran Biologi pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol yang diambil secara acak kelas. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berupa tes objektif untuk mengetahui perbedaan hasil yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Topical Review*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa: hasil belajar menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen I dengan kelas eksperimen II. Pada kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* rata-rata *pre-test* nya ($\bar{X} = 43.29$) dan rata-rata *post-test* nya ($\bar{X} = 73.71$). Adapun hasil belajar pada kelas eksperimen II yang menggunakan model *Topical Review* rata-rata *pre-test* nya ($\bar{X} = 38.71$) dan rata-rata *post-test* nya ($\bar{X} = 70,29$). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Topical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, *Topical Review*, Pertumbuhan dan Perkembangan, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to find out the difference in learning outcomes of class VIII students who use crossword puzzle learning models with Topical Review in Biology learning on human growth and development materials. The samples in the study were class VIII-1 as an experimental class and class VIII-2 as a randomized control class. The instrument is used as a data collection tool in the form of objective tests to find out the difference in results using the Crossword Puzzle and Topical Review learning models. Based on the results of the data analysis showed that: the learning results showed no significant difference in ability between the experimental class I and the experiment class II. In the first experimental class using the Crossword Puzzle learning model the average pre-test ($\bar{X} = 43.29$) and its post-test average ($\bar{X} = 73.71$). The results of learning in the second experimental class using the Topical Review model averaged its pre-test ($\bar{X} = 38.71$) and its post-test average ($\bar{X} = 70.29$). Based on the results of data analysis, it can be concluded that there is a difference in student learning outcomes between those who use the Crossword Puzzle learning model with Topical Review on the concept of Human Growth and Development.

Keywords: Crossword Puzzle, Topical Review, Growth and Development, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Peranan guru dalam bidang pendidikan di sekolah sangat penting karena kualitas kerja guru berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian dari penanggung jawab pendidikan. Indikator keberhasilan suatu proses pendidikan dan pengajaran tidak hanya terbatas pada sederetan angka-angka prestasi belajar, akan tetapi harus terkait dengan kemampuan seorang anak didik merefleksikan program belajarnya dalam bentuk aplikasi sikap positif melalui serangkaian aktivitas yang selektif dan efektif (Masjumi, 2008:74)

Lebih lanjut, dalam meningkatkan kemampuan seorang anak didik merefleksikan program belajarnya dalam bentuk aplikasi sikap positif melalui serangkaian aktivitas yang selektif dan efektif yang tidak mudah untuk dilaksanakan, banyak kendala dan permasalahan yang terjadi di lapangan yang pada gilirannya akan berdampak negatif terhadap kualitas proses pembelajaran. Kondisi ini banyak terjadi pada sekolah-sekolah, baik pada tingkat kabupaten, propinsi, maupun nasional.

Kenyataan yang terjadi lapangan, berdasarkan hasil observasi sementara, permasalahan yang dihadapi siswa kelas VIII di MTs Al-Mursalin adalah guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Khusus pada hasil belajar Biologi yang belum mencapai nilai KKM 65. Nilai rata-rata UAS mata pelajaran Biologi kelas VIII, yaitu sebesar 50 yang masih di bawah standar KKM, dan hanya 40% siswa yang dapat mencapai nilai KKM sebesar 65.

Melihat kenyataan yang terjadi, secara empiris proses pendidikan dan pengajaran

yang dikembangkan berbagai lembaga pendidikan menunjukkan bahwa penerapan pola pendidikan dan pengajaran yang tepat, tampaknya masih kurang mendapat perhatian yang memadai dari tenaga pengajar. Proses pengajaran cenderung tidak relevan dengan pola pendekatan atau metode pengajaran yang digunakan. Hal ini menyebabkan sisi kualitas pengajaran yang diharapkan kurang terpenuhi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menerapkan suatu pendekatan dan metode pengajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Dengan demikian, berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung untuk menciptakan siswa yang berhasil dalam pembelajaran dan memudahkan bagi siswa dalam memahami suatu disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diterimanya.

Untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan di atas, perlu diterapkan pembelajaran di dalam kelas yang bersifat pembelajaran aktif yang akan mengajak peserta didik untuk mendominasi aktifitas pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif mengoptimalkan potensi yang dimiliki, hingga pembelajaran aktif didominasi oleh siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Adapun contoh dari model pembelajaran aktif adalah *Crossword Puzzle* dan *Topical Review*.

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. Teka teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara

tidak sadar peserta didik belajar sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran.

Diharapkan dengan membuka, membaca, dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran. Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang. Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom (Silberman, 2009: 256).

Adapun model *Topical Review* (Tinjauan Topik) merupakan strategi pembelajaran dengan proses lemah lembut menantang peserta didik untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran. Strategi ini adalah cara yang sangat baik untuk membantu peserta didik mengunjungi kembali isi materi pelajaran yang telah dilewati (Silberman, 2009).

Pada dasarnya penggunaan model *Crossword Puzzle* dan *Topical Review* adalah model yang bertujuan untuk mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru supaya peserta didik dapat menyerap dan memahami materi pelajaran secara optimal. Kedua model ini memiliki kesamaan, yakni dapat meningkatkan

keaktifan siswa. Adapun perbedaan kedua model tersebut, yaitu pada model *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara tertulis, melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang secara individu maupun di dalam kelompok, sedangkan model *Topical Review* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara lisan, jadi model ini sesuai bagi siswa yang kurang berani mengungkapkan pendapat melalui percakapan.

Berdasarkan paparan di atas, tampak kedua model pembelajaran tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Hal ini menjadi peluang untuk diteliti sampai sejauh mana pengaruh penerapan kedua model tersebut terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian membandingkan hasil belajar siswa yang menerapkan model *Crossword Puzzle* dan *Topical Review* dalam pembelajaran Biologi siswa kelas VIII di MTs Al-Mursalin.

II. METODE

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di MTs Al-Mursalin Salawu sebanyak 5 kelas yang berjumlah 168 siswa.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yang dilakukan secara *puposive sampling*, dengan mengambil dua kelas yang mempunyai kemampuan akademis yang rendah dari populasi kelas VIII. Selanjutnya, dari dua kelas yang terpilih selanjutnya ditentukan kelas VIII (1) sebagai kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Crossword puzzle* dan kelas VIII (2) sebagai kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Topical review*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei

hingga Juli 2017, bertempat di MTs Al-Mursalin Salawu yang beralamat di Jalan Raya Garut-Tasikmalaya Km.20 Kp Citenggek ,Salawu,Jawa Barat.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa tes tertulis dengan tujuan untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan. Tes tertulis ini berupa tes objektif, yaitu yang berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 20 soal. Instrumen penelitian digunakan untuk tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-tes*) dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa menguasai bahan atau materi yang akan diajarkan, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah menerapkan model pembelajaran.

Adapun sebelum diujikan kepada kelas eksperimen, tes diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas lain untuk mengetahui, antara lain:

1. Validitas Soal Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Sundayana, 2015:59). Untuk menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus *Pearson/ Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien Kolerasi
 X = Skor item butir soal
 Y = Jumlah skor total tiap soal
 n = Jumlah responden

(Sundayana,2015: 60)

2. Reliabilitas Soal Tes

Reliabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang teruji sama (konsisten, ajeg). Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlawanan dan tempat yang berbeda pula, tidak terpengaruh oleh pelaku, situasi dan kondisi. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel. (Sundayana, 2015:69).

Untuk menghitung reliabilitas tes objektif digunakan rumus *Spreamen – Brown* berikut ini: (Sundayana, 2015: 70)

$$r_{11} = \frac{n(\sum x_1x_2) - (\sum x_1)(\sum x_2)}{\sqrt{[(n\sum x_{12}) - (\sum x_{12})][(n\sum x_{22}) - (\sum x_{22})]}}$$

Keterangan :

n = Banyaknya Responden
 x_1 = Kelompok data belahan pertama
 x_2 = Kelompok data belahan kedua

(Sundayana, 2015 : 70)

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford (Sundayana, 2015:70),

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran adalah keadaan suatu butir soal apabila dipandang sukar, sedang atau mudah dalam mengerjakannya. Untuk tingkat kesukaran butir soal, soal objektif dihitung dengan menggunakan rumus: (Sundayana, 2015:76)

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{2 \cdot JS_A}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

JB_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A = Jumlah siswa kelompok atas Sundayana (2015:76)

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.5

Klasifikasi Koefisien Tingkat Kesukaran

TK = 0,00	Terlalu sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	Sedang / Cukup
0,70 < TK ≤ 1,00	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Sundayana (2015:77)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di MTs Al-Mursalin Salawu

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*), kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan dilanjutkan dengan tes akhir (*post-test*).

Adapun deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil

pengolahan data *pre-test* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1

Hasil *Pre-test* kelas VIII *Crossword Puzzle* SDM (E1) Mts Al-Mursalin

Nilai <i>Pre-test</i> Model <i>Crossword Puzzle</i>		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		43.29
Std. Deviation		8.220
Minimum		30
Maximum		55

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 43,29, standar deviasi adalah 8,220, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 55.

Selanjutnya setelah digunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *post-test* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3

Hasil *Post-test* kelas VIII *Crossword Puzzle* (E1) Mts Al-Mursalin Salawu

Statistics		
Nilai <i>Post-test</i> Model <i>Crossword Puzzle</i>		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		73.71
Std. Deviation		7.891
Minimum		60
Maximum		85

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *Pos-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah

73,71, nilai standar deviasi adalah 7,891, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 85.

2. Hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*), kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* dan dilanjutkan dengan tes akhir (*post-test*).

Adapun deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *pre-test* disajikan pada tabel di bawah ini

Tabel 4.6

Hasil *Pre-test* kelas VIII *Tropical Review* (E2) Mts-Almursalin

Statistics

Nilai *Pre-test* Model *Tropical Review*

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		38,71
Std. Deviation		7,606
Minimum		30
Maximum		60

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 38,71, standar deviasi adalah 7,606, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 60.

Selanjutnya setelah digunakan model pembelajaran *Tropical Review*, deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil

pengolahan data *post-test* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8

Hasil *Pos-test* kelas VIII *Tropical Review* (E2) Mts Al-Mursalin

Nilai *Post-test* Model *Tropical Review*

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		70.29
Std. Deviation		8.604
Minimum		60
Maximum		85

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *post-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 70,29, standar deviasi adalah 8,604, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 85.

3. Hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*), kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* dan dilanjutkan dengan tes akhir (*post-test*).

Adapun deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *pre-test* disajikan pada tabel di bawah ini

Tabel 4.6
Hasil Pre-test kelas VIII Tropical Review (E2) Mts-Almursalin

Statistics
Nilai Pre-test Model Tropical Review

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		38,71
Std. Deviation		7,606
Minimum		30
Maximum		60

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 38,71, standar deviasi adalah 7,606, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 60.

Selanjutnya setelah digunakan model pembelajaran *Tropical Review*, deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *post-test* disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8
Hasil Pos-test kelas VIII Tropical Review (E2) Mts Al-Mursalin

Nilai Post-test Model Tropical Review

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		70.29
Std. Deviation		8.604
Minimum		60
Maximum		85

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah siswa yang mengikuti *post-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 70,29, standar deviasi adalah 8,604, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 85.

4. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan model pembelajaran *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin Salawu

a. Uji perbedaan hasil *pre-test*

Sebelum dilakukan uji perbedaan hasil *pre-test* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan pemilihan uji statistik yang akan digunakan, jika data berdistribusi normal maka proses selanjutnya menggunakan perhitungan statistik parametrik, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal, maka untuk perhitungannya menggunakan statistik non-parametrik. Selanjutnya, uji normalitas data yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk, hal ini dikarenakan data atau sampel pada penelitian ini kurang dari 50 (Sundayana, 2015).

Hasil pengujian normalitas data peneliti dengan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows* untuk nilai *pre-test* baik di kelas yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* maupun *Tropical Review* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10
Hasil uji normalitas nilai pre-test pada
model pembelajaran *Crossword Puzzle*
dan *Tropical Review* di kelas VIII Mts
Al-Mursalin Salawu

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sign.	Statistic	Df	Sign.
Nilai Pre-test Model <i>Crossword Puzzle</i>	,193	35	,002	,903	35	,505
Nilai Pre-test Model <i>Tropical Review</i>	,202	35	,001	,896	35	,003

a. Lilliefors Significance Correction

Kenormalan data *pre-test* dianalisis secara statistik menggunakan SPSS 17.0, adapun hipotesis pengujian normalitas nilai pretes adalah sebagai berikut:

H_0 : Nilai *pretes* berdistribusi normal

H_a : Nilai *pretes* tidak berdistribusi normal

Dengan menggunakan *Saphiro-Wilk* pada taraf signifikansi 0,05, maka kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima
- Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai sig. pada kelas model pembelajaran

Crossword Puzzle (0,005) < α (0,05) dan pada kelas model pembelajaran *Tropical Review* (0.003) < α (0.05) maka pada kedua kelas tersebut data hasil prestestnya tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis perbedaan nilai *pre-test* kedua model tersebut menggunakan uji non parametrik.

Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perbedaan nilai *pre-test* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review*

H_a : terdapat perbedaan nilai *pre-test* siswa antarayang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review*

Berdasarkan hasil perhitungan kedua data tidak berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji dua rata-rata menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu Uji Mann-Whitney. Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, maka kriteria pengambilan keputusan adalah:

- Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima
- Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak

Adapun hasil uji Mann-Whitney nilai *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil uji Mann-Whitney nilai pre-test
pada model pembelajaran *Crossword*
***Puzzle* dan *Tropical Review* di kelas VIII**
MTs Al-Mursalin Salawu

	Nilai
Mann-Whitney U	417,000
Wilcoxon W	1047,000
Z	-2,334
Asymp. Sig. (2-tailed)	,20

a. Grouping Variable: Model Pembelajaran

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) $0,20 >$ dari $0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai *pre-test* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review*. Dengan tidak adanya perbedaan ini maka menandakan bahwa nilai *pre-test* dari kedua model pembelajaran tersebut adalah sama.

b. Uji perbedaan hasil *post-test*

Sebelum dilakukan uji perbedaan hasil *post-test* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

Hasil pengujian normalitas data peneliti dengan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows* untuk nilai *post-test* baik di kelas yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* maupun *Tropical Review* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12
Hasil uji normalitas nilai *post-test* pada model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Tropical Review* di kelas VIII Mts Al-Mursalin Salawu

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai <i>Post-test</i> Model CP	.278	35	.000	.000	35	.000
Nilai <i>Post-test</i> Model TR	.138	35	.089	.908	35	.007

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai <i>Post-test</i> Model CP	.278	35	.000	.000	35	.000
Nilai <i>Post-test</i> Model TR	.138	35	.089	.908	35	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Kenormalan data *post-test* dianalisis secara statistik, adapun hipotesis pengujian normalitas nilai *post-test* adalah sebagai berikut:

H_0 : Nilai *post-test* berdistribusi normal

H_a : Nilai *post-test* tidak berdistribusi normal

Dengan menggunakan *Saphiro-Wilk* pada taraf signifikansi $0,05$, maka kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan $0,05$, maka H_0 diterima

- Jika nilai signifikansi kurang dari $0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai sig. pada kelas model pembelajaran CP ($0,000 < \alpha (0,05)$) dan pada kelas model TR ($0,007 < \alpha (0,05)$) maka pada kedua kelas tersebut data hasil *post-test* nya tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis perbedaan nilai *post-test* kedua model tersebut menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney.

Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perbedaan nilai *post-test* siswa antara yang

menggunakan model pembelajaran CP dengan TR

H_a : terdapat perbedaan nilai *post-test* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran CP dengan TR

Berdasarkan hasil perhitungan kedua data tidak berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji dua rata-rata menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu Uji Mann-Whitney. Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, maka kriteria pengambilan keputusan adalah:

- Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima

-Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak

Adapun hasil uji rataan nilai *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil uji Mann-Whitney nilai *post-test*
Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	552,500
Wilcoxon W	1182,500
Z	-,716
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Model pembelajaran

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai Asymp.Sig (2-tailed) $0,000 <$ dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan nilai *post-test* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran CSP dengan TR. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (73,71) nyata lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata

hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* (70,29). Dengan kata lain hipotesis (H_a) yang diajukan pada penelitian ini, yaitu: **Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Kelas VIII di Mts Al-Mursalin diterima.**

B. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa kelas X yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin

Deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *pre-test*, dari jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 43,29, standar deviasi adalah 8,220, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 55. Sementara itu, distribusi frekuensi nilai *pre-test* adalah siswa yang mendapatkan nilai 30 sebanyak 5 orang dengan persentase 14,3 % , nilai 35 sebanyak 5 orang dengan persentase 14,3 %, nilai 40 sebanyak 5 orang dengan persentase 14,3%, nilai 45 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, nilai 50 sebanyak 10 orang dengan persentase 28,6%, dan nilai 55 sebanyak 4 orang dengan persentase 11,4%.

Selanjutnya setelah digunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *post-test*, dari jumlah siswa yang mengikuti *Pos-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 73,71, nilai standar deviasi adalah 7,891, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 85. Sementara itu, distribusi frekuensi nilai *Pos-test*, siswa

yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 7 orang dengan persentase 20,0 % , nilai 65 sebanyak 4 orang dengan persentase 11,4 % , nilai 70 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, nilai 75 sebanyak 7 orang dengan persentase 20,0%, nilai 80 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, dan nilai 85 sebanyak 5 orang dengan persentase 14,3.

Melihat hasil penelitian pada kelas yang menggunakan model *Crossword Puzzle*, tampak ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar, yang semula 43,29 meningkat menjadi 73,71 setelah digunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Kondisi ini dapat peneliti jelaskan sebagai berikut.

Perlu diketahui, bahwa rendahnya kemampuan awal (*pre-test*) siswa pada kelas VIII yang menggunakan model *Crossword Puzzle* di MTs Al-Mursalin Salawu diduga karena kurangnya persiapan belajar yang dilakukan oleh siswa. Siswa jarang sekali mempelajari pelajaran Biologi di rumah dan hampir seluruh siswa mengatakan bahwa mereka baru akan belajar apabila mendekati waktu ujian. Selain itu, pada kelas eksperimen ini (VIII) merupakan kelas yang memiliki nilai biologi terendah dari keseluruhan kelas VIII lainnya di Mts Al-Mursalin (Lampiran F.1).

Selanjutnya, setelah diterapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada kelas eksperimen ini (VIII) kondisi proses belajar menjadi berubah. Seperti diketahui, model pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan *Model* pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* suatu *model* yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Silberman (2017:256) pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *Crossword Puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi siswa. Sedangkan Zaini *Crossword Puzzle* yang digunakan sebagai *model* pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa

kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti simpulkan bahwa *model* pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* merupakan *model* pembelajaran untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara tertulis, melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa tekateki silang secara individu maupun didalam kelompok. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi berminat dan berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas, tampak pengaruh positif dari penggunaan model *Crossword Puzzle* yang diperlihatkan dari nilai awal (*pre-test*) sebesar 43,29 meningkat menjadi 73,71 setelah digunakan model *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil belajar siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin Salawu

Deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *pre-test*, dari jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 38,71, standar deviasi adalah 7,606, nilai minimum adalah 30, dan nilai maksimum adalah 60. Sementara itu distribusi frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 30 sebanyak 9 orang dengan persentase 27,7 % , nilai 35 sebanyak 9 orang dengan persentase 25,7%, nilai 40 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, nilai 45 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, nilai 50

sebanyak 3 orang dengan persentase 8,6%, nilai 55 sebanyak 2 orang dengan persentase 5,7%.

Selanjutnya setelah digunakan model pembelajaran *Tropical Review*, deskripsi data berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum hasil pengolahan data *post-test*, dari jumlah siswa yang mengikuti *Pos-test* sebanyak 35 orang diperoleh nilai rata-rata adalah 70,29, standar deviasi adalah 8,604, nilai minimum adalah 60, dan nilai maksimum adalah 85. Sementara itu distribusi frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 7 orang dengan persentase 20,0% , nilai 65 sebanyak 4 orang dengan persentase 11,4% , nilai 70 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, nilai 75 sebanyak 7 orang dengan persentase 20,0%, nilai 80 sebanyak 6 orang dengan persentase 17,1%, dan nilai 85 sebanyak 5 orang dengan presentase 14,3.

Melihat hasil penelitian pada kelas yang menggunakan model *Tropical Review*, tampak ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar, yang semula 38,71 meningkat menjadi 7,608 setelah digunakan model pembelajaran *Tropical Review*. Kondisi ini dapat peneliti jelaskan sebagai berikut.

Rendahnya kemampuan awal (*pre-test*) siswa kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* di Mts Al – Mursalin Salawu diduga sama halnya dengan kondisi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, yaitu kurangnya persiapan belajar yang dilakukan oleh siswa dan merupakan kelas yang memiliki nilai biologi . Namun demikian, setelah diterapkannya model pembelajaran *Tropical Review*, kondisi proses belajar siswa menjadi berubah.

Seperti diketahui, Model pembelajaran *Tropical Review* merupakan *model* yang dengan lemah lembut menantang peserta didik untuk mengingat kembali apa yang dipelajari dalam setiap topik atau unit

pelajaran. Ia adalah cara sangat baik untuk membantu peserta didik mengunjungi kembali isi yang telah dilipat. Sehingga dengan *model Tropical Review* ini siswa diajak lebih aktif mengemukakan pendapat, bertanya dan memberikan saran dalam kegiatan pembelajaran. Praktik belajar ini dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, tanggung jawab, dan partisipasi peserta didik, dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Lebih lanjut, pada peneliti dengan menggunakan model *Tropical Review* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara lisan, jadi model ini sesuai bagi siswa yang kurang berani mengungkapkan pendapat melalui percakapan.

Berdasarkan paparan di atas, tampak pengaruh positif dari penggunaan model *Tropical Review* yang diperlihatkan dari nilai awal (*pre-test*) sebesar 38,71 meningkat menjadi 7,608 setelah digunakan model *Tropical Review* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari adanya peningkatan prestasi siswa secara keseluruhan.

3. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII antara yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* dengan model pembelajaran *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia.

Seperti pada paparan hasil penelitian nilai rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model *Crossword Puzzle* adalah 73,71 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pada model pembelajaran *Tropical Review* adalah 70,29. Selanjutnya, setelah dilakukan uji beda dua rata-rata didapatkan nilai Asymp.Sig (2-tailed) 0,474 < dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan nilai *post-test* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review*. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan

model pembelajaran *Crossword Puzzle* (73,71) nyata lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Tropical Review* (70,29). Berdasarkan hasil pengujian statistik tersebut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Tropical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Mts Al-Mursalin Salawu diterima.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan, dan sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif.

Selanjutnya, proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang kondusif, hangat, menyenangkan, menarik dan nyaman. Oleh karena itu, guru harus memahami berbagai *model* belajar mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga mampu memilih *model* belajar mengajar yang tepat dan mampu menggunakan *model* belajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan maupun kompetensi yang diharapkan.

Seperti diketahui, model pembelajaran terdiri dari kata model dan pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Winarno, 2013: 75).

Sedangkan menurut Arend (Agus Suprijono, 2014: 46) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Model pembelajaran diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagaimana pendapat Joyce (Trianto, 2007: 5) bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai acuan yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas. Oleh karena itu, melalui model pembelajaran yang tepat, guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang akan disajikan.

Pada penelitian ini, yang mana setelah diterapkan kedua model pembelajaran (*Crossword Puzzle* dan *Tropical Review*) proses belajar siswa pada kedua kelas eksperimen berubah menuju lebih baik, hal ini diperlihatkan dengan meningkat nilai rata-rata hasil belajar siswa, baik pada kelas yang menggunakan model *Crossword Puzzle* maupun kelas yang menggunakan model *Tropical Review*.

Seperti diketahui, kedua model tersebut termasuk dalam pembelajaran Hal ini didukung oleh Zaini (2008) yang

menyatakan bahwa Model pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* adalah salah satu model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Pada dasarnya penggunaan model *Crossword Puzzle* dan *Tropical Review* adalah model yang bertujuan untuk mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru supaya peserta didik dapat menyerap dan memahami materi pelajaran secara optimal. Kedua model ini memiliki kesamaan yakni dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara mengingat kembali materi yang telah disampaikan baik secara tertulis maupun berbicara.

Model pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan yang melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok, selanjutnya kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan itu dapat berupa tambahan nilai atau bingkisan. Dengan adanya suatu penghargaan dari guru, akan memacu siswa menjadi lebih aktif, bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa dengan mudah dapat menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung pada suatu kelas dan dapat tercipta suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara praktis. Diharapkan penerapan model *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran aktif, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ardyarini (2010), dengan menggunakan model *Crossword Puzzle* dalam

pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 65% daya serap.

Pada dasarnya penggunaan model *Crossword Puzzle* dan *Tropical Review* adalah model yang bertujuan untuk mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru supaya peserta didik dapat menyerap dan memahami materi pelajaran secara optimal. Kedua model ini memiliki kesamaan yakni dapat meningkatkan keaktifan siswa. Perbedaan kedua model tersebut yaitu pada model *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara tertulis, melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang secara individu maupun didalam kelompok. Model *Tropical Review* dapat meningkatkan keaktifan siswa secara lisan, jadi model ini sesuai bagi siswa yang kurang berani mengungkapkan pendapat melalui percakapan.

Selanjutnya, walaupun nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Tropical Review*, namun terjadi perbedaan yang signifikan antara kedua nilai tersebut. Kondisi dapat peneliti jelaskan bahwa model *Crossword Puzzle* merupakan model yang serupa dengan *Tropical Review*, Pada dasarnya penggunaan model *Crossword Puzzle* dan *Tropical Review* adalah model yang bertujuan untuk mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh guru supaya peserta didik dapat menyerap dan memahami materi pelajaran secara optimal. Kedua model ini memiliki kesamaan yakni dapat meningkatkan keaktifan siswa. Namun demikian, pada penelitian ini hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Crossword Puzzle* nyata lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Topical Review*.

Perbedaan hasil belajar yang terjadi disebabkan oleh perbedaan dalam sintak,

tahapan, cara penerapan kedua model pembelajaran tersebut. Seperti diketahui, *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. Teka-teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran.

Maka diharapkan dengan membuka, membaca, dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran. Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang. Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom (Silberman, 2007:256).

Selanjutnya, pada model belajar *Crossword puzzle* cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan

menyenangkan. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk kreatif memadukan suatu permainan di dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran permainan *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (*puzzle*) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum. Sebuah teka-teki bisa membuat siswa berpikir, mencari, dan menemukan jawaban. Selain itu, bisa menutrisi kesegaran pikiran dari kepenatan sekaligus menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak. Maka dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran *crossword puzzle* menjadi sebuah model strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa-siswinya sebagai suatu pembelajaran yang kreatif, imajinatif, dan menyenangkan.

Lebih lanjut, di dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang) tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah secara umum. Tak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik kita maupun siswa untuk terus menambah wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar.

Keterangan di atas, sesuai dengan pendapat M. Ghannoe di dalam bukunya mengatakan bahwa tekateki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu: dapat mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur, merangsang kreativitas. Kondisi inilah yang membedakan hasil belajar siswa yang

menerapkan model pembelajaran *crossword puzzle* dengan *topical review*.

Dari paparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa terjadinya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar antara kedua kelas tersebut dapat terjadi karena faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 54-72) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* berasal dari dalam diri individu atau siswa sendiri yang terdiri atas faktor jasmaniah dan psikologis.

Sedangkan faktor *ekstern* berasal dari dari lingkungan selama proses belajarnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan *Topical Review* pada konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia.

DAFTAR

PUSTAKA