

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn DENGAN STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* DI KELAS V
SDN 04 KAYU MANANG SURIAN KABUPATEN SOLOK**

Siska Wahyu Venesa¹, Yusrizal², Hendrizal²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: siska_venesa@live.com

Abstract

This research of background by lack of enthusiasm learn class student of V in SDN 04 Kayu Manang Surian Sub-Province of Solok. This Matter because of study which still have the character of discourse resulting enthusiasm learn low student. Target of this research is to improve enthusiasm learn student at study of PKn in SDN 04 Kayu Manang Surian by using strategy of Crossword Puzzle. This Research is research of class action. This Research Subjek is class student of V amounting to 24 people. Research instrument the used is observation sheet activity of teacher, enthusiasm observation sheet learn, field note and enthusiasm enquette sheet learn student. Result of analysis of observation activity of teacher in executing study with strategy of Crossword Puzzle reach criterion very good, can be seen from mean percentage of activity of teacher mount from 79,99% at cycle of I become 89,99% at cycle of II. Deite Enthusiasm learn student depict that mean percentage of student enthusiasm in enquiring to mount from 35,41% at cycle of I become 70,83% at cycle of II, student enthusiasm in replying question mount from 56,25% at cycle of I become 75% at cycle of II, student enthusiasm in telling opinion mount from 25% at cycle of I become 70,83% at cycle of II. Result learn student also mount from 62,5% at cycle of I become 87,5% at cycle of II. Of this research is concluded that strategy of Crossword Puzzle can improve enthusiasm learn student.

Kata kunci: Minat, Crossword Puzzle, PKn.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sudah mulai diajarkan sejak bangku Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran PKn termasuk salah satu mata pelajaran pengembangan kepribadian yang merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi Warga Negara Indonesia (WNI) yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2008:97).

SD merupakan salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 6 sampai 12 tahun sebelum SLTP. Menurut Djaali (2012:54), “anak yang berumur antara 6 sampai dengan 12 tahun biasanya memperlihatkan penyesuaian diri yang luar biasa terhadap lingkungan sosialnya yang selalu berubah”. Dalam penyesuaian diri tersebut peserta didik itu perlu dibimbing oleh seorang pendidik. Seperti yang diungkapkan Ramayulis (2002:77), peserta didik secara formal adalah orang yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis, pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri dari seorang peserta didik yang perlu bimbingan dari pendidik.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain,

faktor internal, ialah faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya. Faktor itu berwujud juga sebagai kebutuhan dari anak. Faktor eksternal, ialah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 04 Kayu Manang Surian, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Solok pada hari Senin tanggal 4, 11, dan 18 Februari 2013 pukul 08.15 sampai 09.30 WIB, pada saat mata pelajaran PKn di kelas IV dengan guru Ibu Elina Wenita, peneliti melihat guru cenderung menggunakan metode ceramah, tetapi kondisi kelas cukup tenang dan tidak ada siswa yang membuat keributan selama guru menerangkan pelajaran. Namun sebagian anak yang duduk di bangku bagian belakang tampak bermalas-malasan.

Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswanya banyak yang diam dan hanya 10 orang siswa (41,66%) saja yang berani menjawab pertanyaan dan biasanya siswa yang menjawab pertanyaan tersebut adalah siswa yang duduk di bangku bagian depan saja. Paling banyak siswa yang mampu mengemukakan pendapat atas jawabannya hanya 3 orang siswa (12,5%) saja selama peneliti melakukan observasi. Serupa dengan menjawab pertanyaan, siswa

yang kurang paham hanya 5 orang siswa (20,83%) paling banyak, yang mau bertanya pada guru. Siswa akan bertanya apabila guru sudah memberikan lembar kerja untuk siswa.

Siswa yang duduk di bangku bagian belakang sering membuat gaduh saat mengerjakan latihan, sehingga tugas yang diberikan kadang tidak selesai tepat waktu. Siswa yang membuat gaduh tersebut beberapa kali ditegur oleh guru, namun mereka hanya bisa bertahan untuk diam sebentar saja kemudian kembali menimbulkan suara gaduh di dalam kelas. Hal ini mungkin terjadi karena siswa belum mengerti dengan apa yang disampaikan guru di kelas. Selain itu, dalam mengajarkan materi PKn, guru lebih banyak bercerita dan jarang melibatkan siswa, serta kurangnya pemanfaatan media dan alat peraga oleh guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta kemampuan mengemukakan pendapat.

Dari observasi tersebut terlihat bahwa pembelajaran PKn di kelas IV masih mengalami kendala, di antaranya adalah minat belajar siswa yang masih rendah. Seperti yang diungkapkan oleh Usman Efendi dan Juhaya S. Praja (dalam Nurhidayati, 2006:2) bahwa, “belajar dengan minat akan lebih baik dari pada belajar tanpa minat”. Menurut M. Alisuf Sabri (dalam Nurhidayati, 2006:8), “minat adalah

kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu”.

Informasi lain yang peneliti peroleh dari guru kelas IV adalah data nilai hasil ujian mid semester II pada mata pelajaran PKn SDN 04 Kayu Manang Surian, Tahun Ajaran 2012/2013, yaitu dari 24 orang siswa, nilai tertinggi yang diperoleh siswa dan yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 adalah 6 orang (25%), dan yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 18 orang (75%).

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti akan menerapkan pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PKn. *Cossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu pembelajaran aktif dimana guru bisa meninjau kembali pelajaran yang telah lewat agar anak tidak lupa.

Pada pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* peneliti akan melihat minat siswa dalam kegiatan seperti: bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa pada saat kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran PKn dengan strategi *Crossword Puzzle* di kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian, Kabupaten Solok.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Kayu Manang Surian, Kabupaten Solok. SDN 04 Kayu Manang Surian, terletak di Kecamatan Pantai Cermin. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian, yang terdaftar mulai Tahun Ajaran 2013/2014, dengan jumlah siswanya 24 orang, yaitu anak laki-laki 12 orang (50%) dan anak perempuan 12 orang (50%).

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk. (2012:16), yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian diperoleh dari observasi, lembar kerja siswa, tes hasil belajar, angket minat, pencatatan lapangan dan dokumentasi yang dilaksanakan selama penelitian sebanyak dua siklus.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan hasil pembelajaran yang berupa informasi.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase kriteria ketuntasan minimal (KKM). Indikator keberhasilan dalam

peningkatan minat siswa yang akan dicapai adalah 70%.

Selanjutnya pada akhir pembelajaran pada kegiatan-kegiatan menulis yaitu mengerjakan tes akhir, mendapatkan nilai rata-rata melebihi KKM yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 70 dan ketuntasan belajar yang harus dicapai dalam pembelajaran PKn harus sama atau lebih dari ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70%. Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus menurut Desfitri, dkk. (dalam Suhaimi, 2011:42):

$$TB = S/n \times 100$$

Keterangan:

TB = Tuntas belajar

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai dari atau sama dengan 65

N = Jumlah siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus oleh Sudjana (dalam Suhaimi, 2011:42), yaitu:

$$X = (\sum x) / (n)$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah siswa

Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi KKM

yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini berarti melalui strategi pembelajaran aktif Crossword Puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian, Kabupaten Solok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Guru

Berikut ini adalah persentase kegiatan guru yang didapatkan melalui penggunaan strategi *Crossword Puzzle* dalam pengelolaan kelas:

Tabel 01: Persentase Kegiatan Guru dengan Strategi *Crossword Puzzle* Siklus I dan II

Siklus	Rata-rata Per Siklus
I	79,99%
II	89,99%
Rata-rata persentase	84,99%
Target	70%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui strategi *Crossword Puzzle* dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan persentase sebesar 10% dengan persentase 89,99% dengan rata-rata 84,99%, sehingga pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* ini dapat dikatakan sangat baik karena mampu melebihi indikator

pencapaian yang peneliti harapkan yaitu 70%.

2. Minat Belajar Siswa

Lebih jelasnya tentang peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 02 berikut:

Tabel 02: Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Minat Belajar Siswa	Rata-rata Persentase		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Minat siswa dalam bertanya	35,41%	70,83%	Mengalami kenaikan (35,42%)
2	Minat siswa dalam menjawab pertanyaan	56,25%	75%	Mengalami kenaikan (18,75%)
3	Minat siswa dalam mengemukakan pendapat	25%	70,83%	Mengalami kenaikan (45,83%)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa minat siswa dalam bertanya mengalami kenaikan (35,42%), minat siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami kenaikan (18,75%), dan minat siswa dalam mengemukakan pendapat mengalami kenaikan (45,83%).

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn melalui strategi *Crossword Puzzle* yang peneliti terapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terbukti dengan

peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengajukan pertanyaan di kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian Kabupaten Solok. Hal ini dibuktikan pada siklus I persentase kemampuan siswa dalam bertanya 35,41%, sedangkan pada siklus II 70,83%.
2. Pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat siswa dalam menjawab pertanyaan di kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian Kabupaten Solok. Hal ini dibuktikan pada siklus I persentase minat belajar siswa dalam menjawab pertanyaan dengan persentase 56,25%, sedangkan pada siklus II mencapai 75%.
3. Pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengajukan pendapat di kelas V SDN 04 Kayu Manang Surian Kabupaten Solok. Pada siklus I didapat persentasenya 25%, sedangkan pada siklus II menjadi 70,83%.

Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui strategi belajar *Crossword Puzzle* sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan, dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu sumber informasi bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya pendekatan pembelajaran dalam pembelajaran PKn.
2. Bentuk pembelajaran PKn melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih strategi pembelajaran.
3. Penerapan strategi *Crossword Puzzle* ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengetahui kemajuan belajar siswa.
4. Membantu siswa dalam pelajaran dan menumbuhkan minat siswa sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan baik.
5. Bagi peneliti yang ingin menerapkan bentuk pembelajaran ini, dapat melakukan penelitian yang serupa dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurhidayati. 2006. "Hubungan Antara Minat dengan Prestasi Belajar Siswa dalam Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam". *Skripsi*. Jakarta: Universitas Syarif Hidayatullah.

Ramayulis. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Suhaimi, Aang. 2011. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Islam Al-Azhar 32 Padang melalui Penerapan Metode Problem Solving". *Skripsi*. Padang: Prodi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.