

## PENGUNAAN MOODLE BERMEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SMP NEGERI 2 KUTA

Ni Ketut Dharmawati Geria Putri

SMP Negeri 2 Kuta

Email: [putridharmawati@gmail.com](mailto:putridharmawati@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kuta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 32 orang. Objek penelitian adalah hasil belajar IPA. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan nilai *crossword puzzle*, yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan, penggunaan aplikasi Moodle bermedia *crossword puzzle* dalam mata pelajaran IPA pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 2 Kuta pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar IPA pada pra siklus sebesar 62,5 dengan ketuntasan klasikal 65%. Pada siklus I mencapai rata-rata sebesar 72 dengan ketuntasan 69%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78 dengan ketuntasan 91%.

**Kata kunci:** Hasil belajar IPA, Moodle, *crossword puzzle*

### ABSTRACT

*This research is a classroom action research that aims to improve student learning outcomes in science. The research was conducted at SMP Negeri 2 Kuta. The subjects of this study were 32 students of class VIII B in the odd semester of the academic year 2020/2021. The object of research is the result of learning science. This research was conducted in two cycles. The data were obtained through a test of learning outcomes and crossword puzzle scores, which were then analyzed using qualitative descriptive techniques. The results show the use of the Learning Management Systems of Moodle application using crossword puzzle media in science subjects in class VIII B students at SMP Negeri 2 Kuta in the odd semester of the 2020/2021 school year can improve student learning outcomes in science. This results climes that learning science in the pre-cycle of 62.5 with 65% classical completeness has reached an average of 72 with 69% completeness in the first cycle and there was an increase in the second cycle to 78 with 91% completeness.*

**Keywords:** Science learning outcomes, Moodle, *crossword puzzle*

### PENDAHULUAN

Keaktifan peserta didik merupakan prinsip utama dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebagai contoh, pembelajaran IPA bertujuan untuk melatih siswa melakukan kerja ilmiah untuk mengembangkan sikap ilmiahnya yang menekankan pada keaktifan siswa.

Tujuan itu hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran. Hal itu akan membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Samatowa (2011) juga menjelaskan bahwa pembelajaran IPA idealnya harus memfasilitasi siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungannya. Lebih lanjut, proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika seluruh siswa, atau setidaknya sebagian besar, telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Mulyasa, 2011).

Dalam konteks kondisi saat ini, akibat pandemi Covid-19, pembelajaran yang

biasanya dilaksanakan di dalam kelas berpindah dengan konsep pendidikan jarak jauh. Hal ini menjadi tantangan tersendiri sebab keaktifan siswa juga harus diberdayakan dengan sistem pembelajaran yang menggunakan berbagai macam *platform* internet seperti *e-learning*, Zoom, *WhatsApp*, dan *Learning Management System* (LMS) yang lain.

Salah satu LMS yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran secara dalam jaringan (Daring) adalah *Moodle*. Dengan adanya aplikasi ini menjadikan alternatif bagi pengajar agar tetap dapat menyelenggarakan pembelajaran dengan tetap menerapkan protokol kesehatan pencegahan Covid-19. Aplikasi ini juga membuktikan bahwa jarak tidak menghalangi sesuatu terutama dalam bidang pendidikan (Belina & Batubara, 2013). Dalam *Moodle* juga terdapat fitur-fitur yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti contohnya *quiz*, kolaborasi, penugasan, game dan komunikasi dan dapat meng-*upload* berbagai bentuk materi yang diberikan disebut sebagai fitur utama (Surjono, 2009).

Di awal penggunaan *Moodle* kebanyakan guru belum begitu menguasai fitur-fitur yang tersedia di *Moodle*. Guru hanya menyajikan materi dan tugas saja tanpa menggunakan berbagai fitur yang mampu memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kendala itu menyebabkan penyampaian materi ke siswa kurang efektif dan siswa belum dapat terlibat secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Padahal, keterlibatan siswa secara aktif merupakan nilai dasar dari sebuah proses pembelajaran Hamalik (2011). Hal ini kemudian berdampak pada rata-rata hasil belajar siswa yang belum

mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 68. Dengan rincian nilai rata-rata siswa sebesar 62,5 dan ketuntasan klasikal sebesar 65%.

Sardiman (2006) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikemas dengan menyenangkan akan merangsang keaktifan siswa. Salah satu alternatif pengemasan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan permainan. Dalam hal ini, *Moodle* memiliki salah satu fitur berupa *crossword puzzle* yang dapat digunakan.

*Crossword puzzle* atau teka teki silang merupakan salah satu cara meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Zaini *et al.* (2019) teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan tetap berpegang pada substansi pembelajaran.

*Crossword puzzle* merupakan pendekatan permainan dalam pembelajaran yang menstimulasi daya pikir siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan menyebabkan siswa merasa senang yang kemudian berkorelasi dengan peningkatan keaktifannya. Permainan ini dilakukan dengan cara meminta siswa untuk menjawab teka-teki yang diberikan. Hal ini berdampak positif karena siswa akan berlomba-lomba untuk menemukan jawaban dari teka-teki tersebut. Lebih lanjut, melalui *crossword puzzle*, siswa akan mempelajari sesuatu yang rumit serta siswa akan berpikir bagaimana *crossword puzzle* ini dapat dijawab dengan benar. Berdasarkan paparan di atas, maka perlu untuk dilakukan penelitian penggunaan *Moodle* bermedia *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang

dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Targat. Pelaksanaan penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Penelitian ini melibatkan VIII B SMP Negeri 2 Kuta, dengan jumlah 32 orang siswa yang terdiri atas 18 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran biologi materi sistem peredaran darah dan sistem pencernaan manusia.

Jenis data dalam penilaian adalah data hasil belajar. Instrumen pengumpulan data menggunakan *crossword puzzle* dan tes objektif. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan rumus sebagai berikut.

$$X_h = \frac{\text{nilai crossword} + 2TH}{3}$$

Keterangan:

X<sub>h</sub> : Nilai hasil belajar

TH : Tes akhir siklus

$$\bar{X}_h = \frac{\sum X_h}{N}$$

Keterangan

$\bar{X}_h$  : rerata hasil belajar

$\sum X_h$  : jumlah nilai hasil belajar

N : Jumlah seluruh siswa

Ketuntasan klasikal dianalisis dengan menggunakan rumus

$$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 68}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan diukur dengan dua kriteria. Pertama, adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dengan nilai minimal 68. Kedua, tingkat keberhasilan siswa secara klasikal mencapai  $\geq 85\%$  dari total jumlah siswa yang telah mencapai  $\geq 68$ .

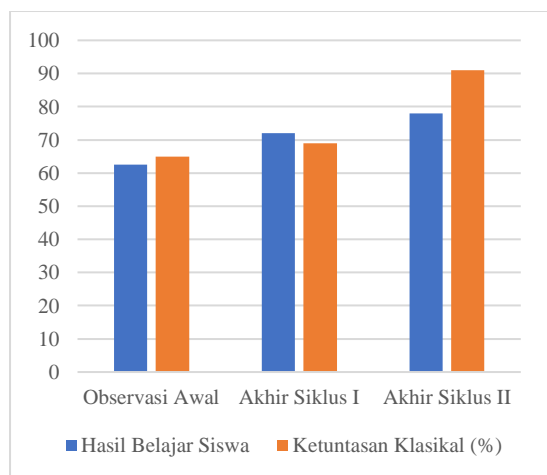
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari analisis data pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar IPA pada kompetensi pengetahuan adalah 72 dengan ketuntasan klasikal (KK) yaitu 69%. Merujuk pada indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka pembelajaran secara Daring dengan *Moodle* bermedia *crossword puzzle* dikatakan belum berhasil. Hal ini disebabkan karena pada pelaksanaan siklus I masih terdapat siswa yang kebingungan menjawab sebab mereka belum terbiasa menjawab teka-teki silang.

Berdasarkan refleksi siklus I, maka diadakan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan memberikan pengarahan teknis yang lebih detail kepada siswa untuk menjawab teka-teki tersebut.

Hasil analisis data pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa pada kompetensi pengetahuan adalah 78 dan dengan KK 91%. Merujuk pada indikator keberhasilan tindakan, tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara Daring melalui *Moodle* bermedia *crossword puzzle* pada siklus II sudah menunjukkan keberhasilan. Data perbandingan nilai rata-rata siswa dan KK dari observasi awal, siklus I, dan siklus II tersaji pada Gambar 1.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII B setelah tindakan yaitu sebesar 72 dengan ketuntasan klasikal 69%, maka hasil tindakan menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa. Walaupun adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I, namun tindakan ini dikatakan belum berhasil.



**Gambar 1. Grafik Perubahan Rata-Rata Nilai Siswa dan Ketuntasan Klasikal**

Kerberhasilan pembelajaran secara Daring melalui aplikasi *Moodle* bermedia *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar ini sejalan dengan hasil penelitian dari Rahmah & Dewi (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran secara Daring melalui aplikasi *crossword puzzle* berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar. Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh teori dari Zaini (2008) menyatakan bahwa teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Moodle* bermedia *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis data, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Moodle* berbasis *crossword puzzle*

terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II. Rata-rata hasil belajar pada pra siklus sebesar 62,5 dengan KK sebesar 65%. Pada siklus I terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 72 dengan KK 69%. Sementara itu pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 78 dengan ketuntasan klasikal sebesar 91%.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut. Pertama, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka siswa perlu diberikan kesempatan untuk aktif dan berkreasi di dalam proses pembelajaran. Khusus untuk mata pelajaran biologi dengan bahasa latinnya yang memerlukan hafalan yang kuat. Untuk itu siswa perlu diberikan pembelajaran dengan media yang mampu meningkatkan kosakata. Media yang cocok adalah *crossword puzzle*. Kedua, di masa pandemi Covid-19, guru dituntut melaksanakan pembelajaran secara Daring untuk menghindari penyebaran Covid-19. Melalui aplikasi *Moodle* bermedia *crossword puzzle*, pembelajaran dapat berjalan dengan tetap menjaga jarak. Ketiga, untuk meningkatnya mutu pembelajaran di SMP Negeri 2 Kuta, di masa Covid-19, sekolah perlu memotivasi guru agar melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi *e-learning* yang berbasis aktivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. M. (2011). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.

- Belina, E. & Batubara, F. R. (2013). Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android. *Jurnal Singuda Ensikom*, 4(3), 76–81.
- Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomo*, 4(3), 1–10.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran-IPA-di-Sekolah-Dasar.pdf*. Permata Puri Media.
- Sardiman, A. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Surjono, H. D. (2009). *Elektronika Lanjut*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Zaini, H., Berwamy, M. & Aryani, S. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.
- Zaini, H. (2008). *Srategi Pembelajaran Aktif*. Insan Mandiri.