

TINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DENGAN CROSSWORD PUZZLE ONLINE

Dwi Wiji Asmoro¹, Banun Havifah Cahyo Khosiyono²
^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
¹dwiwijiasmoro@gmail.com, ²banun@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Learning independence is an attitude that students must have in blended learning. This research aims to determine the effectiveness of online crossword puzzle media in increasing student learning independence. This research is an experiment using an experimental class and a control class. The subjects in this research were 6th grade students at SD Negeri Karangduwur, while the media used was an online crossword puzzle. The results of this study showed that the experimental class experienced an increase in the posttest with a score of 80 while the control class did not experience an increase in score. The learning independence questionnaire resulted in 80% of students agreeing that online crossword puzzle media provides a high level of learning independence. The results of this research can be concluded that online crossword puzzle media is effective in increasing student learning independence.

Keywords: crossword puzzle online, blended learning, independent learning

ABSTRAK

Kemandirian belajar merupakan sikap yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran blended learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media crossword puzzle online dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini merupakan eksperimen dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD Negeri Karangduwur, sedangkan media yang digunakan adalah crossword puzzle online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam posttest dengan skor 80 sedangkan kelas kontrol tidak mengalami peningkatan skor. Kuesioner kemandirian belajar menghasilkan 80% siswa setuju bahwa media crossword puzzle online memberikan tingkat kemandirian belajar yang tinggi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media crossword puzzle online efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata kunci: crossword puzzle online, blended learning, kemandirian belajar

A. Pendahuluan

Pandemi Covid 19 memberikan dampak dalam pendidikan terutama aspek pembelajaran (Wahyono, Husamah & Budi, 2020) salah satunya

adalah inovasi dalam proses pembelajaran melalui teknologi. Inovasi ini menggeser proses pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi

digital (Mustofa & Riyanti, 2019; Nana & Surahman, 2019). Guru dan peserta didik secara bersama-sama dituntut untuk mengaplikasikan teknologi digital dalam setiap pembelajaran. Inovasi aplikasi teknologi sangat beragam tergantung dari sekolah penyelenggara pendidikan.

Sekolah yang terbiasa memanfaatkan teknologi selama pandemi Covid 19, menerapkan teknologi melalui pembelajaran jarak jauh dan blended learning. Pembelajaran blended learning merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan daring dengan memanfaatkan teknologi digital untuk melaksanakan proses pembelajaran (Wicaksono, Rachmadyanti, 2017; Nana & Surahman, 2019; Nugraha, 2020). Keberhasilan dalam pembelajaran blended learning sangat bergantung terhadap kemandirian belajar siswa (Fitriani, Haryanto, & Atmojo, 2020). Kegiatan pembelajaran blended learning menggabungkan penggunaan internet untuk menyampaikan tugas ataupun penilaian, sedangkan untuk tatap muka guru memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan

materi (Wicaksono, Rachmadyanti, 2017).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran blended learning merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Irawan, Yaumi, Usman & Suharti, 2022). Media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik (Nisaa' & Adriyani, 2021) dan meningkatkan kemandirian belajar siswa (Setiadi, 2021). Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru adalah crossword puzzle online atau teka teki silang daring. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia, Susilo & Subali (2019) dan Hendikawati, Zahid, & Arifuddin (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan, Yaumi, Usman & Suharti (2022) menjelaskan crossword puzzle atau teka teki silang mampu untuk meningkatkan pembelajaran mandiri, penelitian yang dilakukan oleh Setiadi (2021) pembelajaran crossword puzzle atau teka teki silang meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa dalam

pembelajaran jarak jauh. Lebih lanjut crossword puzzle atau teka teki silang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Baharudin, Fiterani, Sukasih & Sari, 2022); pembelajaran bermakna (Sholeh, Jannah, Mahmudah & Khairunnisa, 2021); meningkatkan aktivitas belajar (Tarigas, Sahputra, & Erlina, 2014).

Berdasarkan hasil observasi peneliti diSD Negeri 3 Sarwadadi menghasilkan bahwa sekolah melakukan proses pembelajaran blended learning, siswa sekolah menggunakan mengikuti pembelajaran menggunakan gawai pribadi untuk mengerjakan tugas ataupun penilaian hasil belajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah dengan bantuan google classroom dan Whatsapp Grup. Guru menjelaskan bahwa kemandirian belajar siswa masih kurang maksimal terutama untuk kelas 6 meskipun sudah terfasilitasi gawai yang terkoneksi internet dan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini memberikan ide terhadap peneliti untuk melakukan penelitian tentang media crossword puzzle online online untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SD Negeri 3 Sarwadadi pada pembelajaran blended learning.

Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan kegiatan pembelajaran yang diatur sendiri dengan keterlibatan siswa dalam pengendalian diri yang aktif, diarahkan pada tujuan, perilaku, motivasi dan tugas sekolah (Nurhafsari & Sabandar, 2018; Pintrich, 1995: 5). Kemandirian belajar berperan untuk siswa memiliki tujuan untuk mempertahankan motivasi, memiliki kesadaran dalam mengelola kemampuannya, siswa mengetahui kemajuan yang telah dicapai, melakukan strategi perbaiki dan mengevaluasi jika belum mencapai tujuan yang diinginkan (Santrock, 2011). Belajar mandiri memiliki ciri-ciri siswa mampu mengerjakan tugas tanpa paksaan, perintah dari guru, teman dan lainnya oleh karena itu sikap mandiri sangat penting ditanamkan sejak dini (Isnaniah, 2017). Indikator dalam kemandirian belajar mencakup inisiatif belajar, cara belajar, sumber belajar, tujuan belajar dan percaya diri (Fahradiana, Ansari, Saiman, 2014; Setiadi, 2021)

Media Crossword Puzzle Online

Media Crossword puzzle atau teka-teki silang merupakan media

pembelajaran yang berisi rangkaian teka-teki yang berkaitan dengan materi tertentu untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Irawan, Yaumi, Usman & Suharti, 2022). Crossword puzzle merupakan media pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain, merasa tertantang dan penasaran untuk mengetahui jawaban yang benar (Khalilullah, 2012).

Media Crossword puzzle yang dikemas secara Online tentunya akan lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media Crossword puzzle online dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran, mudah dibuat oleh guru karena dapat menggunakan secara open source atau gratis, tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar sehingga ringan di gawai. Pembuatan Crossword puzzle online dapat menggunakan "Eclipse Crossword".

Guru dalam proses pembuatan media Crossword puzzle online melalui tahapan persiapan materi (berisi 2 paket materi jawaban dan soal), 1 paket untuk bagian mendatar, 1 paket untuk bagian menurun kemudian input materi melalui

"Eclipse Crossword". Secara otomatis materi akan berubah menjadi Crossword puzzle atau teka teki silang dalam bentuk PDF, dan kemudian diunggah melalui liveworksheet.com agar dapat menggunakan Crossword puzzle secara online. Langkah dalam mengaplikasikan Crossword puzzle online adalah dengan

berbagi tautan liveworksheet melalui google classroom dan Whatsapp Grup untuk diakses oleh siswa secara berkelompok atau individu melalui gawai. Guru memberikan batas waktu pengerjaan, serta menyiapkan reward untuk siswa atau kelompok yang bisa menjawab paling tepat, cepat dan sesuai dalam menjawab teka teki silang.

Blended Learning

Blended learning adalah pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran digital dan konvensional untuk program pendidikan formal maupun non formal (Norm, 2012). Pembelajaran blended learning mengintegrasikan pembelajaran secara jarak jauh konvensional melalui berbagai model pembelajaran, gaya belajar dan media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran efektif dan bermakna (Mustofa & Riyanti, 2019). Blended

learning menurut Christensen, Horn & Staker (2013) terbagi dalam empat kelompok yaitu Rotation model yang terdiri dari station rotation, lab rotation dan flipped classroom, individual rotation; Flex model; Self blend model; dan Enriched Virtual model. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rotation model dengan flipped classroom yaitu siswa bergantian menggunakan pembelajaran tatap muka dan online sesuai jadwal yang diberikan oleh sekolah.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, dengan desain penelitian pretest dan posttest design non-equivalent control group design. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas 6 SD Negeri Karangduwur, sampel yang digunakan adalah sebanyak 10 siswa sebagai kelas eksperimen dan 10 siswa sebagai kelas control. Instrumen yang digunakan adalah tes yang berupa soal dan non tes yaitu angket atau kuesioner kemandirian belajar. Langkah penelitian yaitu kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Crossword

puzzle online sedangkan kelas control adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media. Siswa kelas eksperimen ataupun kontrol sama-sama mendapatkan pretest dan posttest berupa angket kemandirian belajar dan soal tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan dengan kelas control terdiri dari rata-rata.

Tabel 1 Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan control soal tes

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	60	80
Kontrol	60	60

Hasil ini menunjukkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Crossword puzzle online mengalami peningkatan skor dari 60 menjadi 80 sedangkan untuk kelas kontrol tidak terdapat kenaikan skor. Hal ini terjadi pada kelas eksperimen siswa diberikan media Crossword puzzle online sehingga siswa menjadi lebih semangat dan antusias untuk mengerjakan soal yang diberikan, sedangkan pada kelas control guru hanya melakukan pembelajaran tatap muka sehingga memberikan

kebosanan terhadap siswa dan tidak ada peningkatan skor. Media pembelajaran dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan skor hasil tes siswa.

Media Crossword puzzle online mampu untuk memberikan siswa belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran, siswa secara mandiri dapat mengembangkan pengetahuan baru melalui petunjuk soal "clue" yang diberikan sehingga lebih bersemangat. Siswa yang kesulitan menjawab juga terbantu dengan "clue" yang tersedia. Sedangkan siswa yang tidak mendapatkan media cenderung untuk menghafal jawaban yang sebelumnya dan kurang mandiri karena tidak mendapatkan "clue" yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran.

Di sisi lain pembelajaran Crossword puzzle online memberikan pembelajaran yang sederhana dan penuh makna. Hasil angket kemandirian belajar berdasarkan dari tanggapan siswa menunjukkan bahwa untuk aspek inisiatif belajar, cara belajar sumber belajar, tujuan belajar dan percaya diri menghasilkan 80% siswa sangat setuju bahwa

pembelajaran menggunakan Crossword puzzle online memberikan kemandirian belajar pada siswa dalam memahami pembelajaran.

E. Kesimpulan

Teknologi dalam pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Salah satunya adalah menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran blended learning membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa hal agar tercipta mandiri belajar oleh siswa. Kemandirian belajar sangat penting dalam pembelajaran blended learning karena berperan dalam mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara siswa, siswa dapat dengan mudah mengetahui ketercapain pribadi dan perbaikan yang harus dilakukan untuk mengukur hasil belajar individu. Kemandirian belajar perlu didukung melalui proses belajar yang menyenangkan yaitu dengan media pembelajaran. Penelitian menjelaskan bahwa media pembelajaran menggunakan Crossword puzzle online mampu untuk meningkatkan kemandirian

belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, kritis dan kondusif selain itu pembelajaran mandiri juga menciptakan pembelajaran yang evaluative dan reflektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin, Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. W. (2022). Implementasi Model Media Crossword puzzle Bergambar Alternatif Media Pembelajaran selama Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1–20. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i2.5291>
- Christensen, S., Horn, M. B. & Staker, H. (2013). Is K-12 Blended Learning Disruptive: An Introduction to The Theory of Hybrids. Clayton Christensen Institute. Diperoleh dari <http://bit.ly/1ufTtgZ>.
- Fahradina, N., Ansari, B. I., & Saiman. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Model Investigasi Kelompok. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 54–64
- Fitriani, W., Haryanto, H., & Atmojo, S. E. (2020). Motivasi Berprestasi dan Kemandirian Belajar Mahasiswa saat Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 828–834. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13639>
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. 2, 917–927. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Irawan, Aisyah., Yaumi, Muhammad., Usman., Suharti., (2022). THE EFFECT OF USING MINI BOOK AND CROSSWORD PUZZLE ONLINE MEDIA ON DIVERSITY IN INDONESIA MATERIAL TOWARD CONCEPTS UNDERSTANDING. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 9 No. 1, Juni 2022, pp. 94-104 p-ISSN: 2407-2451, e-ISSN: 2621-0282*
DOI:<https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i1a8.2022>
- Isnaniah, I. (2017). Peningkatan Kreativitas dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Perkuliahan Media Pembelajaran Matematika. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 83–91. <http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3549>
- Khalilullah, M. (2012). *Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. *An-Nida'*, 37(1), 15–26.
- Mustofa, Rochman Hadi & Riyanti, Henni., (2019). PERKEMBANGAN E- LEARNING SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Wahana Didaktika Vol. 17 No.3 September 2019 : 366-378*
- Nana & Surahman, Endang. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya) 2019 E-ISSN: 2548-8325/ P-ISSN 2548-8317*
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>

- Norm, F. (2012). Report: Defining Blended learning. Diperoleh dari http://learningspaces.org/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf.
- Nurhafsari, A., & Sabandar, J. (2018). Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif dengan Aktivitas Quick On The Draw. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01(02), 97–107. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v1i2.1051>
- Pintrich, Paul R., (1995). Understanding self-regulated learning. Published: Autumn (Fall) 1995 <https://doi.org/10.1002/tl.37219956304>
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill International.
- Setiadi, I., (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword puzzle online. *Suska Journal of Mathematics Education (p-ISSN: 2477-4758|e-ISSN: 2540-9670) Vol. 7, No. 1, 2021, hal. 1-1*
- Sholeh, M., Jannah, R., Mahmudah, M., & Khairunnisa, K. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Efektif dan Bermakna di MI Perwanida Blitar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 16–31. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4301>
- Tarigas, T. D., Sahputra, R., & Erlina. (2014). Pengembangan Media Crossword puzzle online Cheistry (CROP-CHEM) pada Materi Struktur Atom di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(9), 1–12. <https://doi.org/10.26418/jppk.v3i9.6906>
- Wicaksono, Vicky Dwi & Rachmadyanti, Putri. (2017). PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MELALUI GOOGLE CLASSROOM DI SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*