

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

(Skripsi)

**Oleh
AYU SOFIANA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Oleh

AYU SOFIANA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Metode dalam penelitian ini yaitu metode *quasy eskperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar. Sampel penelitian ini berjumlah 63 responden yang terdiri dari 32 responden kelas eksperimen dan 31 responden kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Teknik penghitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 24.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen diperoleh adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan presentase 83,74% yang dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, menyelesaikan teka-teki silang dan menyimpulkan materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Kemudian terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata hasil angket antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan partisipasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, Partisipasi Belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF APPLICATION OF THE CROSSWORD PUZZLE LEARNING METHOD ON STUDENTS' LEARNING PARTICIPATION IN CIVIC EDUCATIONS LEARNING

By

AYU SOFIANA

This study aims to determine the effect of applying the crossword puzzle learning method to the learning participation of students in Civics learning. The method in this study is the quasy-experimental method with a quantitative approach. The population of this study were students of class VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar. The sample of this research was 63 respondents consisting of 32 respondents from the experimental class and 31 respondents from the control class. Data collection techniques using observation techniques as the main technique and questionnaires as supporting techniques. The data calculation technique uses SPSS version 24.

Based on the results of observations in the experimental class, it was found that there was an effect of the application of the crossword puzzle learning method on the learning participation of students in Civics learning with a percentage of 83.74% as evidenced by the number of students asking questions, answering questions, listening to teacher explanations, completing crossword puzzles. and conclude the learning material. This shows that there is a significant influence from the application of the crossword puzzle learning method to the learning participation of students in Civics learning. Then there is a significant difference in the average results of the questionnaire between the experimental class and the control class which means that there is a difference in learning participation between the experimental class using the crossword puzzle learning method and the control class using the discussion method.

Keywords: Learning Methods, Crossword Puzzle, Learning Participation.

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Oleh

AYU SOFIANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2023

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG)
TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN**

Nama Mahasiswa : **Ayu Sofiana**

NPM : **1913032021**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Drs. Berchah Pitoewas, M.H
NIP 19611214199303 1 001

Pembimbing II,

Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.
NIK 231304830505101

2. **Mengetahui**

Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan PPKn

Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Berchah Pitoewas, M.H**

Sekretaris : **Abdul Halim, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **12 April 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Ayu Sofiana
NPM : 1913032021
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Dusun Kandis RT.13/RW.07 Desa Muara Putih Kecamatan
Natar Kabupaten Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar lampung, 09 Mei 2023



Ayu Sofiana

NPM 1913032021

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ayu Sofiana, dilahirkan di Natar pada tanggal 20 April 2001. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sodikin dan Ibu Fitri Suyati.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. MI Muhammadiyah Tangkit Batu yang diselesaikan pada tahun 2013.
2. MTs Muhammadiyah 1 Natar yang diselesaikan pada tahun 2016.
3. SMK Yadika Natar yang diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantara yaitu Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai Sekretaris Bidang Kesekretariatan periode 2021 dan di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai Sekretaris Divisi PSDM periode 2022.

Kemudian pada tahun 2022 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Sari Kecamatan Sragi Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Sumber Sari.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tua hebatku, Bapak Sodikin dan Ibu Fitri Suyati yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

“Man Jadda Wa Jada”

(Ayu Sofiana)

SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembahas I, terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, fikiran serta selalu memberikan motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
11. Bapak Drs. Sujarwo, M.Pd., selaku kepala MTs Muhammadiyah 1 Natar terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Ibu Masringah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran PPKn kelas VIII. Seluruh Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha MTs Muhammadiyah 1 Natar yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan yang penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di MTs Muhammadiyah 1 Natar;
13. Terima kasih banyak untuk Bidikmisi Universitas Lampung yang telah memberikan begitu banyak bantuan secara finansial, pembiayaan kuliah dan peningkatan kapasitas diri selama berkuliah di Universitas Lampung.
14. Terima kasih kepada diriku sendiri yang begitu hebat telah berjuang hingga saat ini, terima kasih telah menjadi sosok kuat yang bisa melewati berbagai masalah yang terjadi. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu berfikir positif ketika

keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri hingga akhirnya mampu membuktikan bawa diri ini bisa diandalkan.

15. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sodikin dan Ibu Fitri Suyati. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.
16. Teruntuk adikku, Aqila Maura Sofiana terima kasih telah memberikan semangat dan keceriaan dikala aku mulai lelah mengerjakan skripsi.
17. Teruntuk sahabat terbaikku sejak masa TK (Meizyatun Niswah dan Rafilda Anggilina Putri) terima kasih sudah selalu ada di setiap masa-masa sulitku, susah dan senang ku, terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah dan berbagi tawa, terima kasih atas dukungan, semangat dan juga motivasi yang kalian berikan.
18. Teruntuk sahabat seperjuanganku semasa kuliah (Afsarianti Nurhikmah, Rizal Nurhidayat, Kukuh Bagus Wijanarko, Evanti Rahma Wuryandari, Rachma Sasti, Indira Monica Azzahra, Inayah Fitri, Sinta Permata Dewi dan Riska Septiyana) terimakasih sudah selalu ada untukku, terima kasih untuk suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang kalian berikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini.
19. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
20. Adik tingkat PPKn angkatan 2020, 2021 dan 2022 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.

21. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Sumber Sari Kecamatan Sragi Kabupaten Lampung selatan (Zepani Olvione Saputri, Ajeng Pundi Lestari, Erina Samosir, Dwi Okta Rizki Putra dan Muhammad Al-Adli Adabi). Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
22. Terimakasih kepada teman-teman BMKG (Mba Dela, Afsa, Aulia, Firli, Salsa, Reza, Nana, Ubaid, Ray, Senja, Rizki, Riyan, Adit). Terima kasih telah menemani penulis dalam berproses dan berprogres selama masa kepengurusan di BEM U KBM UNILA 2020. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik.
23. Terima kasih banyak untuk Fordika Kabinet Dasa Sahitya 2022 (Arifi, Afsa, Inayah, Lusiana, Anggitha, Ramona, Alphayoga, Arief Satria, Willya, Rangga, Gita, Radit, Fitri, M. Arif, Fatrycia, Evanti, Annisya, Putu dan Aufa) untuk pengalaman, kesempatan dan bantuannya selama di kepengurusan Dasa Sahitya.
24. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, April 2023

Penulis

Ayu Sofiana

NPM. 1913032021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, April 2023

Penulis,

Ayu Sofiana

NPM. 1913032021

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
A. Manfaat secara Teoritis	8
B. Manfaat secara Praktis.....	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
A. Ruang Lingkup Ilmu	9
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	9
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	9
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	10
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Deskripsi Teori.....	11
A. Tinjauan Umum Tentang Metode Pembelajaran Crossword Puzzle	11
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	11
2. Pengertian <i>Crossword Puzzle</i>	13
3. Manfaat Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	14

4. Kelebihan & Kelemahan Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ..15	15
5. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> 16	16
B. Tinjauan Umum Tentang Partisipasi Belajar	18
1. Pengertian Partisipasi Belajar.....	18
2. Macam-Macam Partisipasi Belajar	20
3. Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Belajar	21
C. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn	23
1. Pengertian Pembelajaran	23
2. Pengertian PPKn	24
3. Fungsi Pembelajaran PPKn	26
4. Tujuan Pembelajaran PPKn	27
5. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn.....	28
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis.....	34

III.METODOLOGI PENELITIAN35

3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Populasi dan Sampel	35
A. Populasi	35
B. Sampel.....	36
3.3 Variabel Penelitian	36
A. Variabel Bebas	37
B. Variabel Terikat.....	37
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional.....	37
A. Definisi Konseptual.....	37
B. Definisi Operasional.....	39
3.5 Rencana Pengukuran Variabel	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data	42
A. Teknik Pokok	42
1) Observasi	42
B. Teknik Penunjang	43
1) Angket.....	43
3.7 Instrumen Penelitian.....	43
A. Lembar Observasi	43
B. Angket	44
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	45
A. Uji Validitas	45
B. Uji Reliabilitas.....	46
3.9 Teknik Analisis Data.....	47
A. Analisis Statistik Deskriptif	47
B. Uji Prasyarat Analisis	48
1) Uji Normalitas.....	48
2) Uji Homogenitas.....	48
C. AnalisisData.....	49

1) Uji Hipotesis	49
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	51
A. Pengajuan Judul.....	51
B. Penelitian Pendahuluan	51
C. Pengajuan Rencana Penelitian	52
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	52
E. Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	53
1) Uji Coba Validitas Angket	53
2) Uji Coba Reliabilitas Angket	55
4.2 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	59
A. Profil MTs Muhammadiyah 1 Natar	59
B. Visi dan Misi MTs Muhammadiyah 1 Natar	59
C. Tujuan MTs Muhammadiyah 1 Natar.....	60
D. Sarana dan Prasarana MTs Muhammadiyah 1 Natar	60
E. Keadaan Guru MTs Muhammadiyah 1 Natar	61
4.3 Deskripsi Data Penelitian	62
A. Pengumpulan Data	62
B. Penyajian Data.....	62
1) Deskripsi Penelitian.....	62
2) Hasil Observasi	63
a. Hasil Observasi Kelas Eksperimen	63
b. Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	65
c. Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
3) Analisis Statistik Deskriptif	67
a. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen	67
b. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol.....	75
4.4 Uji Prasyarat Analisis	83
A. Uji Normalitas.....	83
B. Uji Homogenitas	84
4.5 Uji Hipotesis	85
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Observasi Penelitian Pendahuluan	4
3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar	36
3.2 Sampel Penelitian Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar.....	36
3.3 Kualifikasi Presentase Skor Observasi Keaktifan	44
3.4 Indeks Koefisiensi Reliabilitas	46
4.1 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X)	54
4.2 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y)	55
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel X)	56
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket (Variabel Y)	57
4.5 Daftar Sarana dan Prasarana MTs MTs Muhammadiyah 1 Natar.....	60
4.6 Daftar Guru MTs MTs Muhammadiyah 1 Natar.....	61
4.7 Hasil Observasi Pada Kelas Eksperimen.....	63
4.8 Hasil Observasi Pada Kelas Kontrol.....	65
4.9 Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
4.10 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen	68
4.11 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen dengan SPSS 24.....	69
4.12 Distribusi Frekuensi Angket Variabel X kelas Eksperimen	70
4.13 Hasil Analisis Variabel X Kelas Eksperimen dengan bantuan SPSS 24.....	71
4.14 Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y Kelas Eksperimen	73
4.15 Hasil Analisis Variabel Y Kelas Eksperimen dengan bantuan SPSS 24.....	74
4.16 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol	76
4.17 Hasil Analisis Partisipasi Belajar Kelas Kontrol dengan SPSS 24.....	77
4.18 Distribusi Frekuensi Angket Variabel X Kelas Kontrol.....	78
4.19 Hasil Analisis Variabel X Kelas Kontrol dengan bantuan SPSS 24	80
4.20 Distribusi Frekuensi Angket Variabel Y Kelas Kontrol.....	81
4.21 Hasil Analisis Variabel Y Kelas Kontrol dengan bantuan SPSS 24	8
4.22 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian menggunakan SPSS versi 24	83
4.23 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian menggunakan SPSS 24.....	84
4.24 Hasil Uji Independent Samples t Test menggunakan SPSS 24	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Kerangka Pikir.....	34
4.1 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Eksperimen	68
4.2 Distribusi Frekuensi Variabel X pada Kelas Eksperimen	70
4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Y pada Kelas Eksperimen	73
4.4 Distribusi Frekuensi Partisipasi Belajar Kelas Kontrol.....	76
4.5 Distribusi Frekuensi Variabel X pada Kelas Kontrol	79
4.6 Distribusi Frekuensi Variabel Y pada Kelas Kontrol	82

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah. Pendidikan berkedudukan sangat penting dalam kehidupan seorang individu karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dimaknai juga sebagai kegiatan pemberdayaan potensi dan kompetensi untuk menjadi manusia yang berkualitas dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan hak asasi yang dimiliki oleh setiap manusia, yang telah diakui dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” (R. Hidayat & Abdillah, 2019).

Proses pendidikan memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu memainkan peranan dalam berbagai lingkungan secara tepat di masa sekarang maupun dimasa yang akan datang. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kedudukan pendidikan di masa sekarang sangatlah berperan penting dan berguna bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berdaya saing di tingkat global. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya pedagogis untuk mentransfer sejumlah nilai yang dianut oleh suatu masyarakat kepada sejumlah peserta didik melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pada proses pembelajaran guru/pendidik memiliki peran yang sangat penting yaitu guru bertanggung jawab untuk mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Kemudian peserta didik juga dituntut untuk berpartisipasi aktif sehingga terjadi proses perolehan ilmu dan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik (Ahmad Rohani, 2004). Berdasarkan hal tersebut maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran guru, namun diperlukan juga partisipasi aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara mental maupun emosional dalam mencapai sebuah maksud yaitu terlaksananya tujuan belajar. Partisipasi belajar yang baik akan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif. Oemar Hamalik (2001) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Artinya pembelajaran yang efektif memerlukan partisipasi peserta didik di dalamnya. Partisipasi belajar dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

PPKn atau kepanjangan dari Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Cogan dalam Telaumbanua (2019) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian *citizenship education* diartikan lebih luas. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan totalitas warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media masa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKn. Pertama, ditemukan permasalahan dimana peserta didik kurang memiliki partisipasi belajar selama proses pembelajaran PPKn. Hal tersebut didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar. Pada saat pembelajaran PPKn, peserta didik cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Ketika guru bertanya, hanya ada beberapa peserta didik yang menjawab atau menanggapi. Ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, banyak peserta didik yang diam. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi yang dimiliki peserta didik masih kurang. Kurangnya partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn juga dapat dilihat dalam tabel observasi pada penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Penelitian Pendahuluan

Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang mengajukan pertanyaan	Siswa yang menjawab pertanyaan	Siswa yang mengemukakan pendapat	Siswa yang Mendengarkan penjelasan guru
VIII A	32	3	4	2	26
VIII B	31	4	2	-	28
VIII C	28	-	3	2	24
VIII D	29	1	-	-	25

Sumber : Penelitian Pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2022

Berdasarkan data hasil observasi pada penelitian pendahuluan yang dilakukan di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar dapat dilihat bahwa partisipasi belajar peserta didik masih kurang. Dimana dari 32 peserta didik di kelas VIII A hanya terdapat 3 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 4 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 2 peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 26 peserta didik yang serius mendengarkan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII B, dari 31 peserta didik hanya terdapat 4 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 2 peserta didik yang menjawab pertanyaan, tidak ada peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 28 peserta didik yang serius mendengarkan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII C, dari 28 peserta didik tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan, 3 peserta didik yang menjawab pertanyaan, 2 peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 24 peserta didik yang serius mendengarkan penjelasan guru. Kemudian pada kelas VIII D, dari 29 peserta didik hanya terdapat 1 peserta didik yang mengajukan pertanyaan, tidak ada peserta didik yang menjawab pertanyaan, tidak ada peserta didik yang mengemukakan pendapat dan 25 peserta didik yang serius mendengarkan penjelasan guru.

Selain dari masalah tersebut, pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar terbilang kurang inovatif dan cukup monoton karena masih menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan delapan

peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 1 Natar, Saat ini sistem pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar masih dominan dengan penggunaan metode ceramah, memberikan catatan dan tugas. Dimana metode ini tidak banyak membantu para peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan justru membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Permasalahan lain yang peneliti temukan dalam penelitian pendahuluan ini adalah proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru. Hal ini peneliti amati dari proses pembelajaran yang berlangsung, dimana guru hanya berfokus menggunakan buku paket sebagai sumber utama belajar bagi peserta didik selama pembelajaran PPKn. Ketika guru memulai pembelajaran peserta didik diminta untuk membaca dan mempelajari materi dari buku paket PPKn masing-masing peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan di depan kelas dan peserta didik menyimak sambil mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Hal ini menjadikan kondisi pembelajaran menjadi tidak proposional, guru aktif tetapi sebaliknya peserta didik menjadi pasif. Interaksi dalam proses pembelajaran lebih bersifat satu arah karena belum adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar adalah Metode yang digunakan guru kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn. Dimana kondisi pembelajaran yang diciptakan oleh guru kurang merangsang partisipasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat diamati dari aktivitas peserta didik yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, peserta didik mengobrol dengan teman sebangku, dan peserta didik sibuk dengan aktivitas lain selama pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif atau penggunaan metode yang kurang sesuai dengan materi akan mempengaruhi kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selama mengamati proses pembelajaran di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar, guru kurang optimal dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran selama pembelajaran PPKn sehingga peserta didik belum begitu berperan serta untuk ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran. Guru sebagai pemegang kendali dalam kelas tentunya memiliki pemikiran dan tindakan yang nyata untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Dengan adanya keterlibatan peserta didik secara langsung selama pembelajaran PPKn diharapkan pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik, proses belajar tidak hanya sekedar transfer konsep saja atau hafalan. Saat peserta didik memiliki aktivitas jasmani maka aktivitas psikisnya akan tumbuh dengan sendirinya. Atas dasar kondisi pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar yang menunjukkan masih kurangnya partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran PPKn maka diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran PPKn.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang peserta didik dapatkan, guru harusnya mencari solusi seperti menggunakan metode pembelajaran yang menarik, memberikan materi yang tepat dan juga menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Ada banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru didalam proses pembelajaran. Salah satu dari metode yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn adalah metode *crossword puzzle*. Amy Fatmayani dalam Ramadhani (2019) mengemukakan bahwa *crossword puzzle* 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 *crossword puzzle* ini memiliki kelebihan yaitu dapat mengurangi tekanan dari rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik lebih memperhatikan pelajaran, karena metode ini melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode *crossword puzzle* merupakan

salah satu pembelajaran aktif, dimana metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan fakta bahwa di MTs Muhammadiyah 1 Natar belum diterapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.
2. Pembelajaran PPKn yang kurang inovatif dan masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif.
3. Pembelajaran PPKn hanya berpusat pada guru.
4. Metode yang digunakan guru kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn.
5. Guru belum menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran PPKn.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

“Adakah pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di MTs Muhammadiyah 1 Natar.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran PPKn.

B. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang pengaruh yang didapatkan setelah menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi pendidik untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan dan mengembangkan metode

pembelajaran agar dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PPKn.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai cara mengatasi kesulitan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian ini mencakup:

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn. Karena menjelaskan mengenai metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai bagaimana partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah 1 Natar yang beralamat di Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.1 Tangkit Batu Muara Putih Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 26 Januari 2023 dengan nomor surat **906/UN26.13/PN.01.00/2023** yang dapat digunakan hingga keluar surat balasan dari MTS Muhamadiyah 1 Natar pada tanggal 3 Februari 2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Secara bahasa kata metode berasal dari dua kata, yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti “melalui” dan *hodos* berarti “jalan” atau “cara”. Dengan demikian dari sudut pandang tersebut, maka metode dapat dimaknai sebagai jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan (R. Hidayat & Abdillah, 2019). Menurut Aqib dalam Sueni (2019) menyatakan bahwa secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Dilain pihak Wina Sanjaya dalam Hidayat dkk (2020) menjelaskan bahwa metode juga diartikan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara yang disusun secara teratur dan sistematis digunakan untuk mencapai hasil maksimal pada tujuan tertentu pada proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Hidayat, dkk., 2020). Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Nana Sudjana dalam Hidayat, dkk (2020) mengungkapkan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam melakukan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, atau bisa juga didefinisikan sebagai cara untuk melakukan aktivitas yang sudah tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam artian tujuan pengajaran tercapai (sukaedi, 2013). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arif, 2011). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi belajar pada diri siswa dengan guru yang berorientasi pada tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Crossword Puzzle

Crossword puzzle atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang merupakan permainan yang menghibur dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, namun memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia. Sebab, manusia diharuskan untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Permainan ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Mursilah, 2017).

Crossword puzzle (teka-teki silang) menurut Hisyam Zaini dalam Amin & Sumendap (2022) merupakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tingkat sekolah menengah, dimana anak harus dibangun kreativitasnya dan dibimbing aktivitas belajarnya. Amy Fatmayani dalam Ramadhani (2019) mengemukakan bahwa *crossword puzzle* 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 ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dikelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan metode pembelajaran aktif yang menyenangkan tetapi tidak kehilangan esensi belajarnya. Metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Meskipun *crossword puzzle* (teka-teki silang) pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang.

Disamping itu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Dengan menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dirasakan akan dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn dimana metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Manfaat metode pembelajaran *crossword puzzle* disampaikan oleh Ghanoe dalam Amin dan Sumendap (2022) sebagai berikut:

a. Dapat mengasah daya ingat

Apabila peserta didik diberi pertanyaan dalam bentuk teka-teki silang, peserta didik akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat peserta didik diperoleh dalam kegiatan tersebut.

b. Mengembangkan kemampuan analisa

Dalam metode teka-teki silang ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan peserta didik akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan yang lain saling berkaitan.

c. Menghibur

Metode pembelajaran *crossword puzzle* ini bersifat menghibur karena dalam metode ini peserta didik dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak monoton dan tidak membosankan.

d. Merangsang aktivitas

Secara tidak langsung dengan metode *crossword puzzle* ini peserta didik akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, peserta didik berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternative untuk menjawab.

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Hisyam dkk, dalam Oktavia & Has (2017) mengungkapkan ada beberapa kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran *crossword puzzle*, kelebihan dan kelemahan tersebut adalah:

A. Kelebihan metode *crossword puzzle* :

1. Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
2. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
3. Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
4. Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
5. Adanya persaingan sehat antar siswa
6. Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.

B. Kelemahan metode *crossword puzzle*:

1. Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
2. Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
3. Bila sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
4. Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan

5. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Metode Pembelajaran *crossword puzzle* ini dibuat dengan media gambar teka-teki silang pada karton agar pembelajaran selalu diingat di dalam otak dan untuk mengundang minat serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Sama halnya dengan metode pembelajaran pada umumnya, dalam metode pembelajaran *crossword puzzle* ini juga terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar.

Langkah-langkah metode *crossword puzzle* (teka teki silang) yang diungkapkan Silberman dalam Sofia, dkk (2017) adalah:

1. Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan, beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan.
2. Susunlah teka teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang anda dapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak anda perlukan. (catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka teki silang, diselingi dengan item-item yang menyenangkan yang tidak berkaitan dengan pelajaran).
3. Buatlah contoh-contoh item-item silang, gunakan diantara macam-macam berikut ini: definisi pendek (“tes yang digunakan untuk menentukan reliabilitas”), kategori yang sesuai dengan item (“jenis gas”), contoh (“*frase a pleasant peace* adalah contoh untuk ini), lawan kata (“lawan dari demokrasi”)

4. Bagikan teka teki kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok.
5. Tentukan batasan waktu. Serahkan hadiah kepada individu atau kelompok dengan benda yang paling konkret.

Hisyam Zaini dkk dalam Oktavia & Has (2017) mengemukakan langkah-langkah dalam menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

a. Perencanaan sebelum masuk kelas

Ada beberapa langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan sebelum guru masuk kelas, yaitu mencari materi yang cocok yang bisa dijadikan sebagai bahan materi kemudian memilih media yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* di kelas.

Kemudian melakukan hal sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode *crossword puzzle* berakhir.
2. Menetapkan garis-garis besar langkah- langkah metode *crossword puzzle* yang akan dilaksanakan.
3. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
4. Selama metode *crossword puzzle* berlangsung guru harus intropeksi diri apakah keterangan-keterangan dapat didengar jelas oleh siswa, apakah semua media yang digunakan telah ditempatkan pada posisi yang baik.
5. Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan peserta didik.

b. Pelaksanaan didalam kelas

Hal-hal yang harus dilakukan :

1. Guru menuliskan kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.

2. Guru menyuruh siswa mengerjakan teka-teki silang.
3. Guru menanyakan kepada siswa isi teka-teki silang yang telah dikerjakan siswa.
4. Guru bertanya kepada siswa nomor teka-teki silang yang sulit, yang tak bisa diisi siswa.
5. Guru menerangkan semua isi teka-teki silang yang benar.

B. Tinjauan Umum Tentang Partisipasi Belajar

1. Pengertian Partisipasi Belajar

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris "*participate*" yang artinya mengikutsertakan atau ikut mengambil bagian (Willie Wijaya, 2004). Suryosubroto dalam Fitriani (2021) mengatakan bahwa partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan dan bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Sejalan dengan Taniredja (2010) partisipasi merupakan suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi adalah keikutsertaan seseorang atau suatu kelompok dalam suatu kegiatan, Secara sederhana partisipasi dapat diartikan sebagai perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan. Secara garis besar partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi menerima respon dari luar, menanggapi suatu permasalahan, dan menjawab dari suatu permasalahan yang sedang di bahas.

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti

peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sejalan dengan W.S. Winkel Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal tingkah laku sebagai hasil interaksi stimulus dan respon (Budiningsih, 2012). Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkahlaku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan atau keterlibatan siswa baik secara fisik, mental maupun sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Irene (2011) partisipasi belajar siswa juga diartikan sebagai keterlibatan mental dan emosional individu dalam situasi kelompok yang mendorongnya memberi sumbangan terhadap tujuan kelompok serta membagi tanggung jawab mereka untuk melaksanakan partisipasi, beberapa syarat yang harus dipenuhi diantaranya adalah

adanya kegiatan, adanya keikutsertaan, adanya keterlibatan mental dan emosi, dan adanya tujuan.

Aspek-aspek dari partisipasi yang dapat dijadikan alat ukur tingkat partisipasi belajar menurut Made Sumadi (2006) adalah:

- a. Partisipasi bertanya
- b. Partisipasi menjawab
- c. menyelesaikan tugas secara tuntas
- d. Partisipasi dalam diskusi
- e. Mencatat penjelasan guru
- f. Menyelesaikan soal di papan tulis
- g. Mengerjakan tes secara individu
- h. Meyimpulkan pelajaran.

Partisipasi belajar dalam pembelajaran penting guna menciptakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek didik, dimana siswa tidak hanya duduk mendengar informasi dari guru, tetapi siswa bertindak secara aktif untuk memperoleh pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui arahan dan bimbingan dari guru. Partisipasi siswa di dalam kelas akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif. Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa partisipasi belajar peserta didik merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

2. Macam-macam Partisipasi Belajar

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dapat terlihat pada aktivitas peserta didik. Menurut Sardiman (2011) partisipasi peserta didik dapat

terlihat melalui aktivitas fisiknya, maksudnya adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif.

Macam-macam partisipasi peserta didik secara fisik dan psikis antara lain:

- a. *Visual activities*: membaca dan memperhatikan.
- b. *Oral activities*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi dan lain sebagainya.
- c. *Listening activities*: mendengarkan uraian atau penjelasan materi dari pendidik dan diskusi dengan teman.
- d. *Writing activities*: menulis dan menyalin.
- e. *Drawing activities*: menggambar membuat grafik, peta, diagram, dan lain sebagainya.
- f. *Mental activities*: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities*: merasa bosan, bersemangat, berani, gugup, dan lain sebagainya.

Berbagai macam partisipasi peserta didik dalam pembelajaran akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Partisipasi peserta didik yang tinggi akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dengan berpartisipasi peserta didik akan berperan dalam proses perkembangan dirinya, sehingga secara sadar akan menuntun keandirian sekaligus belajar bagaimana berinteraksi sosial terhadap sesama.

3. Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar

Faktor yang mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar menurut Abimayu dalam Sukidin (2008) yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik adalah peserta didik yang kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, peserta didik kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, dan peserta didik belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman lain.

b. Faktor Eksternal

Partisipasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari lingkungan, antara lain:

- 1) Pendidik, partisipasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh sikap pendidik yang otoriter dalam mengajar, menganggap siswanya pasif, menyampaikan materi secara searah, dan rendahnya umpan balik selama proses pembelajaran. Fani (2020) pun mengungkapkan bahwa peran guru dalam hal ini yaitu sebagai fasilitator, dimana pendidik bertugas memberikan bantuan, bimbingan, dorongan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran baik saat jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran.
- 2) Metode pembelajaran, Menurunnya partisipasi siswa dalam belajar disebabkan tidak tepatnya pemilihan metode pembelajaran, banyak guru yang menggunakan metode pengajaran klasikal dan ceramah, tanpa pernah mencoba menggunakan metode yang lebih menantang. Semakin baik suatu metode yang digunakan, maka dapat membuat partisipasi belajar pendidik menjadi optimal.

Menurut Sudjana dalam Hayati (2001) partisipasi peserta didik di dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterlibatan mental

dan emosional. Disamping itu, partisipasi merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditentukan oleh lima faktor, antara lain:

- 1) Pengetahuan atau kognitif, berupa pengetahuan mengenai tema, fakta, aturan, dan keterampilan peserta didik.
- 2) Kondisi situasional, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, psikososial dan faktor-faktor sosial.
- 3) Kebiasaan sosial, seperti kebiasaan menetap dan lingkungan peserta didik.
- 4) Kebutuhan, meliputi kebutuhan approach (mendekatkan diri), avoid (menghindari) dan kebutuhan individual.
- 5) Sikap, meliputi pandangan atau perasaan, kesediaan berinteraksi sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran terdiri dari faktor internal yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri dan juga faktor eksternal yang berasal dari pendidik dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang juga melibatkan mental dan emosional peserta didik.

C. Tinjauan Umum Tentang Pembelajaran PPKn

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dan kata pengajaran dapat dibedakan pengertiannya, apabila kata pengajaran hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya dalam konteks guru dan siswa di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik didalam kata pembelajaran ditekankan kepada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar (Arif Sadiman, 1990:7).

Sugiantini dalam Adha (2010 : 18) mengemukakan pembelajaran sebagai upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar dan membelajarkan. Dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara kedua belah pihak, yaitu peserta didik yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun secara sistematis yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa berupa interaksi antar peserta didik dan pendidik yang bertujuan merubah, membentuk pola perilaku yang lebih baik kedepannya.

2. Pengertian PPKn

Secara bahasa, istilah “*Civic Education*” oleh sebagian pakar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Zamroni dalam Madiung dkk., (2018) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang

bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi muda bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat

Cogan dalam Telaumbanua (2019) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian *citizenship education* diartikan lebih luas. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan totalitas warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media massa. Sejalan dengan Cogan, Winataputra (2007 : 70) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *citizenship education*, dimana menurut beliau bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Sampai saat ini bidang itu sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia.

Sebagai mata pelajaran di sekolah, pendidikan kewarganegaraan telah mengalami perkembangan yang fluktuatif, baik dalam kemasannya maupun substansinya. Saat ini kebijakan pendidikan Indonesia menambahkan kembali kata Pancasila ke mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kembali. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkaitan erat dengan peran dan kedudukan serta kepentingan warga Negara sebagai individu, anggota keluarga, anggota masyarakat dan sebagai warga Negara Indonesia yang terdidik serta bertekad dan bersedia untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari (Madiong dkk., 2018).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hasil seluruh program sekolah, bukan merupakan program tunggal ilmu-ilmu sosial, dan bukan sekedar rangkaian pelajaran tentang kewarganegaraan, tetapi Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi penting, yaitu menghadapkan remaja, dan peserta didik pada pengalaman di sekolahnya tentang pandangan yang menyeluruh terhadap fungsi kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam suasana yang demokratis.

3. Fungsi Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) mempunyai fungsi sebagai sarana untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan diri sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut Mubarakah dalam Magdalena dkk (2020) mengungkapkan fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

- a. Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara
- b. Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara
- c. Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas
- d. Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan

merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945

4. Tujuan Pembelajaran PPKn

Menurut Depdiknas dalam Magdalena, dkk (2020) tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut :

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics inteliegence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Sedangkan menurut Djahiri (1995) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

a. Secara umum.

Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu : “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

b. Secara khusus.

Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Damri & Putra (2020) meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, merupakan perpaduan yang sangat erat untuk menggambarkan makna yang tergantung dalam keberagaman yang ada di Indonesia yang meliputi : Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah

Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturanperaturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistim hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia adalah hak-hak yang melakat pada diri manusia sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa dari sejak dilahirkan ke dunia yang tidak dapat dicabut atau diganggu oleh siapa pun. meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Globalisasi adalah suatu proses dengan kejadian, keputusan, dan kegiatan di salah satu bagian dunia menjadi suatu konsekuensi yang

signifikan bagi individu maupun masyarakat di daerah jauh. Globalisasi mendorong adanya perubahan yang terjadi dalam beberapa bidang meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran PPKn meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum, dan peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; Pancasila; dan globalisasi. Ruang lingkup pembelajaran PPKn tersebut secara umum menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga negara sehari-hari yang diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Indonesia.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has pada tahun 2017 dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. Dalam penelitian ini, Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has menggunakan penelitian eksperimental. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka teki silang) pada kelas VIII C, dan dengan menggunakan metode ceramah kelas VIII A pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan badan usaha masyarakat di SMP Bukit Raya Pekanbaru.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, penelitian oleh Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has fokusnya pada hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada partisipasi peserta didik. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has adalah sama-sama menggunakan penelitian eksperimen (*quasy eksperimen*) dan menggunakan dua kelas yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian Penelitian oleh Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has dengan penelitian penulis sama sama di lakukan di kelas VIII SMP/MTs .

2. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Riska Febrianti pada tahun 2020 dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah 15 Medan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy eksperimen* dimana siswa dalam penelitian dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *crossword puzzle* berada dinilai rata-rata 85,16 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 73 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa.

Perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada fokus masalahnya, jika penelitian Riska Febrianti fokusnya pada hasil belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini fokus masalahnya terletak pada partisipasi belajar peserta didik. Sedangkan persamaan penelitian oleh Riska Febrianti dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy eksperimen* yang menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan

kelas kontrol, kemudian subjek penelitian oleh Riska Febrianti dengan penelitian penulis sama-sama dilakukan di jenjang MTs.

3. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Handayani pada tahun 2013 dengan judul Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan Metode *Role Paying* pada Siswa Kelas V SD Negeri Playen III. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Playen III yang berjumlah 21 siswa. Objek penelitian ini adalah partisipasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan metode role playing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa kearah yang lebih baik yaitu peningkatan partisipasi dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dalam berdiskusi, mencatat penjelasan guru, mengerjakan soal, mengerjakan tes secara individu, dan menyimpulkan pelajaran.

Perbedaan penelitian oleh Handayani dengan penelitian penulis terletak pada metode pembelajaran yang digunakan, penelitian oleh Handayani menggunakan Metode *Role Paying* sedangkan penelitian penulis menggunakan Metode *Crossword Puzzle*. Kemudian pada penelitian Handayani menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan pada penelitian penulis menggunakan penelitian *quasy eksperiment*. Sedangkan persamaan penelitian oleh Handayani dengan penelitian penulis adalah pada fokus masalahnya yaitu sama-sama membahas tentang partisipasi belajar peserta didik.

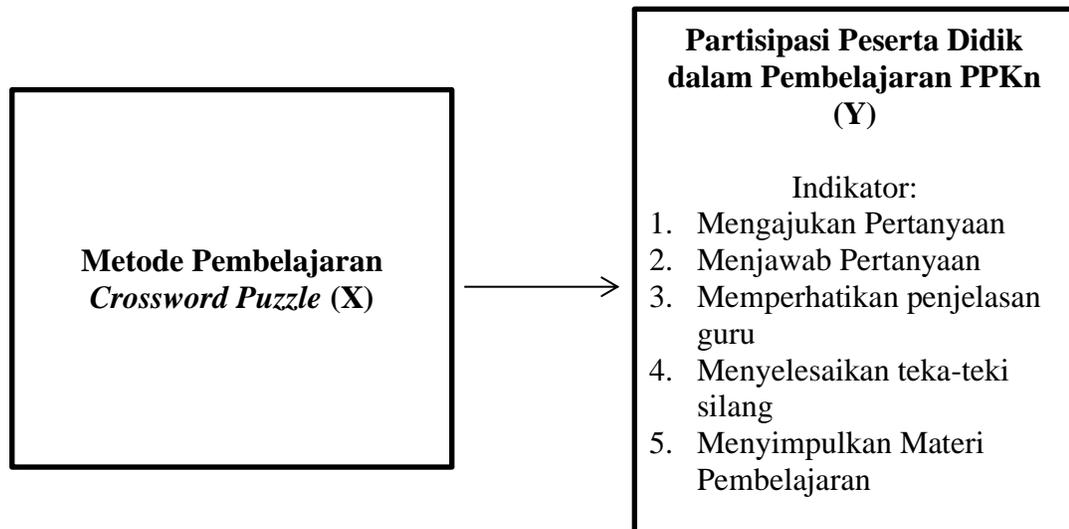
2.3 Kerangka Berpikir

Arikunto (2006) mengungkapkan bahwa kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument dari rumusan hipotesis, akan

menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Salah satu masalah dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar adalah rendahnya partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan guru yang masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan metode pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berfikir tersebut sebab melalui metode pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Metode pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok untuk mata pelajaran PPKn. Dimana dalam metode pembelajaran ini penanaman sikap kepada anak yang terlihat dalam penerapan. Diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle*, peserta didik dapat meningkatkan partisipasi belajar menjadi lebih aktif dari sebelumnya. Penyampaian materi pelajaran PPKn yang kurang bervariasi dalam pembelajaran oleh guru membuat peserta didik kurang terlibat aktif serta merasa jenuh dan bosan karena menganggap materi PPKn merupakan pelajaran yang membosankan. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak untuk dapat tertarik terhadap pembelajaran PPKn yaitu dengan cara menerapkan metode pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) bukan berpusat pada guru (*teacher centered*) salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*. Peneliti berasumsi bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam PPKn.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2000) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.

Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode diskusi.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah *generalisasi* yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dihendaki peneliti.

Maka populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar dengan jumlah:

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Total
1.	VIII A	32
2.	VIII B	31
3.	VIII C	28
4.	VIII D	29
Total		120

Sumber : Data peserta didik di MTs Muhammadiyah 1 Natar TP. 2022/2023

B. Sampel

Sampel menurut pendapat Sukardi (2007) merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Total	Perlakuan
1.	VIII A	32	Eksperimen
2.	VIII B	31	Kontrol

Sumber : Absensi peserta didik kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Natar TP. 2022/2023

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

A. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang).

B. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang)

Nana Sudjana dalam Hidayat, dkk (2020) mengungkapkan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam melakukan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Crossword puzzle (teka-teki silang) menurut Hisyam Zaini dalam Amin & Sumendap (2022) merupakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tingkat sekolah menengah, dimana anak harus dibangun kreativitasnya dan dibimbing aktivitas belajarnya. Amy Fatmayani dalam Ramadhani (2019) mengemukakan bahwa

crossword puzzle 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 *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat disintesis sebagai salah satu metode pembelajaran yang baik menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dikelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2. Partisipasi belajar

Suryosubroto dalam Fitriani (2021) mengatakan bahwa partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan dan bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Menurut Irene (2011) partisipasi belajar siswa diartikan sebagai keterlibatan mental dan emosional individu dalam situasi kelompok yang mendorongnya memberi sumbangan terhadap tujuan kelompok serta membagi tanggung jawab mereka untuk melaksanakan partisipasi, beberapa syarat yang harus dipenuhi diantaranya adalah adanya kegiatan, adanya keikutsertaan, adanya keterlibatan mental dan emosi, dan adanya tujuan.

Menurut Taniredja dalam Khodijah, dkk (2016) partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam situasi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan siswa bagi tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Partisipasi belajar dapat disintesis sebagai keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar peserta

didik yang memuaskan. Partisipasi peserta didik di dalam kelas akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu variabel yang dapat diamati melalui pengoperasionalan variabel menggunakan proses pengukuran yang tepat. Menurut Suryabrata (2012) menjelaskan bahwa definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan dan dapat diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang)

Metode pembelajaran *crossword puzzle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini dapat menciptakan kondisi belajar menyenangkan di kelas sehingga peserta didik menjadi tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* yang mengacu pada teori Hisyam Zaini (2008) adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan sebelum masuk kelas

Ada beberapa langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan sebelum guru masuk kelas, yaitu mencari materi yang cocok yang bisa dijadikan sebagai bahan materi kemudian memilih media yang tepat untuk menerapkan metode pembelajaran *crossword puzzle* di kelas. Kemudian melakukan hal sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode *crossword puzzle* berakhir.

- 2) Menetapkan garis-garis besar langkah- langkah metode *crossword puzzle* yang akan dilaksanakan.
- 3) Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
- 4) Selama metode *crossword puzzle* berlangsung guru harus intropeksi diri apakah keterangan-keterangan dapat didengar jelas oleh siswa, apakah semua media yang digunakan telah ditempatkan pada posisi yang baik.
- 5) Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan peserta didik.

b. Pelaksanaan didalam kelas

Hal-hal yang harus dilakukan :

- 1) Guru menuliskan kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Guru menyuruh siswa mengerjakan teka-teki silang.
- 3) Guru menanyakan kepada siswa isi teka-teki silang yang telah dikerjakan siswa.
- 4) Guru bertanya kepada siswa nomor teka-teki silang yang sulit, yang tak bisa diisi siswa.
- 5) Guru menerangkan semua isi teka-teki silang yang benar.

2. Partisipasi belajar

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar peserta didik yang memuaskan. Partisipasi belajar dapat dilihat dari indikator sebagai berikut:

- a. Mengajukan pertanyaan
- b. Menjawab pertanyaan
- c. Memperhatikan penjelasan guru
- d. Menyelesaikan teka-teki silang yang diberikan guru.
- e. Menyimpulkan materi pembelajaran.

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Observasi dilakukan dengan bantuan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati dan mengukur partisipasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) Tidak berpartisipasi; (2) cukup berpartisipasi; dan (3) berpartisipasi.

Kemudian selain menggunakan lembar observasi untuk pengukuran variabel, penelitian ini juga menggunakan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan variabel (Y) partisipasi belajar peserta didik. Angket yang diberikan dan diajukan kepada responden bersifat tertutup. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

A. Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dinyatakan berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

B. Cukup Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dinyatakan cukup berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar belum sepenuhnya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

C. Tidak Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dinyatakan tidak berpengaruh terhadap partisipasi belajar beserta didik apabila peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran PPKn.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis untuk mendapatkan data suatu dalam penelitian (Sugiyono:2016). Dalam pengumpulan data penelitian diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul dengan benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

A. Teknik Pokok

1) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Menghimpun data dan informasi melalui pengamatan atau observasi dilakukan dengan memperhatikan, melihat atau mendengarkan suatu peristiwa (Sastradipoera, 2005). Dalam penelitian ini digunakan teknik pengamatan berstruktur yaitu pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada instrumen yang telah disusun. Format yang disusun berisi item-item mengenai kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Observasi pada penelitian ini yaitu observasi guru dan observasi peserta didik dimana observasi peserta didik dilakukan dengan mengamati mengamati partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan metode pembelajaran diskusi. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) dan variabel (Y) partisipasi belajar peserta didik

B. Teknik Penunjang

1) Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya (Arikunto : 2006). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dimana pertanyaan atau pernyataan dalam angket hanya bisa dijawab sesuai dengan jawaban yang disediakan peneliti dan sifatnya terbatas pula dari responden tersebut.

3.7 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, tujuan penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) tidak berpartisipasi; (2) cukup berpartisipasi; dan (3) berpartisipasi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti hanya membubuhkan tanda ceklist terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh individu-individu yang diamati dengan menggunakan pedoman observasi. Untuk menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran keaktifan peserta didik :

$$\frac{\text{Skor tiap peserta didik}}{\text{Total skor}} \times 100\% =$$

Pedoman penskoran keaktifan seluruh peserta didik

$$\frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100\% =$$

Tabel 3.3 Kualifikasi Persentase Skor Observasi Keaktifan

Interval Presentase	Kriteria
>80	Sangat aktif
60-80	Aktif
40-60	Sedang
20-40	Kurang aktif
0-20	Tidak aktif

(Kartika, 2001: 53)

B. Angket

Angket atau kuisioner berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik kelas VIII di MTs Muhammadiyah 1 Natar yang menjadi sampel penelitian. Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup, yaitu item-item dari pertanyaan sudah disertai dengan alternatif jawaban yang harus dipilih oleh responden yang bersangkutan.

Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala *likert* dalam bentuk ceklis dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab pertanyaan dari tiga alternatif, yaitu (a), (b), dan (c) yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Untuk alternatif jawaban setuju diberi nilai atau skor tiga (3).
- 2) Untuk alternatif jawaban kurang setuju diberi nilai atau skor dua (2).
- 3) Untuk alternatif jawaban tidak setuju diberi nilai atau skor satu (1).

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

A. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah.

Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

1. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.
2. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 24. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 24 yaitu:

1. Masukkan dengan seluruh data dan skor total;
2. Klik *Analyze >> Correlate >> Bivariate*;

3. Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*;
4. Klik *Pearson >> OK*.

B. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010), reliabilitas memiliki arti bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Suliyanto (Wibowo, 2012) cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan SPSS 24 Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 3.4 Indeks Koefisien Reliabilitas

No.	Nilai Interval	Kriteria
1.	<0,20	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Wibowo (2012)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan

nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

1. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel.

(Wibowo, 2012:52)

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
3. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

A. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn sebagai hasil dari penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam kelas eksperimen yaitu Kelas VIII A maupun hasil penggunaan metode pembelajaran diskusi dalam kelas kontrol yaitu Kelas VIII B.

B. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan beberapa uji prasyarat statistic untuk menentukan rumus statistic yang akan digunakan dalam uji hipotesis tersebut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data mempunyai varian data yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.05. Dasar pengambilan hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak bersifat homogen.
- b. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data bersifat homogen

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 24, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik *Compare Means > One-Way ANOVA*
- b. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*

- c. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *Factor List*
- d. Klik *Options*. lalu centang *Homogeneity of variance test*
- e. Klik OK.

C. Analisis Data

1) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) (X) sebagai variabel bebas dengan partisipasi belajar peserta didik (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 24 berdasarkan hasil uji *Independent Sample t Test* (jika data berdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal) untuk mengetahui apakah ada perbedaan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi. Uji hipotesis ini dilakukan pada data angket kelas eksperimen dengan angket kelas kontrol.

Jika data terdistribusi normal maka dilakukan uji *independen sample t Tes* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik *Analyze > Compare Means > Independent-Samples T Test*
- b. Masukkan Variabel “Partisipasi” ke kolom *Test Variable(s)*. Caranya klik “Partisipasi”, kemudian klik Icon Panah ke kanan
- c. Masukkan variabel “Kelas” ke kolom *Grouping Variable*
- d. Klik *Define Group*
- e. Pada *Window Define Groups*, masukkan nilai 1 dan 2 pada *Group Use Specified Values*
- f. Klik *Continue* pada *Window Define Group* dan *Klik OK*.

Jika data tidak terdistribusi normal maka dilakukan uji *Mann Whitney* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik *Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 2 Independent Samples*
- b. Mengisi *Test Variable List* dan *Grouping Variable* pada kotak dialog *TwoIndependent-Sample Test* dan beri tanda centang pada *Mann-Whitney U*
- c. Kemudian klik *Define Groups* dan mengisi kode masing-masing kelompok data, lalu klik *Continue*
- d. Klik *Options* dan mencentang pada *Descriptive*
- e. Kembali klik *Continue* lalu OK.

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a. Apabila nilai t hitung $> t$ tabel dengan $dk = n-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b. Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi maupun angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik pada kelas eksperimen sangat aktif dalam berpartisipasi dengan presentase sebesar 83,74% hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, menyelesaikan teka-teki silang dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil penelitian menggunakan angket yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di MTs Muhammadiyah 1 Natar. Pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil perhitungan Nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Selanjutnya diketahui nilai t hitung adalah sebesar 40,231 di mana nilai df adalah 61 sehingga nilai t tabel adalah 1,670. Dengan demikian nilai t hitung $40,231 >$ nilai t tabel 1,670 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples Test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga artinya terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara rata-rata hasil

partisipasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil partisipasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan dala penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami peserta didik dengan mengupayakan lingkungan belajar yang lebih nyaman sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya fasilitas yang baik, peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat.

B. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn pendidik harus mempersiapkan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal seperti biasa. Pendidik juga diharapkan untuk selalu memperhatikan partisipasi peserta didik, sehingga pendidik dapat mengetahui seberapa penting metode pembelajaran yang harus digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik sebaiknya menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran semakin baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam

pembelajaran. Peserta didik juga harus lebih semangat dalam belajar karena selain memahami materi dengan baik, partisipasi peserta didik juga penting dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M. Penguasaan Konsep Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa. *JURNAL CIVICUS*, 10(2), 58-64.
- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi. (2001). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Renika Cipta
- A. Kosasih, Djahiri. (1995). *Dasar Umum Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP- IKIP Bandung.
- Anwar, Saifuddin. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Yrama Widya.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *Model pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. PT RINEKA CITRA.
- Damri, & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan (KENCANA)*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Citra.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In *Sulawesi Selatan : CV Kaaffah Learning Center*.
- Endriati, Sofia dkk. (2017). Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS. *Jurnal Pelangi*. Vol.1. Hal 72-73.
- Fani, Cintia. (2020). Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Peran Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1).

- Fitriani, M. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR (Studi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam). *JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 11(2), 277-288.
- Ghozali, Imam. (2011). *“Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS”*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayat, A., Sa’diyah M, & Lisnawati S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 73–74.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Irene Astuti Dwiningrum. (2011). *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Sukaedi. (2013). *Model-model Pembelajaran Modern*. Yogyakarta : Tunas Gemilang Press.
- Khodijah, D. N., & Hendri, M. (2016). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share di Kelas XI MIA7 SMAN 1 Muaro Jambi. *EduFisika*, 1(2), 46-54.
- Madiong, B., Mustapa, Z., Gunawan, A., & Chakti, R. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan : Civic Education*. CELEBES MEDIA PERKASA.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marsono, M. (2021). Upaya Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle pada Konsep Sistem Organisasi Kehidupan Siswa Kelas VIIA. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 151-158.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

- Mursilah, M. (2017). Penerapan 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.
- Nurjanah, S. (2022). *Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Metode Tanya Jawab*.
- Oktavia, S. H., & Has, Z. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Bukit Raya Pekanbaru. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol*, 5(1), 85–95.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP BAITURROSYAD LEMBUR AWI PACET. *RESOURCE/ Research of Social Education*, 1(1), 18-27.
- Pratiwi, D. I., Kamilasari, N. W., Nuri, D., & Supeno, S. (2019). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor dengan Model Problem Based Learning di SMP Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(4), 269-274..
- Rahmayani, E. S., & Fadly, W. (2022). Analisis Kemampuan Siswa dalam Membuat Kesimpulan dari Hasil Pratikum. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 217-227
- Ramadani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Maros. *Jurnal Binomial*, 2(2).
- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1*.
- Saraswati, N. (2022). *PENERAPAN METODE CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI TOKOH& ALIRAN ILMU KALAM SISWA KELAS XI IPS MA MUHAMADIYYAH 2 YANGGONG PONOROGO TAHUN AJARAN 2021/2022* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jinotep (jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran): kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Sturges, H.A. (1926). The choice of a class interval. *Journal of the American Statistical Assosiation*. 21: 65-66.
- Sudjana, Nana. (2004). *Pedoman Praktis Mengajar*. Bandung: Dermaga Cet k IV.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *WACANA: MAJALAH ILMIAH TENTANG BAHASA, SAstra DAN PEMBELAJARANNYA*, 19(1), 3-3.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.
- Sukardi. (2007) *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2013) *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukidin. (2008). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendikia
- Suryabrata (2012) *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Suryadi, S., Erlamsyah, E., & Yusri, Y. (2017). Hubungan Kemampuan Menyelesaikan Tugas-Tugas Pelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 14-18.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru : Praktik, Praktis dan Mudah*. Bandung : Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi* :62, 62, 14–23.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Dharma Bhakti

Winaputra, U.S., & Budimansyah, D. (eds). (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : Alfabeta.

Zaini, Hisyam, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.