

# EFEKTIVITAS TEKNIK EVALUASI *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA

Oleh  
Semi Utami

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha, sehingga memerlukan tindakan dengan menerapkan teknik evaluasi *crossword puzzle*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas teknik evaluasi *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penilaian tes tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B di SD Dharma Widya. Hasil belajar kognitif meningkat dari *pre-test* ke *post-test* pada siklus I yaitu 53,70 menjadi 81,11. Peningkatan signifikan terjadi pada *post-test* siklus I dengan nilai rata-rata 81,11 menjadi 87,04 pada siklus II. Data observasi menunjukkan bahwa siswa yang pasif pada siklus I, mulai bersemangat dan aktif pada siklus II. Peningkatan nilai tersebut menjadi bukti bahwa teknik evaluasi *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Teknik Evaluasi, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar Kognitif.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sebagai syarat perkembangan. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dan perbaikan pendidikan pada semua tingkatan perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepen-tingan masa depan.

Sekolah diharapkan mampu menjadi tempat bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak mereka dapatkan di dalam keluarga. Ilmu tersebut dapat digunakan untuk hidup bermasyarakat. Selain ilmu pengetahuan, proses pembelajaran juga dapat menghasilkan hasil belajar yang menjadi salah satu tujuan. Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur guru untuk mengetahui

sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Pada kenyataannya tidak semua hasil belajar dapat dicapai siswa dengan baik. Setiap siswa pasti memiliki masalah dalam prestasi belajar.

Secara umum prestasi belajar siswa di Indonesia ditentukan oleh kemampuan kognitif dalam memahami materi pelajaran yang telah ditentukan di dalam kurikulum. Kemampuan kognitif sebagai hasil belajar yang diperoleh siswa mempunyai bentuk yang beraneka ragam. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai raport setiap siswa pada akhir tahun ajaran. Setiap siswa akan memiliki nilai yang bervariasi untuk setiap mata pelajaran.

Pendidikan Agama Buddha merupakan salah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. Pendidikan Agama Buddha adalah pendidikan yang mengedepankan aspek afektif atau sikap, tingkah laku, psikomotorik, dan keahlian atau kecerdasan kognitif siswa. Pendidikan agama menjadi pedoman moral dan afektif siswa untuk hidup bermasyarakat dengan mengedepankan nilai-nilai agama. Kenyataan yang terjadi di lapangan banyak siswa yang memiliki

kekurangan dalam aspek afektif maupun kognitif. Kecerdasan afektif dan kognitif yang rendah dapat berakibat pada hasil belajar yang akan dicapai siswa.

Berdasarkan hasil observasi (tanggal 22 oktober 2014) di Sekolah Dasar Dharma Widya pada nilai tes mata pelajaran pendidikan agama Buddha kelas IV B, dari 27 siswa, terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata karena kemampuan siswa, tetapi dapat disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Pada proses pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Terkait dengan tiga komponen tersebut maka guru harus memadukan dan mengembangkannya, sehingga akan memperoleh hasil yang maksimal.

Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat tergantung pada guru. Upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenah-

an kemampuan guru. Kemampuan guru mencakup empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian, dan profesional. Selain harus memberikan pembelajaran dengan cara yang baik dan menyenangkan, guru juga harus menjadi pembelajar yang baik. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru adalah merancang teknik evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Tujuan atau kompetensi tersebut bisa dilakukan melalui evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Komponen penting yang harus diperhatikan oleh guru adalah teknik evaluasi. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa. Kenyataannya, guru Pendidikan Agama Buddha masih menggunakan teknik evaluasi yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Teknik evaluasi yang kurang sesuai dapat berdampak pada hasil yang akan diperoleh siswa. Guru hanya menilai dan mengevaluasi siswa dengan menggunakan teknik yang sudah terbiasa digunakan tanpa melihat

reaksi dari siswa. Teknik evaluasi yang sudah biasa digunakan oleh guru biasanya mengakibatkan siswa bosan dalam pengerjaannya seperti teknik berbentuk pilihan ganda atau *esai*.

Teknik evaluasi atau penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan teknik evaluasi yang dapat disesuaikan dengan semua materi pembelajaran serta membuat siswa bersemangat dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Teknik ini diharapkan mampu memberikan tes yang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa lebih memahami materi yang diberikan.

Guru Pendidikan Agama Buddha yang menerapkan teknik evaluasi *crossword puzzle* pada pembelajaran, akan memberi dampak yang baik pada proses pembelajaran. Penggunaan teknik evaluasi ini, diharapkan mampu membangkitkan sikap aktif siswa sehingga memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui teknik ini, siswa dapat mengasah kemampuan

otak. Selain itu, penggunaan teknik evaluasi ini mengharuskan siswa untuk teliti dalam mengisi soal yang diberikan, sehingga membuat siswa terbiasa untuk membuka kembali materi pelajaran yang telah dipelajarinya.

Teknik ini diharapkan menjadi teknik evaluasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Aspek kognitif siswa merupakan salah satu hasil belajar yang menyangkut pengetahuan siswa. Aspek ini dapat dicapai dengan membiasakan siswa untuk berpikir aktif serta membiasakan siswa untuk mengasah kemampuan mereka. Kenyataannya, masih banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakan teknik evaluasi ini dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

#### Landasan Teoretis

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa melalui usaha dan ke Pandaiaannya dalam menerima

ilmu atau materi (Sudjana, 2008: 2). Hasil belajar merupakan kemampuan serta sikap seseorang dalam menyelesaikan berbagai macam hal yang berkaitan dengan pendidikan. Penilaian terhadap proses dan hasil belajar dilakukan oleh pelaku yaitu internal dan eksternal. Internal adalah penilaian yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan penilaian eksternal dilakukan oleh pihak luar kelas seperti lembaga atau institusi.

Bloom (dalam Sudijono, 2009: 48), tujuan pembelajaran menyangkut tiga ranah atau aspek. Ketiga aspek tersebut adalah aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Ketiga aspek atau ranah ini sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Aspek atau ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Menurut Bloom (dalam Sudijono, 2009: 49) segala aktivitas yang menyangkut otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Tujuan dari aspek kognitif ini berorientasi pada kemampuan

berpikir yang mencakup kemampuan intelektual. Aspek ini menuntut siswa untuk menggabungkan ide, gagasan, prosedur dan metode yang dipelajari untuk memecahkan masalah. Aspek afektif adalah hasil belajar yang berkenaan dengan sikap yang merupakan bagian dari proses pembelajaran, sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan perubahan perilaku siswa.

*Crossword Puzzle* merupakan suatu *game* dengan *template* berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar dan menurun. Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada. Secara spesifik *crossword puzzle* merupakan suatu *game* yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh (Sugiharti, 2013: 57-58).

Menurut Silberman (2006: 256) *crossword puzzle* adalah salah satu teknik evaluasi pembelajaran aktif (*active learning*) bagi peserta didik yang melibatkan semua

peserta didik untuk berpikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Teknik evaluasi *crossword puzzle* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan kerjasama, dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain memiliki kelebihan, teknik evaluasi *crossword puzzle* juga memiliki manfaat, menurut Fatwayani (2013: 16-17) *crossword puzzle*, yaitu dapat mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengemb-angkan kemampuan analisis, menghibur, merangsang kreativitas, menambah penguasaan kosa kata, dan meningkatkan konsentrasi.

#### Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Rochiati (2010: 13) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan

antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif, digunakan untuk mendeskripsikan tindakan dengan proses penyelesaian masalah melalui teknik evaluasi *crossword puzzle*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil belajar dalam bentuk angka, tabel, dan grafik. Model penelitian tindakan yang digunakan peneliti adalah model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Yoni (2010: 168), yang dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yaitu tes dan nontes. Nontes meliputi pengamatan atau observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Tes berbentuk *crossword puzzle*.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilakukan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan rencana yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Pelaksanaan merupakan proses pembelajaran dengan melaksanakan yang telah

direncanakan. Observasi adalah pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari pelaksanaan dan observasi kemudian di refleksikan untuk dapat meningkatkan kekurangan-kekurangan yang terjadi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I memerlukan lanjutan ke siklus II sebagai pedoman perbandingan perolehan hasil belajar siswa. Sebelum perlakuan maka tindakan awal adalah memberikan *pre-test* dalam bentuk *esai* kepada siswa sebagai tindakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mempertahankan pemahaman yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran sebelumnya.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil tes awal, hasil belajar siswa kelas IV B (N=27) diperoleh nilai rata-rata 53,70. Siswa yang tuntas hanya 8 (30%) siswa sedangkan sisanya 19 (70%) siswa tidak tuntas. Nilai tertinggi siswa pada tes awal ini adalah 100, nilai terendah 20 dan rentang nilai 80. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata siswa 81,11, perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan. Siswa dengan kategori

tuntas meningkat dari 8 menjadi 19 siswa. Tingginya nilai rata-rata siswa diperoleh setelah dilakukan evaluasi dengan teknik *crossword puzzle*. Penerapan teknik evaluasi *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pada nilai *post-test* per-siklus, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil *post-test* siswa pada siklus I dan siklus II. Dari nilai rata-rata *post-test* siklus I 81,1 meningkat menjadi 87,04 pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan teknik evaluasi *crossword puzzle*.

Data yang diperoleh pada *post-test* siklus II menemukan bahwa peningkatan hasil belajar siswa cukup signifikan. Beberapa catatan penting peneliti memberikan bukti terjadinya peningkatan hasil belajar siswa, hal tersebut tidak terlepas dari penerapan teknik evaluasi yang mampu mengindikasikan siswa untuk semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti ingin mengutamakan kualitas pembelajaran dengan memberikan teknik evaluasi yang dapat membangun semangat belajar siswa, dengan demikian akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari pembahasan penelitian di atas dapat disimpulkan penerapan teknik evaluasi *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa tentang materi persebaran candi agama Buddha di Indonesia. Teknik evaluasi *crossword puzzle* merupakan teknik evaluasi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Teknik evaluasi *crossword puzzle* ini sesuai digunakan untuk materi persebaran candi Buddha di Indonesia.

Teknik evaluasi *crossword puzzle* ini efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, guru pendidikan agama Buddha hendaknya dapat menggunakan teknik evaluasi *crossword puzzle* ini sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Teknik evaluasi *crossword puzzle* ini hendaknya dipublikasikan kepada seluruh guru agama Buddha sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Buddha di sekolah.

Teknik evaluasi *crossword puzzle* juga efektif dalam meningkatkan daya ingat dan dapat merangsang siswa berpikir kritis. Teknik evaluasi yang sesuai dengan materi dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diberikan. Jika siswa dapat memahami

materi dengan baik, maka hasil yang diperoleh dapat baik pula.

Dari hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa teknik evaluasi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa tentang candi Buddha di Indonesia. Teknik evaluasi *crossword puzzle* tidak hanya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tentang candi agama Buddha di Indonesia. Teknik evaluasi *crossword puzzle* hendaknya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran lain sehingga hasil pembelajaran tersebut mengalami peningkatan.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik evaluasi *crossword puzzle* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan-kelebihan tersebut yaitu dapat meningkatkan kerjasama antarsiswa, dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, memacu siswa untuk lebih teliti, serta dapat meningkatkan hasil belajar

kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

## Penutup

Teknik evaluasi *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan ditampilkan dalam tabel nilai siswa yang meningkat dari siklus I dan siklus II. Nilai *pre-test* siklus I rata-rata 53,70 menjadi 81,11 pada *post-test*. *Post-test* pada siklus I nilai rata-rata 81,11 menjadi 87,04 pada siklus II. Data observasi menunjukkan bahwa siswa yang pasif pada siklus I, mulai bersemangat dan aktif pada siklus II. Saran penulis kepada guru maupun lembaga untuk menerapkan teknik evaluasi *crossword puzzle* guna meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

## Daftar Pustaka

- Fatwayani, Ami. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mathalibul Huda Mlonggo Kab. Jepara*. Semarang: Program Sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Silberman, Melvin L. 2010. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia & Nuansa.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

Sugiharti, Piping. 2013. *Studi Komparasi Penggunaan Media TTS dan LKS pada Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada Materi Pokok Periodik Unsur Kelas X Semester Gasal SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Pendidikan Kimia, vol.2 No.1.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yoni, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.