STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF *TEKA – TEKI SILANG*, DI SEKOLAH DASAR

DesmaritaKhairoes¹, Firman Firman²

**Jurusan Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Email : firmankh@konselor.org

Abstract

Students often think that Indonesian language learning is a boring, uninteresting and difficult to understand lesson. Where as students prefer a free atmosphere without pressure, interact with their peers and play. Especially nowadays, the curriculum used in schools requires students to be more active in learning. By often practicing repeating words using crossword puzzles. Thus there is a demand to create an atmosphere of active students in the classroom. Especially in learning Indonesian which is generally still considered difficult by some students. Therefore the existence of a crossword puzzle learning model is very suitable in learning Indonesian.

Keyword: Strategi, Pembelajaran, dan Teka Teki Silang

PENDAHULUAN

Peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Dan di karenakan Jeanne Ellis Ormrod (dalam

Melka, Ahmad, Firman, Syukur, Sukmawati, & Gusri, 2017) menjelaskan bahwa sekolah. Karena mereka berperan aktif di dalamnya, dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan maka mereka akan menganggap belajar merupakan salah satu bagian utama dari beberapa bagian ,yang memberikan pengaruh dan terlibat langsung dalam

pembentukan pribadi dan sikap individu (firman, 2018a)

Selain itu, crossword puzzle adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi – materi yang sudah disampaikan. Berdasarkan kajian teori hal ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat – ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf – saraf otak yang member efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak di biasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah di ajarkan.

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampilkan dalam tingkahlaku, kecakapan, pengetahuan, sikap dan lain-lain. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang sering mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran menurut Kurikulum 2013 menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan saintifik (firman, 2018b) Degeng dalam Uno, (2007 :2), upaya untuk membelajarkan siswa.

Merujuk pendapat dari bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu (Bloom, 2010). Pembelajaran diperlukan adanya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa, belajar mengajar sebagai suatu proses perlu direncanakan sebagai

sistematis oleh guru. Kegiatan ini yang paling pokok dalam proses pendidikan disekolah.

Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi berarti cara melakukan sesuatu. Strategi pengajaran merupakan cara melibatkan para siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Di berbagai sekolah, para guru disarankan untuk mengemas pembelajaran dengan strategi –strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif telah terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, karena belajar aktif berpusat pada siswa.

Menurut Arifin,dkk (2012:56) "strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran". Dalam Zaini, dkk (2005:xvi) "Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif". Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti

mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Sedangkan dalam Arifin,dkk (2012:17) "pembelajaran aktif adalah Pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dan guru".Keaktifan disini bukan hanya keaktifan fisik saja tetapi juga mental. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi yang melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Belajar aktif juga sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif atau hanya menerima dari guru ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Belajar aktif

juga salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Dalam menyampaikan materi pembelajaran aktif sangat membantu guru dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran pada siswa. Guru menggunakan pembelajaran aktif agar pembelajaran tidak membosankan.

Menurut Bonwell dalam Arifin, dkk (2012: 5), karakteristik pembelajaran aktif adalah:

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b. Peserta didik tidak hanya mendengarkan secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran aktif yang didesain oleh guru untuk memberikan kesempatan peserta didik kreatif, inovatif, aktif dalam memberikan *feedback* pembelajaran. Strategi ini juga mendorong peserta didik untuk menuangkan gagasan, ide, maupun pendapatnya, baik kepada guru

maupun temannya. Di sini, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Peserta didik dapat belajar dan menggali informasi dari temannya maupun dari media yang digunakan. Oleh karena itu penulis mencoba memilih pembelajaran aktif TTS untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas IV.

Strategi Pembelajaran Aktif Teka-Teki Silang

Strategi pembelajaran aktif teka-teki silang model one group pretest-posttest design (Sugiono, 1991) untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Zaini dalam Arifin dkk (2008: 71) menyatakan bahwa: "Teka-teki dapat digunakan sebagai suatu pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan

esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak dini".

Berkenaan dengan hal itu, sejarah dari TTS yaitu TTS pertama kali dibuat oleh Arthur Wynne yang awalnya hanya sebuah permainan iseng. Keisengannya ini ternyata digemari oleh hampir seluruh dunia. TTS mulai merebak pada tahun 1924 dan mulai masuk ke Indonesia tahun 1970. TTS yang sering digunakan adalah TTS kotak – kotak yang berbentuk kisi – kisi pada umumnya berjumlah 20x20 atau 21x21, mengikuti bentuk baku TTS yang berkembang di dua belahan dunia lain.

Peningkatan Partisipasi Belajar

Kegiatan pembelajaran dalam kelas, siswa dituntut secara aktif untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, karena siswa adalah yang akan membuat suatu pembelajaran dikatakan sukses, efektif dan efisien. Siswa yang aktif dalam pembelajaran

akan terlihat pada baik buruknya prestasi yang diperoleh. Sudjana dalam (Mulyasa 2006:241) mengemukakan syarat kelas yang efektif adalah: Dengan adanya keterlibatan, tanggung jawab dan umpan balik dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik merupakan syarat pertama dalam kegiatan belajar di kelas. Untuk terjadinya keterlibatan itu peserta didik harus memahami dan memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar. Keterlibatan peserta didik itupun harus memiliki arti penting sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar.

Siswa dalam diskusi kelompok adalah:

- a. Memberikan pendapat untuk pemecahan masalah.
- b. Memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.
- c. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- d. Motivasi dalam mengerjakan tugas.
- e. Toleransi dan mau menerima pendapat orang lain.

f. Mempunyai tanggung jawab sebagai anggota kelompok.

Penulis memilih 2 indikator diatas karena penulis ingin melakukan peningkatan partisipasi secara individu, dan dengan melakukan indikator mengerjakan tugas yang diberikan guru, maka dalam mengerjakan tugas siswa secara aktif dapat menyelesaikan soal TTS yang nantinya ditampilkan didepan kelas dengan baik. Sedangkan indikator memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain yaitu siswa nantinya bisa memberikan tanggapan terhadap jawaban temannya saat menjawab soal TTS didepan kelas sehingga soal dapat diselesaikan dengan baik. .

Selama proses belajar siswa dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan guru, di samping itu sangat dimungkinkan para siswa memberikan pertanyaan, gagasan pikiran, perasaan, keinginannya. Guru hendaknya mampu membina rasa keberanian, keingintahuan siswa, untuk itu siswa

hendaknya merasa aman, nyaman, dan kondusif dalam belajar. Peran guru dalam pembelajaran siswa aktif adalah sebagai fasilitator dan pembimbing siswa yang memberi berbagai kemudahan siswa dalam belajar serta mampu mendorong siswa untuk belajar seoptimal mungkin.

Karakteristik partisipasi pada khususnya pada sekolah dasar (SD) yaitu bertanya, menjawab dan menanggapi. Partisipasi siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan peserta didik yang belajar. Setiap peserta didik pasti aktif dalam belajar, tetapi yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan peserta didik dalam belajar. Keaktifan siswa

dapat dibagi dalam beberapa kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Berdasarkan teori di atas maka dapat di jelaskan bahwa model pembelajaran teka – teki silang sangat berpengaruh terhadap keaktifan anak – anak dalam belajar di dalam kelas. Belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja dan tidak selamanya bersentuhan dengan hal – hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Belajar dalam realitasnya seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Oleh sebab itu suatu media memiliki andil yang besar dalam menjelaskan hal – hal yang abstrak dan menunjukan hal – hal yang tersembunyi. Dalam pembelajaran sering terjadi ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar sehingga dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Terkadang peran media dapat mewakili kekurangan pengajar dalam menyampaikan atau mengkomunikasikan materi pelajaran kepada pengajar . Tetapi kadang peran media tidak sepenuhnya menunjang

proses pengajar sebab penggunaanya yang tidak sejalan dengan tujuan pengajaran . Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai dasar atau acuan untuk menggunakan suatu media. Apabila hal tersebut diabaikan maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Media memang penting dalam proses pengajaran akan tetapi tidak bisa menggeser peran guru di dalam kelas, sebab media hanya berupa alat bantu yang fungsinya memfasilitasi guru dalam pengajaran. Saat ini masih banyak permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di sekolah . Misalnya Peserta didik kurang tertarik pada pelajaran, Education for All Global Monitoring Report (EFA GMR) finds (Centre & Uk, 2015) Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran , Peserta didik merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media, guru biasanya

menggunakan metode ceramah sehingga yang aktif hanya gurunya saja , sedangkan peserta didik pasif. Padahal seiring berjalannya waktu , media pembelajaran saat ini sangat beragam jenisnya di pasaran. Para pendidik bisa mudah mendapatkannya . Namun, mengingat biaya dalam mendapatkam media pembelajaran yang tidak sedikit, sehingga bagi sekolah-sekolah yang kategorinya kurang mampu, mungkin belum bisa memanfaatkan media tersebut. Maka dari itulah, guru dituntut lebih kreatif untuk menciptakan dan menemukan media pembelajaran yang kategorinya lebih murah. Namun dilain sisi, banyak guru yang beranggapan bahwa media pembelajaran tidaklah terlalu penting dalam proses belajar. Mereka beranggapan bahwa membuat media pembelajaran hanyalah membuang waktu dan tenaga. Sebab, mereka beranggapan yang terpenting bagi pengajar adalah cara mengajar dan menerangkan pelajaran di kelas dengan benar. Mereka berfikir tidak perlu repot-repot membuat media pembelajaran sebab tidak terlalu

penting . Begitulah pendapat guru yang tidak mau berepot-repot menyiapkan media pembelajaran.

Menurut perilaku siswa sebagai tujuan belajar (Bloom, 2010), dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, (Andi, 2016).

Di zaman yang sekarang ini , Peserta didik sangat menuntut pengajar untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, pengajar sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Sebenarnya, bila kita bisa berpikir kreatif, apa pun yang kita temukan di sekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak harus yang mahal-mahal . Pengajar dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya yang kita bahas saat ini yaitu media pembelajaran ‘Teka-Teki Silang’. Kata Teka-Teki Silang mungkin tidak asing lagi ditelinga kita semua

mengingat sejarah Teka-Teki silang seperti yang sudah dijelaskan diatas. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk . Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikan , selain juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer , selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Mengisi sebuah teka-teki silang membuat kita berpikir untuk mencari jawaban. Dan apabila belum menemukan jawabannya maka perasaan penasaran melanda dan mencari cara untuk memecahkannya . Biasanya orang mengisi TTS dalam keadaan santai dan mengisi TTS untuk mengisi waktu luang.

Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata , maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta

didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja. Teka-teki silang akan dijadikan media pembelajaran peserta didik, mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan teori di atas disimpulkan Crossword Puzzel atau teka – teki silang sudah biasa kita dengar dalam kehidupan di masyarakat. Hampir semua jenis teka – teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman –pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan makna yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya (Ii, Tinjauan, Pembelajaran,

& Pembelajaran, 2007). Teka teki silang ini berguna untuk mengasah otak bagi yang mengerjakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2016). *Cakrawala*, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101, *XI*(1), 101–115.
- Bloom. (2010). *Disampaikan Pada Pelatihan Penanggulangan Bencana Yang diselenggarakan oleh PMI Tanggal 13-14 Januari 2010* □□ Dosen KTP FIP UNY, (2008).
- Centre, E., & Uk, D. (2015). *Quality*, 3(5), 13–19.
- firman. (2018a). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Sikap Empati Dan Hasil*, (December).
- Firman. (2018b). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model*, (December).
- Ii, B. A. B., Tinjauan, A., Pembelajaran, S., & Pembelajaran, P. (2007). BAB II Kajian Teori A. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran, 15–38.
- Sugiono. (1991). *Efektivitas Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Katakana*, 1–15.