



The Effect of *Crossword Puzzle* Learning Strategy To The Learning Competencies of Students At Padang Public Junior High School 14

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 14 Padang

Siti Verani Fauziah, Helendra, Sa'diatul Fuadiyah, Ramadhan Sumarmin^{*)}

Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang

**Corresponding author*

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia 25131

Email: sitiverani@yahoo.com

ABSTRACT

One feature of the 2013 Curriculum is that there is active interaction between students and teachers. Learning becomes more student-centered rather than teacher-centered. The results of observations of researchers at SMP 14 Padang showed that the teacher still applied direct instruction learning. So that many students are less active and still have low learning competencies. This study aims to see the effect of applying the crossword puzzle learning strategy to the learning competencies of students in excretory system material at Padang Public Junior High School 14. The population in this study were all class VIII in SMP 14 Padang which were registered in the even semester of the 2018/2019 academic year totaling eight classes. Sampling was done using purposive sampling technique, which was chosen as the research sample was class VIII.4 as the experimental class and class VIII.5 as the control class. The research instrument used was in the form of posttest questions for knowledge competencies, observation sheets for attitude and skills competencies. The hypothesis in this study was tested using the t test. The t-test results revealed that the knowledge competencies $t_{count} > t_{table}$ ($5.04 > 1.67$), the competencies of the t-test attitude $> t_{table}$ ($4.57 > 1.67$) and the skills competency $t_{count} > t_{table}$ ($4.35 > 1, 67$). This shows that the hypothesis is accepted. So it can be concluded that the application of the crossword puzzle learning strategy can improve the learning competencies of class VIII students on excretory system material at Padang Public Junior High School 14.

Keywords: *Crossword Puzzle, Student's Competencies*

PENDAHULUAN

Salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional yaitu dengan memperbarui dan mengembangkan kurikulum. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sudarisman (2015: 5) bahwa idealnya kurikulum harus bersifat dinamis agar mampu menjawab tantangan dan kebutuhan zaman. Hadirnya Kurikulum 2013 sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya diyakini dapat meningkatkan mutu pendidikan saat ini dan masa mendatang. Kurikulum 2013 memiliki ciri yaitu adanya interaksi yang aktif antara peserta didik dengan guru. Jika biasanya yang terjadi adalah guru berbicara dan siswa mendengar, menyimak, dan menulis, maka sekarang guru harus lebih banyak mendengarkan siswanya saling berinteraksi, berargumen, dan berkolaborasi.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMP adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Hal ini sejalan dengan pernyataan Lufri (2007: 17) bahwa pembelajaran IPA khususnya biologi umumnya disajikan menggunakan istilah-istilah sehingga peserta didik cenderung menghafal tanpa memahaminya. Arifa (2019: 20) juga mengungkapkan bahwa sebagai salah satu aspek pendidikan sains, IPA diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memenuhi kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Dalam hal meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap istilah-istilah dalam pembelajaran IPA khususnya biologi, maka diperlukan suatu strategi agar peserta didik dapat mengingat istilah-istilah dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VIII di SMPN 14 Padang pada tanggal 15 November 2018, pembelajaran IPA di SMPN 14 Padang masih menerapkan pembelajaran *direct instruction*. Peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan materi dari guru sehingga cenderung pasif. Menurut pendapat Anggraini (2019: 136), bahwa pembelajaran langsung tidak terdapat suasana keaktifan selama proses belajar mengajar di kelas. Hal ini berdampak terhadap prestasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Berdasarkan observasi pada nilai Ujian Akhir Semester I Tahun Ajaran 2018/2019 pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMPN 14 Padang, rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 76. Nilai rata-rata Ujian Akhir Semester di setiap kelas cenderung merata. Artinya, tidak ada kelas yang diunggulkan dan setiap kelas memiliki kemampuan akademik yang sama.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Menurut Ali (2015: 368), *crossword puzzle* berupa teka-teki silang yang digunakan untuk membantu peserta didik mengingat dan meninjau kembali materi dan konsep yang telah didapat sebelumnya. Tidak hanya dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, strategi pembelajaran *crossword puzzle* juga meminimalkan pengulangan dan kebosanan di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IX, 60 % mengungkapkan bahwa materi sistem ekskresi merupakan materi yang sulit dipahami. Kendala yang ditemukan pada materi sistem ekskresi adalah banyak terdapat istilah-istilah yang sulit dipahami dan diingat. Istilah-istilah sulit ini banyak terdapat pada nama bagian-bagian pada organ, proses pembentukan urin serta penyakit dan kelainan pada sistem ekskresi.

Melalui penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, diharapkan dapat mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem ekskresi. Karena melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle* atau teka teki silang ini, peserta didik akan termotivasi untuk mengingat materi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik tidak merasa jenuh karena strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah berupa permainan mengisi teka-teki silang dan dapat kerja sama kelompok dalam melakukannya. Sehingga setiap peserta didik mempunyai kesempatan dalam bekerja sama serta berbagi pendapat satu sama lain.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik di SMPN 14 Padang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas kontrol

tanpa perlakuan. Pada kedua kelas dilakukan tes (*posttest*) yang sama.

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan pada proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran dinilai pencapaian kompetensi sikap peserta didik dengan metode observasi oleh tim observer. Kompetensi pengetahuan dinilai diakhir pertemuan yaitu pada pertemuan ke empat dengan cara memberikan *posttest*. Pada penilaian kompetensi keterampilan dilakukan dengan metode penilaian proyek.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 14 Padang yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari delapan kelas. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Soal *posttest*, instrumen penilaian sikap dan instrumen penilaian keterampilan divalidasi oleh satu orang dosen biologi FMIPA UNP dan satu orang guru IPA di SMPN 14 Padang.

Langkah-langkah (sintaks) dalam pelaksanaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* yaitu: 1)observasi; 2)mengajukan pertanyaan; 3)merumuskan hipotesis; 4)mengumpulkan data; 5)menyimpulkan. Data penelitian ini dianalisis menggunakan uji statistik menggunakan uji t yang terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 14 Padang pada bulan April sampai Mei 2019 dengan sampel penelitian peserta didik kelas VIII.4 dan VIII.5, diperoleh hasil penelitian untuk kompetensi pengetahuan belajar peserta didik seperti tertera sebagai berikut.

1. Kompetensi Belajar

Data kompetensi belajar peserta didik pada penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap kompetensi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Kompetensi Belajar Peserta Didik Kelas Sampel

| Kompetensi Belajar | Kelas | N | \bar{X} | S | S ² |
|--------------------|------------|----|-----------|-------|----------------|
| Pengetahuan | Eksperimen | 29 | 71,03 | 13,98 | 195,44 |
| | Kontrol | 30 | 54,67 | 12,99 | 168,74 |
| Sikap | Eksperimen | 29 | 85,62 | 8,86 | 78,50 |
| | Kontrol | 30 | 74,83 | 10,49 | 110,04 |
| Keterampilan | Eksperimen | 29 | 81,55 | 7,60 | 57,76 |
| | Kontrol | 30 | 73,77 | 7,28 | 52,10 |

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa, kompetensi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kompetensi belajar peserta didik pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingginya nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan rata-rata kelas kontrol.

2. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap kompetensi belajar peserta didik dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Kompetensi Belajar Peserta Didik Kelas Sampel

| Kompetensi Belajar | Kelas | N | L ₀ | L _t | Keterangan |
|--------------------|------------|----|----------------|----------------|------------|
| Pengetahuan | Eksperimen | 29 | 0,103 | 1,61 | Normal |

| | | | | | |
|--------------|------------|----|-------|------|--------|
| | Kontrol | 30 | 0,108 | 1,61 | Normal |
| Sikap | Eksperimen | 29 | 0,150 | 1,61 | Normal |
| | Kontrol | 30 | 0,091 | 1,61 | Normal |
| Keterampilan | Eksperimen | 29 | 0,115 | 1,61 | Normal |
| | Kontrol | 30 | 0,132 | 1,61 | Normal |

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa, data kompetensi pengetahuan sikap dan keterampilan peserta didik pada kedua kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$ yang berarti data terdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pada penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap kompetensi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Kompetensi Belajar Peserta Didik Kelas Sampel

| Kompetensi Belajar | Kelas | N | F_{hitung} | F_{tabel} | Keterangan |
|--------------------|------------|----|--------------|-------------|------------|
| Pengetahuan | Eksperimen | 29 | 1,16 | 1,85 | Homogen |
| | Kontrol | 30 | | | Homogen |
| Sikap | Eksperimen | 29 | 0,71 | 1,85 | Homogen |
| | Kontrol | 30 | | | Homogen |
| Keterampilan | Eksperimen | 29 | 1,09 | 1,85 | Homogen |
| | Kontrol | 30 | | | Homogen |

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa, data kompetensi pengetahuan sikap dan keterampilan peserta didik pada kedua kelas sampel memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti data yang diperoleh memiliki varians yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas data kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan memiliki varians data yang homogen, sehingga untuk pengujian hipotesis kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan dilakukan uji t. Hasil uji hipotesis kompetensi pengetahuan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Data Kompetensi Belajar Peserta Didik Kelas Sampel

| Kompetensi Belajar | Kelas | N | t_{hitung} | t_{tabel} | Keterangan |
|--------------------|------------|----|--------------|-------------|--------------------|
| Pengetahuan | Eksperimen | 29 | 5,04 | 1,67 | Hipotesis diterima |
| | Kontrol | 30 | | | Hipotesis diterima |
| Sikap | Eksperimen | 29 | 4,57 | 1,67 | Hipotesis diterima |
| | Kontrol | 30 | | | Hipotesis diterima |
| Keterampilan | Eksperimen | 29 | 4,35 | 1,67 | Hipotesis diterima |
| | Kontrol | 30 | | | Hipotesis diterima |

.Kriteria hipotesis diterima adalah apabila hasil dari uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa, data kompetensi pengetahuan sikap dan keterampilan pada kedua kelas sampel memiliki harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti hipotesis pada penelitian ini diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 14 Padang dengan sampel penelitian peserta didik kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan VIII.5 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (TTS) melalui pendekatan saintifik, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran yang biasa dilakukan di SMPN 14 Padang yaitu pembelajaran *direct instruction*. Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan hasil bahwa dengan penerapan strategi *crossword puzzle* (TTS) dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya yang ingin diketahui peserta didik tentang materi yang telah dijelaskan.
4. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang heterogen.
5. Guru membagikan LKPD yang dilengkapi *crossword puzzle* untuk tiap kelompok.
6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertanya dengan anggota kelompoknya.
7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar pendapat dan saling bekerja sama menyelesaikan TTS dalam diskusi kelompok.
8. Peserta didik menyimpulkan informasi-informasi yang didapatkan melalui diskusi yang telah dilakukan.
9. Anggota kelompok secara bergantian menjelaskan hasil diskusi tentang materi yang telah didiskusikan.
10. Kelompok lain mendengarkan penjelasan kelompok yang tampil, sebagai wujud menghargai aktivitas kelompok lain.
11. Kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompok.
12. Setiap kelompok memastikan setiap anggota kelompok telah mengerti dan membuat catatan masing-masing.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dalam strategi pembelajaran *crossword puzzle*, didapatkan hasil sebagai berikut.

a. Kompetensi Belajar Peserta Didik pada Ranah Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang digunakan pada penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 20 butir. Soal yang digunakan berkisar dari tingkat pengetahuan C1-C3. Instrumen soal ini sudah diujicobakan pada peserta didik kelas IX SMPN 14 Padang.

Dalam langkah-langkah dalam penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, terdapat langkah-langkah yang dapat mempengaruhi hasil kompetensi pengetahuan peserta didik. Saat peserta didik mengerjakan LKPD yang memuat TTS bersama dengan anggota kelompoknya dan menyimpulkan informasi-informasi yang didapatkan melalui diskusi kelompok. Langkah-langkah ini dapat menguatkan memori jangka panjang (*long term memory*) peserta didik sehingga kompetensi pengetahuannya juga meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali (2015: 368) bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini sangat cocok diterapkan pada materi yang bersifat teori yang berbentuk pengenalan suatu alat maupun nama-nama asing karena dalam pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata sesuai nama dan fungsi alat tersebut.

Berdasarkan hasil tes akhir pada ranah pengetahuan, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai kelas kontrol. Walaupun nilai rata-rata kedua kelas tersebut sama-sama belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah, namun persentase ketuntasan peserta didik pada kelas

eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan strategi *crossword puzzle* (TTS) melalui pendekatan saintifik memiliki nilai rata-rata tes lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata tes kelas kontrol yang menggunakan *direct instruction*.

Adanya TTS yang dimuat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) membuat peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi yang dianggap sulit tanpa menghafal, serta menerapkan sistem belajar kelompok, sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik. Menurut pendapat Radily (2012: 9), dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, persentase ketuntasan nilai ulangan harian peserta didik pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol.

b. Kompetensi Belajar Peserta Didik pada Ranah Sikap

Penilaian kompetensi sikap peserta didik terdiri atas beberapa metode. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2017: 16), bahwa teknik penilaian sikap dapat dilakukan dengan metode observasi, penilaian diri dan penilaian antar teman. Pada penelitian ini teknik yang dipilih adalah dengan metode observasi, yang dilakukan oleh observer berjumlah 3 orang. Sikap sosial peserta didik yang dinilai dalam penelitian ini adalah disiplin, jujur, percaya diri, dan tanggung jawab. Setiap sikap tersebut terdiri dari beberapa indikator yang dikembangkan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2017 tentang panduan penilaian. Penilaian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Pada saat guru membagi kelompok dan meminta peserta didik untuk duduk di kelompok yang telah ditentukan, peserta didik kurang tertib dan lalai saat duduk dengan kelompok yang telah ditentukan tersebut. Hal ini membuat waktu kegiatan diskusi menjadi terlambat karena peserta didik cenderung tidak tepat waktu untuk duduk dalam kelompok. Menurut Hidayat (2013: 95), disiplin menunjuk pada kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh adanya kesadaran yang ada pada kata hatinya. Biasanya ketertiban terjadi lebih dahulu baru kemudian berkembang menjadi disiplin. Oleh sebab itu, tidak semua sikap disiplin peserta didik dalam kegiatan ini memenuhi kriteria indikator.

Sikap disiplin, jujur dan percaya diri terlihat pada saat peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Sikap disiplin terlihat pada saat peserta didik dengan cepat dan tepat waktu dalam menyelesaikan dan mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan bersama-sama dengan teman-teman sekelompoknya. Sikap jujur terlihat pada saat peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok sesuai dengan data-data yang telah mereka dapatkan. Sikap percaya diri terlihat pada saat peserta didik mampu mempresentasikan dan menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya secara lisan di depan kelas. Menurut Muhamad (2016: 14), pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari mempengaruhi sikap percaya diri peserta didik. Jika tingkat pemahaman peserta meningkat maka tingkat percaya diri akan ikut meningkat. Oleh sebab itu, tingkat kepercayaan diri peserta didik dapat meningkat melalui kegiatan presentasi dan menyimpulkan hasil diskusi.

Sikap tanggung jawab terlihat pada saat peserta didik memperhatikan kelompok lain yang mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selain itu, sikap tanggung jawab juga terlihat pada saat peserta didik memastikan anggota kelompoknya mengerti dengan materi yang telah dipelajari. Masing-masing peserta didik saling mengingatkan anggota kelompoknya untuk mencatat dan menanyakan materi yang masih belum dipahami kepada guru. Hal ini untuk menghindari kesalahpahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut Apriani (2015: 16), peserta didik dikatakan bertanggung jawab jika dirinya sadar mengambil keputusan dan mau menghadapi segala akibat yang terjadi. Oleh sebab itu, sikap tanggung jawab peserta didik dapat meningkat saat saling membantu dan saling mengingatkan anggota kelompoknya serta memastikan anggota kelompoknya telah memahami materi yang telah dipelajari.

Sistem ekskresi merupakan materi yang memuat istilah-istilah ilmiah sehingga peserta didik sulit mengingat dan memahami jika hanya menghafalnya saja. Oleh karena itu, untuk menggali pemahaman dan meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi sistem ekskresi peserta didik diminta untuk mengerjakan teka-teki silang bersama dengan teman sekelompoknya. Menurut pendapat Wijiastuti (2013: 31), bahwa dengan strategi ini peserta didik akan merasa senang, karena hampir mirip dengan bermain kata atau tebak kata. Jadi, secara tidak langsung siswa akan belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Artinya, peserta didik dapat memahami dan mengingat tanpa menghafal istilah-istilah dalam materi sistem ekskresi tersebut.

c. Kompetensi Belajar Peserta Didik pada Ranah Keterampilan

Kompetensi ranah keterampilan juga salah satu pendukung dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sudaryono (2012: 47) bahwa kompetensi keterampilan merupakan kelanjutan dari hasil belajar pengetahuan (memahami sesuatu) dan hasil belajar sikap (kecenderungan untuk berperilaku). Penilaian keterampilan dilakukan dengan berbagai teknik penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kompetensi dasar. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan pada penelitian ini berupa penilaian praktik atau kinerja, sesuai yang diharapkan pada kompetensi dasar 4.10 yaitu membuat karya tentang sistem ekskresi pada manusia dan penerapannya dalam menjaga kesehatan diri.

Berdasarkan langkah-langkah yang diterapkan dalam strategi pembelajaran *crossword puzzle*, kegiatan yang mempengaruhi kompetensi keterampilan peserta didik di antaranya yaitu pada saat peserta didik saling bertanya, bertukar pendapat dan informasi serta menyimpulkan informasi yang didapat dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru. Menurut pendapat Indriyanti (2017: 16), kegiatan bertanya dan bertukar pendapat merupakan suatu kemampuan dalam mengungkapkan rasa ingin tahu baik secara lisan/tulisan dengan tujuan memperoleh informasi. Dengan demikian, kegiatan tersebut dapat mempengaruhi kompetensi keterampilan peserta didik dalam membuat karya ilmiah mengenai sistem ekskresi pada manusia dan penerapannya dalam menjaga kesehatan diri.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa peserta didik kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *crossword puzzle* memiliki persentase aspek keterampilan lebih tinggi dibandingkan aspek keterampilan peserta didik kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran *direct instruction*. Baik buruknya kemampuan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, tergantung dari kemampuan pengetahuan dan sikap peserta didik itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Syah (2012: 52) bahwa kecakapan keterampilan merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di SMPN 14 Padang.

REFERENSI

- Ali, Candra Mufti dan Endryansyah. 2015. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Elektro*. Vol. 04 No. 02.
- Apriani, An-nisa & Muhammad, N. W. 2015. Pengaruh SSP Tematik Integratif Terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 3 No. 1.

- Anggraini, Nia. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kompetensi Kognitif Peserta Didik Berbantuan *Mind Map* Kelas X Lintas Minat. *Atrium Pendidikan Biologi*. Vol. 4. No. 2.
- Arifa, Silvina. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta Didik SMP di Kota Payakumbuh. *Atrium Pendidikan Biologi*. Vol. 4. No. 2.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2017. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayat, H Syarif. 2013. Pengaruh Kerjasama Orang Tua dan Guru Terhadap Disiplin Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa-Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Widya*. Vol. 1 No. 2.
- Indriyanti., Effy, M., Yahya, S., 2017. Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 02 No. 02.
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP.
- Muhamad, Nurdin. 2016. Pengaruh Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 09 No. 01.
- Radili, Leny. 2012. Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal E-Tech*. Vol.1 No.1.
- Sudarisman, Suciati. 2015. Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Florea*. Vol. 2 No. 1.
- Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Tangerang: Graha Ilmu.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Wijastuti, Reno. 2013. Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* pada Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary School*. Vol. 2 No. 2.