

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X IPS
SMA NEGERI 11 MEDAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Revita Yuni, Suryandi

Program Studi Pendidikan Ekonomi FE Universitas Negeri Medan

Surel: revitayuni25@gmail.com, ryandi2604@gmail.com

Abstract: The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Economic Learning Outcomes of Class X, Social Studies Students at SMA Negeri 11 Medan in the 2020/2021 Academic Year. This study aims to determine the effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Economic Learning Outcomes of Class X, Social Studies Students at SMA Negeri 11 Medan in the 2020/2021 Academic Year. This research was conducted at SMA Negeri 11 Medan, which is located at Jalan Pertiwi Banten, Medan Tembung No.93 Medan City, North Sumatra. The subjects in this study were students of class X of social studies at SMA Negeri 11 Medan, totaling 72 people consisting of 2 classes. The instrument or data collection technique in this study was a test of learning outcomes in the form of multiple choice as many as 20 questions. The data analysis technique used is the normality test using the Liliefors test, the homogeneity test using the F test, and hypothesis testing with the One Path ANOVA test with the criteria for accepting the hypothesis if it shows a significance value $< \alpha = 0,05$. The results of data analysis obtained the average value of the post-test of experimental class is $\bar{X} = 80,139$; $SD = 10,921$. While the post-test of control class is $\bar{X} = 70,972$; $SD = 13,878$. Hypothesis testing was carried out using one-way ANOVA with $\alpha = 0,05$. From the hypothesis testing data, the significance value is 0,003 while $\alpha = 0,05$. The results of hypothesis testing indicate that the significance value is $< \alpha$ that is $0,003 > 0,05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence between the Crossword Puzzle Learning Strategy on the Economics Learning Outcomes of Class X Social Studies Students at SMA Negeri 11 Medan in the 2020/2021 Academic Year.

Keyword: Crossword Puzzle Learning Strategies, Learning Outcomes Economic

Abstrak: Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Medan yang beralamat di Jalan Pertiwi Banten, Medan Tembung No.93 Kota Medan Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan yang berjumlah 72 orang yang terdiri dari 2 kelas. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas menggunakan Uji F, dan uji hipotesis dengan uji Anava Satu Jalur dengan kriteria terima hipotesis apabila menunjukkan nilai Signifikansi $< \alpha$ pada $\alpha = 0,05$. Hasil analisis data yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen *post-test* $\bar{X} = 80,139$; $SD = 10,921$ Sedangkan kelas kontrol *post-test* adalah $\bar{X} = 70,972$; $SD = 13,878$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan anava satu jalur dengan $\alpha = 0,05$. Dari data pengujian hipotesis nilai Signifikansi sebesar 0,003 sedangkan $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai Signifikansi $< \alpha$ yaitu $0,003 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar Ekonomi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup bagi semua orang yang dapat diperoleh secara formal maupun informal. Pendidikan formal dilakukan melalui proses pembelajaran dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi, sedangkan pendidikan informal diperoleh diluar sekolah misalnya keluarga, bimbingan belajar, dan lain-lainnya.

Melalui pendidikan, seorang individu mendapatkan informasi serta kemampuan dan bisa menumbuhkan keahlian pada dirinya sehingga dapat memanfaatkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti dalam UU no. 20 Tahun 2003 Bagian 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Kerangka Diklat Umum, menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Guru berperan dalam mengajar, mendidik, mengarahkan, mempersiapkan dan menilai pembelajaran itu sendiri. Cara

paling efektif untuk menunjukkan seorang pendidik berkualitas adalah hal penting menurut siswa agar memiliki minat untuk belajar secara benar. Yang dapat mengukur siswa telah belajar dengan benar ialah apabila siswa bisa menyadari yang harus mereka wujudkan, maka dapat meraih nilai belajar yang di inginkan (Trianto, 2014: 19).

Di masa pandemi ini, tentunya semua bidang mengalami kesulitan, tak terkecuali bidang pendidikan. Virus corona telah membawa perubahan strategi penting dalam bidang pelatihan. Luthra dan Mackenzi (2020) memperhatikan bahwa ada empat cara berbeda yang dilakukan Coronavirus mengubah cara orang di masa depan diinstruksikan. Pertama, bahwa proses pendidikan di seluruh dunia semakin saling terhubung. Kedua, pendefinisian ulang peran pendidik. Ketiga, mengajarkan pentingnya keterampilan hidup di masa yang akan datang. Dan keempat, membuka lebih luas peran teknologi dalam menunjang pendidikan.

Pemerintah menghimbau kepada masyarakat untuk menghentikan kegiatan yang dapat menyebabkan kerumunan agar mencegah menyebarnya Covid-19. Oleh karena itu, proses tatap muka di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya sehingga pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran secara *online*, Proses pembelajaran *online* tidak semata memindahkan pembelajaran di kelas yang digantikan dengan menggunakan aplikasi digital, namun juga meningkatkan belajar menjadi lebih baik. Dalam penggunaan teknologi ini, dapat meningkatkan kemampuan guru maupun siswa dalam mengeksplorasi berbagai hal terkait dalam bidang pendidikan secara mendalam.

Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi. (Hal. 112-119)

Selain itu, orangtua dapat memonitor langsung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh anaknya, yang dapat menjadi acuan dalam perkembangan peserta didik.

Pelaksanaan proses pembelajaran *online* diharapkan dapat berlangsung efektif, sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan baik. Namun pada kenyataannya masih terdapat banyak kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan disebabkan oleh beberapa faktor seperti pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*, hal ini membuat guru maupun siswa merubah cara belajar ataupun konsep pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh faktor internal dan juga faktor eksternal. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2016:12) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi kecerdasan, minat, kebiasaan belajar, disiplin belajar dan motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa, yang meliputi keluarga, sekolah (sarana prasarana dan juga metode mengajar yang digunakan guru) dan masyarakat, Pada faktor eksternal ini metode mengajar yang digunakan guru yang menjadi faktor nilai siswa SMA Negeri 11 Medan masih banyak dibawah KKM karena guru belum melakukan inovasi seperti menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik minat belajar siswa selama pembelajaran *online*, berdasarkan observasi yang dilakukan hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang merespon guru pada saat pembelajaran *online*

berlangsung menggunakan *Google Classroom*.

Guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi selama pembelajaran yang akan digunakan selama pembelajaran *online*. Inovasi yang dapat dilakukan guru dalam proses belajar *online* guna memperbaiki hasil belajar peserta didik yaitu mengubah metode konvensional dengan model pembelajaran yang lebih menyenangkan seperti strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Strategi *Crossword Puzzle* ditemukan pertama kali oleh Athur Wyne pada tanggal 2 Desember 1913. Dengan menggunakan Strategi ini memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang. Selain itu, strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan dari model pembelajaran aktif, sehingga kemungkinan besar siswa akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran secara *online*. Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat diterapkan sebagai salah satu strategi di dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Ali (2015: 369) teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Tipe pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar selama pembelajaran *online*.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas

siswa yang digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi, dalam pembelajaran ekonomi khususnya Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran sangat menekankan pada konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi yang dapat dilihat, digunakan dan diamati secara langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dimana dalam aktivitas peserta didik pasti sudah menjumpai dan menggunakan produk dari Bank sentral,

Sistem dan Alat Pembayaran seperti alat pembayaran tunai, nontunai, uang kartal, uang giral berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada guru mata pelajaran biasanya sedikit banyaknya siswa sudah mengetahui tentang Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran dengan begitu siswa dapat dengan mudah untuk menjawab Teka-Teki Silang yang akan diberikan. Dalam mengisi Teka-Teki Silang perlu adanya usaha dari siswa untuk menyelaraskan isian pertanyaan mendatar dan menurun sehingga membentuk kata-kata yang saling berhubungan satu sama lain. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur kegembiraan dan melatih keterampilan berpikir dalam menebak kata-kata yang terdapat pada pertanyaan. Sehingga dapat mengundang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Joneska Dkk, 2016:29).

Sebagai pendukung strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, media yang digunakan yaitu media Audio Visual, Faturrohman dan Sutikno (2010: 68) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan media yang menampilkan suara dan unsur gambar. Penggunaan media audio visual yang tepat, membuat peserta didik mendapatkan pembelajaran bermakna yang membekas diingatan peserta didik. media audio visual

digunakan untuk dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan media audio visual ini juga dapat membantu guru dalam mengkondisikan siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, merangsang siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pembelajaran Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga hasil belajar siswa akan meningkat dan mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM).

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen karena peneliti akan mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2016:72). jenis eksperimen yang digunakan yaitu kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian, desain ini lebih baik dari pre-experimental design (Sugiyono, 2016:77). Desain penelitian yang digunakan berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan dipilih oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Pada kedua kelompok tersebut tidak diberikan *pretest*, tetapi setelah diberikan perlakuan (perlakuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen), maka

tahap selanjutnya diberikan *postest* (tesnya sama).

Dalam penelitian ini ada dua kelas sampel yang akan dibedakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kelas eksperimen diajarkan dengan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual, sedangkan kelas kontrol akan diajarkan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan materi Bank sentral, Sistem dan Alat Pembayaran. Kemudian setelah kegiatan belajar mengajar selesai maka kedua kelas akan diberi post-test yaitu untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman akhir siswa.

Pada tahap pelaksanaannya dirancang seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perlakuan Mengajar

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>A. pendahuluan</p> <p>1. Guru memberikan salam kepada siswa Melalui Classroom.</p> <p>2. Guru mengabsen siswa Melalui Classroom.</p> <p>B. Inti</p> <p>3. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media audio visual yang</p>	<p>Kegiatan Pembelajaran</p> <p>A. pendahuluan</p> <p>1. Guru memberikan salam kepada siswa Melalui Classroom.</p> <p>2. Guru mengabsen siswa Melalui Classroom.</p> <p>B. inti</p> <p>3. Guru menjelaskan materi dengan mengirim ppt dan makalah kepada</p>

<p>telah di persiapkan berupa video dan membagikannya Melalui Classroom.</p> <p>4. Guru membagikan Teka Teki Silang (TTS) yang telah dibuat kepada siswa dan membagikannya Melalui Classroom.</p> <p>5. Guru menetapkan waktu kepada siswa dalam mengerjakan Teka Teki Silang (TTS).</p> <p>6. Guru menerapkan Strategi pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> berbantuan media audio visual sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa setelah selesai</p>	<p>siswa dan membagikannya Melalui Classroom.</p> <p>4. Guru memberikan suatu Permasalahan nyata yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa dan membagikannya Melalui Classroom.</p> <p>5. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk memahami dan mengerjakan permasalahan yang telah diberikan dengan melihat batas waktu yang telah ditentukan.</p> <p>6. Guru mengarahkan kepada setiap siswa setelah selesai mengerjakan tugas yang telah diberikan diharapkan siswa segera mengumpulkannya kepada guru Melalui Classroom.</p> <p>C. Penutup</p> <p>7. Guru dan siswa</p>
---	---

menjawab Teka Teki Silang (TTS) tersebut segera memberikannya kepada guru Melalui Classroom.	menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di bahas Melalui Classroom.
C. Penutup	8. Salam penutup
8. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di bahas Melalui Classroom.	
9. Salam penutup	

Memberikan tes akhir pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna melihat hasil setelah kedua kelas diberikan perlakuan mengajar. Analisis data dari hasil data yang diperoleh dilakukan pengolahan data, diantaranya mencari nilai rata-rata, standart deviasi, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Langkah dalam melakukan uji hipotesis dan juga dilakukan uji asumsi sebagai syarat dalam uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data setiap variabel penelitian tersebut. Syarat data berdistribusi normal adalah jika L_{hitung} pada taraf nyata 5% dan L_{tabel}

dilihat dari nilai kritik L untuk uji lilifors. Diperoleh nilai L_{hitung} pada kelas eksperimen sebesar 0,0999 dan L_{hitung} pada kelas kontrol sebesar 0,0973 dengan membandingkan L_{tabel} sebesar 0,1476 maka pada kelompok sampel eksperimen dan kontrol untuk nilai *post-test* berdistribusi normal dengan $L_{hitung} < L_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua sample tersebut berdistribusi **Normal**.

Uji Homogenitas

Fungsi dari uji homogenitas ini dilakukan adalah untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang seragam atau homogen. Dari hasil perhitungan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,615 < F_{tabel} = 1,757$. Maka dapat dikatakan bahwa sampel memiliki varians yang sama dan homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dengan rumus ini menggunakan teknik Anava Satu Jalur (*One Way Anava*) dengan kriteria adalah Jika $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima, dan sebaliknya Jika $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak, dengan taraf nyata 95% atau $\alpha = 0,05$.

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini antara lain:

Tabel 2 Hasil Uji Anava Satu Jalur (*One Way Anava*)

ANOVA					
Hasil Belajar	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1512,500	1	1512,500	9,700	,003
Within Groups	10915,278	70	155,933		
Total	12427,778	71			

Didapatkan nilai Signifikansi yaitu 0,003, sedangkan nilai $\alpha = 0,05$ berarti nilai Signifikansi $0,003 < \alpha = 0,05$, maka hal ini berarti hipotesis alternatif penelitian H_o ditolak dan H_a diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar ekonomi siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Dari hipotesis diatas Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini karena *Crossword Puzzle* menimbulkan semangat yang ada pada diri siswa dalam belajar karena mengundang keterlibatan dan partisipasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (2013) yang mengatakan bahwa *Crossword Puzzle* merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi langsung. Selain itu Menurut Ali (2015) *Crossword Puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Hasil Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh antara hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi yang menggunakan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual dan Model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada rata-rata *post-test* dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual pada kelas eksperimen mencapai 80,139, sedangkan rata-rata nilai

post-test dengan menggunakan Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kontrol mencapai 70,972.

2. Dari pengujian hipotesis nilai Signifikansi = 0,003, sedangkan nilai $\alpha = 0,05$ berarti nilai Signifikansi $0,003 < \alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan Ada pengaruh yang signifikan Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar ekonomi siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Terdapat kenaikan hasil belajar akhir siswa terhadap Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual, hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa sehingga Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual dapat dikatakan efektif.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan penulis diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Atas dasar ini, khususnya bagi para guru mata pelajaran ekonomi dapat menggunakan model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran baik pembelajaran secara *online* maupun *offline* karena dapat membuat siswa tetap aktif dan pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa sehingga hasil belajar ekonomi siswa meningkat.

2. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama sebaiknya lebih memperhatikan kelemahan dan kelebihan dari model pembelajaran dan kesesuaian model pembelajaran dengan materi, serta kesesuaian antara materi dengan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, supaya materi yang akan diajarkan mudah dipahami siswa, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Candra M. 2015. *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 02, hal: 367-374.
- Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Joneska, Dkk. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Index Card Match Pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari*. (Jurnal EduFisika Vol. 01 No. 01, Juni 2016)
- Luthra, Poornima & Mackenzie, Sandy. 2020. 4 Ways Covid-19 Education Future Generations. Sumber:
<https://www.weforum.org/agenda/2020/03/4-ways-covid-19-educationfuture-generations/>
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekat.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2014. *Mendesain model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PT Kharisma Pratama Utama.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.