

# Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Kombinasi Model Problem Based Learning dan Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan LKPD Crossword Puzzle

Febriani Rambu Nawa <sup>1\*</sup>, Vidriana Oktoviana Bano <sup>2</sup>, Yohana Ndjoeroemana <sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

\*[febrianinewa@gmail.com](mailto:febrianinewa@gmail.com)

## Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA di SMP Katolik Padadita. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan Kombinasi Model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam kegiatan Siklus I dan Siklus II yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 33 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPA di SMP Katolik Padadita. Peningkatan tersebut dapat dilihat selama Siklus I dan Siklus II melalui pembelajaran yang dilakukan. Peningkatan hasil belajar pada Siklus I mencapai 61% dan pada Siklus II menjadi 91%. Sedangkan hasil belajar afektif peserta didik mengalami peningkatan pada Siklus I menunjukkan 15 orang dengan predikat sangat baik, 10 orang dengan predikat baik, 5 orang dengan predikat cukup, dan 3 orang dengan predikat kurang. Pada Siklus II, 21 orang dengan predikat sangat baik, 6 orang dengan predikat baik, 4 orang dengan predikat cukup, dan 2 orang dengan predikat kurang. Kesimpulannya yaitu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle*.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Model Pembelajaran, *Problem Based Learning*, *Course Review Horay*, LKPD *Crossword Puzzle*

## Pendahuluan

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru IPA (VBN) di SMP Katolik Padadita pada tanggal 04 Oktober 2024 tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil diperoleh informasi bahwa penggunaan model pembelajaran belum konsisten digunakan, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga guru lebih aktif dari pada peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut yaitu *Discovery Learning*. Guru tersebut belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik kurang aktif, merasa bosan, dan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Selain model pembelajaran yang belum bervariasi, LKPD yang digunakan juga kurang menarik, LKPD yang digunakan masih LKPD yang didownload langsung dari internet, hal ini tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain guru, peserta didik juga mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, hal ini

diketahui dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik. Masalah yang dialami yaitu 1) hanya menggunakan media dan alat peraga pada materi tertentu, 2) peserta didik sering merasa bosan, 3) peserta didik kurang memahami materi saat guru menjelaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil PTS mata pelajaran IPA, semester ganjil 2024/2025 yang tergolong rendah untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Terdapat 33 orang peserta didik di kelas VIII A, hanya 13 orang (39%) yang tuntas dan terdapat 20 orang (61%) yang tidak tuntas.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan pembaharuan model pembelajaran dan LKPD yaitu dengan menerapkan Kombinasi Model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantuan LKPD *Crossword Puzzle*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat memberikan kondisi belajar aktif dengan membimbing siswa dalam memecahkan masalah dan menggunakan masalah dunia nyata untuk belajar (Mulia et al, 2025). PBL berpusat pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada peserta didik. Efektivitas proses belajar peserta didik dalam PBL sangat bergantung pada tingkat kompleksitas masalah yang disajikan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki keunggulan diantaranya adalah pertama, peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan karena telah menemukan konsep tersebut (Eti et al, 20221). Kedua, melibatkan peserta didik secara aktif dalam mencari solusi pemecahan masalah dan menuntut untuk berterampil berpikir kritis. Ketiga, menambah pengetahuan peserta didik, peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran tersebut. Keempat, menjadikan peserta didik lebih mandiri, mampu memberi aspirasi dan belajar menerima pendapat orang lain. Kelima, peserta didik mampu belajar dalam kelompok, saling berinteraksi dengan teman kelompok sehingga pencapaian belajar peserta didik dapat diharapkan dapat efektif. Selain memiliki keunggulan tentunya model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan diantaranya memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, tidak semua peserta didik mampu mengikuti *Problem Based Learning* dengan baik, memerlukan keterampilan khusus bagi pengajar untuk memfasilitasi kegiatan diskusi kelompok, memerlukan sumber daya yang memadai, seperti ruang kelas yang cukup besar dan fasilitas yang mendukung, dan evaluasi hasil belajar yang kurang jelas (Siswanto, 2019).

Model *Course Review Horay* (CRH) telah terbukti secara empiris berkorelasi positif dengan peningkatan berbagai aspek kognitif dan afektif peserta didik. Implementasi CRH efektif dalam meningkatkan keaktifan dan fokus belajar peserta didik, sekaligus mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan kerja sama dalam kelompok (Rosmaini et al, 2012). Lebih lanjut, studi tersebut menunjukkan bahwa CRH juga berkontribusi pada pengembangan sikap toleransi dan penguatan keyakinan peserta didik terhadap hasil diskusi kelompok. Aspek kompetitif yang inheren dalam model ini, seperti motivasi untuk mencapai nilai terbaik demi penghargaan kelompok, turut menjadi faktor pendorong. CRH merupakan model pembelajaran yang mampu menciptakan atmosfer kelas yang kondusif, ceria, dan menyenangkan (Sari, 2022). Oleh karena itu, dapat diidentifikasi bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe CRH secara signifikan memfasilitasi pencapaian tujuan hubungan sosial di antara peserta didik, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap prestasi akademik mereka.

Adapun keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* men, keunggulan yang pertama strukturnya yang menarik dan dapat mendorong peserta didik untuk dapat terjun kedalamnya, kedua metode yang tidak monoton karena diselingi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan, ketiga semangat belajar yang meningkat karena

suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan, dan yang terakhir skill kerja sama antar peserta didik yang semakin terlatih. Sedangkan kelemahannya yaitu pertama nilai peserta didik yang pasif dan aktif sama, kedua adanya peluang untuk curang dan yang ketiga beresiko mengganggu suasana belajar kelas lain (Sari, 2022).

*LKPD Crossword Puzzle* diaplikasikan dengan model kooperatif tipe *Course Review Horay* agar peserta didik tidak lagi membuat kotak-kotak dikertas yang sudah diisi dengan soal dan nomor untuk menuliskan jawaban tetapi akan menggunakan *LKPD crossword puzzle* yang dibuat oleh peneliti yang akan dibagikan kepada peserta didik saat mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. *LKPD* diperlukan untuk menguji pemahaman peserta didik. Lembar kerja peserta didik (*LKPD*) ialah bahan ajar cetak yang berisikan panduan dapat digunakan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka (Rahmawati, 2020). Lembar kerja peserta didik (*LKPD*) adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Nirmayani, 2022). Di era sekarang ini banyak jenis-jenis *LKPD* yang dapat digunakan oleh guru salah satunya yaitu menggunakan aplikasi *Puzzle maker*. *Puzzle maker* merupakan sebuah aplikasi pembuat *crossword puzzle* (teka-teki silang) yang bersifar online. Untuk menggunakan aplikasi *Puzzle Maker* pengguna terlebih dahulu harus terhubung dengan internet dan membuat teka-teki silang untuk keperluan lembar kerja peserta didik (*LKPD*) secara langsung disana (Ramadani, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning* dan kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan *LKPD Crossword Puzzle* di kelas VIII SMP Katolik Padadita, mendeskripsikan penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan *LKPD Crossword Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Katolik Padadita, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning* dan kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan *LKPD Crossword Puzzle*. Berdasarkan tujuan tersebut manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan untuk menambah pengalaman dalam mendidik. Secara praktis bagi peserta didik, diharapkan setelah menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kooperatif Tipe *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi getaran, gelombang, dan cahaya dan alat optik. Bagi guru, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran oleh guru agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta berkualitas. Fokus penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A mata pelajaran IPA, khususnya pada materi getaran, gelombang, dan cahaya dan alat optik di SMP Katolik Padadita.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII I SMP Negeri 1 Talun pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati melalui model *Project-Based Learning* (*PjBL*) yang diintegrasikan dengan strategi *PDEODE*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-siklus (rata-rata 38,83; ketuntasan 4,35%) ke siklus I dengan *PjBL* (54,48; 21,74%), dan mencapai 73,70 dengan ketuntasan 86,96% pada siklus II setelah integrasi *PDEODE*. Implikasinya, kombinasi *PjBL* dan *PDEODE* efektif mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman konsep peserta didik. Keterbatasan penelitian meliputi fasilitas teknologi yang kurang memadai, referensi penelitian serupa yang terbatas, serta waktu pelaksanaan sintak yang cukup panjang. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah meningkatkan manajemen waktu, memanfaatkan teknologi secara optimal, dan mengeksplorasi inovasi pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan *PjBL* guna meningkatkan hasil belajar.

Keterbaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada kombinasi model Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif Tipe Course Review Horay (CRH) yang didukung dengan LKPD berbentuk Crossword Puzzle. Kombinasi ini belum banyak digunakan dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat SMP, khususnya pada materi getaran, gelombang, cahaya, dan alat optik. Model PBL menekankan pada pemecahan masalah nyata untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, sementara CRH menambahkan elemen kompetisi dan kesenangan dalam pembelajaran kooperatif. Dukungan LKPD berbentuk teka-teki silang tidak hanya menjadikan aktivitas belajar lebih interaktif dan menarik, tetapi juga melatih kemampuan kognitif melalui penguatan konsep secara visual dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah, serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif di lapangan.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan desain Kurt Lewin dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMP Katolik Padadita, Kecamatan Kambera, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik. Peserta didik laki-laki berjumlah 21 orang. Peserta didik perempuan berjumlah 12 orang. Fokus penelitian pada dua variabel utama. Variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik. Variabel bebas mencakup model pembelajaran *Problem Based Learning*, model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay*, serta Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk *Crossword Puzzle*. Penelitian mengikuti empat tahapan sesuai model Kurt Lewin. Tahap perencanaan meliputi penyusunan rancangan pembelajaran, pembuatan media, dan penyusunan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan meliputi penerapan langkah pembelajaran di kelas sesuai model yang telah dirancang. Tahap pengamatan meliputi pencatatan aktivitas peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, dan kemampuan menyelesaikan LKPD. Tahap refleksi meliputi analisis temuan pada setiap siklus untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis. Wawancara dilaksanakan dengan guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal pembelajaran dan kendala yang dihadapi. Wawancara dilakukan dengan peserta didik untuk memperoleh gambaran respons terhadap metode yang digunakan. Tes pengetahuan diberikan dalam bentuk *post-test* untuk mengukur capaian ranah kognitif. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta kinerja dalam menyelesaikan LKPD sebagai penilaian ranah afektif. Dokumentasi meliputi pencatatan data hasil belajar, catatan observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis secara sistematis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi pengelompokan data, penghitungan nilai rata-rata, penentuan nilai tertinggi, penentuan nilai terendah, serta perhitungan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata digunakan untuk mengukur kecenderungan umum capaian belajar peserta didik. Nilai tertinggi dan nilai terendah digunakan untuk mengidentifikasi rentang capaian yang diperoleh peserta didik. Persentase ketuntasan dihitung untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran secara klasikal berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel yang memuat data kuantitatif secara terperinci, sehingga memudahkan pembacaan dan interpretasi. Tabel hasil belajar memuat perbandingan capaian peserta didik pada setiap siklus, yang mencerminkan adanya peningkatan, penurunan, atau kestabilan hasil belajar. Selain

itu, data juga disajikan dalam bentuk grafik batang dan grafik garis untuk memberikan gambaran visual perkembangan hasil belajar pada setiap siklus secara lebih jelas dan komunikatif.

Analisis ini mencakup dua ranah utama, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Ranah kognitif diukur melalui tes pengetahuan yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran. Ranah afektif dinilai berdasarkan observasi terhadap sikap, partisipasi, kedisiplinan, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengolahan data dari kedua ranah tersebut memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kooperatif tipe *Course Review Horay* dengan dukungan LKPD *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

## Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMP Katolik Padadita pada mata Pelajaran IPA materi getaran, gelombang, Cahaya dan alat optik. Penelitian ini terdiri dari 3 kali pertemuan yaitu prasiklus, Siklus I dan Siklus II. Hasil belajar pada pelaksanaan Prasiklus, Siklus I, Siklus II diperoleh dari tes yang diberikan di akhir pembelajaran berupa lembar soal posttest. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 1 Hasil Belajar Pottest Prasiklus*

| Keterangan              | Prasiklus |
|-------------------------|-----------|
| Nilai Rata-rata         | 69,03     |
| Tuntas                  | 15 orang  |
| Tidak tuntas            | 18 orang  |
| Persentase tuntas       | 45%       |
| Persentase tidak tuntas | 55%       |

Tabel 1 memperlihatkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 45% atau hanya 15 orang peserta didik yang mencapai KKM. Sementara peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 55% atau 18 orang peserta didik.

*Tabel 2. Hasil Belajar Posttest Siklus I*

| Keterangan              | Siklus I |
|-------------------------|----------|
| Nilai Rata-rata         | 70,18    |
| Tuntas                  | 20 Orang |
| Tidak tuntas            | 13 Orang |
| Persentase tuntas       | 61%      |
| Persentase tidak tuntas | 39%%     |

Hasil posttest siklus I diatas diketahui bahwa diperoleh nilai rata-rata yaitu 70,18 dengan ketuntasan belajar 61% dimana dari 33 peserta didik hanya 20 orang yang mencapai KKM sedangkan 13 orang tidak mencapai KKM. Dari hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa nilai peserta didik belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

*Tabel 3. Hasil Belajar Koginitif Siklus II*

| Keterangan              | Siklus I |
|-------------------------|----------|
| Nilai Rata-rata         | 74,78    |
| Tuntas                  | 30 Orang |
| Tidak tuntas            | 3 Orang  |
| Persentase tuntas       | 91%      |
| Persentase tidak tuntas | 9%%      |

Hasil posttest siklus II diatas diketahui bahwa diperoleh nilai rata-rata yaitu 74,78 dengan ketuntasan belajar 91% dimana dari 33 peserta didik hanya 30 orang yang mencapai KKM sedangkan 3 orang tidak mencapai KKM. Dari hasil tes tersebut dapat diketahui bahwa nilai peserta didik telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

*Tabel 4. Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II*

| Keterangan  | Siklus I | Siklus II |
|-------------|----------|-----------|
| Sangat baik | 15 orang | 21 orang  |
| Baik        | 10 orang | 6 orang   |
| Cukup       | 5 orang  | 4 orang   |
| Kurang      | 3 orang  | 2 orang   |

Data pada tabel 4 menunjukkan hasil belajar afektif siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I terdapat 15 orang peserta didik dengan predikat sangat baik, 10 orang dengan predikat baik, 5 orang dengan predikat cukup, dan 3 orang dengan predikat kurang. Sedangkan hasil belajar afektif pada siklus II yaitu terdapat 21 orang peserta didik dengan predikat sangat baik, 6 orang dengan baik, 4 orang dengan predikat cukup, dan 2 orang dengan predikat kurang.

*Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II*

| Keterangan   | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|--------------|-----------|----------|-----------|
| Tuntas       | 15        | 20       | 30        |
| Tidak tuntas | 18        | 13       | 3         |

Data pada tabel 5 menunjukkan hasil ketuntasan belajar pada kelas Prasiklus yaitu 15 orang peserta didik yang tuntas, 18 orang yang tidak tuntas, pada Siklus I yaitu 20 orang peserta didik yang tuntas, 13 orang yang tidak tuntas, dan pada Siklus II yaitu 30 orang yang tuntas, dan 3 orang yang tidak tuntas.

## Pembahasan

### Prasiklus

Sebelum menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle*, peneliti terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode ceramah yang sering diterapkan didalam kelas, media yang digunakan saat penyampaian materi yaitu ppt, serta LKPD yang digunakan yaitu LKPD yang didownload dari internet. Pada akhir kegiatan pembelajaran peserta didik diuji dengan memberikan soal posttest berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 nomor. Setelah pelaksanaan Prasiklus, peserta didik belum mencapai KKM dilihat dari hasil belajar yaitu dengan nilai rata-rata 69,03 dengan persentase ketuntasan mencapai 45% dimana hanya 15 orang yang mencapai KKM dan persentase tidak tuntas yaitu 55% dengan jumlah 18 orang tidak mencapai KKM (70). Pada tahap Prasiklus terlihat beberapa peserta didik yang tidak siap mengikuti pembelajaran seperti masih ada yang asik mengobrol dengan teman sebangkunya, bercanda saat pembelajaran berlangsung dan peserta didik kurang fokus sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik, guru sebagai pendidik harus mencari model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru kreatif dan inovatif dituntut agar menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat memenuhi kebutuhan kurikulum yang lebih memperhatikan proses pembelajaran dikelas (Bangu et al, 2024).

Kegiatan Prasiklus menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas memerlukan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan

dengan itu penelitian yang berpendapat bahwa dengan pemilihan variasi model pembelajaran yang tepat, dimana model pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik lebih aktif, lebih mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik (Ananda & Asalamiah, 2023). Ada pula penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Vianney et al, 2025). Oleh karena itu, peneliti menerapkan Kombinasi Model Problem Based Learning dan Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* Pada Peserta Didik Kelas VIII A untuk meningkatkan hasil belajar.

### **Siklus I**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus I dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025 dalam satu kali pertemuan yang berdurasi 3 x 40 menit, meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan bahan ajar, modul ajar, soal posttest, LKPD *Crossword Puzzle*, dan instrumen observasi untuk penilaian afektif. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menjelaskan terkait materi yang dipelajari, kemudian peserta didik diberikan studi kasus terkait materi yang dipelajari, lalu peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman kelompok masing-masing untuk memecahkan studi kasus yang telah diberikan, setiap kelompok dibagikan LKPD *Crossword Puzzle* untuk menjawab soal yang ada pada LKPD tersebut. Peneliti mengamati aktivitas peserta didik terkait sikap disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab selama pembelajaran berlangsung.

Hasil tes pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fitriah, 2021) dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay*. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil analisis data pada tabel 2 diatas dengan hasil belajar mengalami peningkatan dari penerapan sebelumnya yaitu jumlah peserta didik yang tuntas 20 orang dengan persentase 61% dan yang tidak tuntas 13 orang dengan persentase 39%. Namun masih ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Pada Siklus I peneliti menemukan beberapa kendala seperti 1) peserta didik masih sibuk sendiri; 2) peserta didik masih sering keluar masuk kelas; 3) saat diskusi kelompok hanya sebagian peserta didik yang ikut diskusi dalam kelompok; 4) peserta didik masih suka bercanda dan tidak serius dalam mengerjakan soal tes yang diberikan sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan Siklus II.

Hasil penelitian ranah afektif Siklus I setelah menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Hasanah et al, 2020) yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan metode *Course Review Horay* berbantuan media *Crossword* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada tabel 4 dan grafik 4 terlihat bahwa peserta didik sudah berperan dengan baik selama mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan terdapat 15 orang dengan predikat sangat baik, 10 dengan predikat baik, 5 orang dengan predikat cukup, dan 3 dengan predikat kurang. Permainan TTS adalah permainan yang dapat melatih otak, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, dan

dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga mereka senang dan hasil belajar peserta didik meningkat (Wiji et al, 2022).

## **Siklus II**

Pada tahap Siklus II peneliti melakukan tindakan sesuai dengan Siklus I, sebagai lanjutan dari Siklus I dengan beberapa perbaikan. Siklus ini juga dilakukan dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan bahan ajar, modul ajar, soal posttest, LKPD *Crossword Puzzle*, dan instrumen observasi untuk penilaian afektif. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menyampaikan materi lanjutan dan membagikan LKPD seperti pada tahap Siklus I. Pembelajaran Siklus II dilakukan lebih cermat sesuai dengan perbaikan yang dilakukan. Saat peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan dan menjawab soal pada LKPD peneliti melakukan observasi untuk menilai aspek afektif peserta didik seperti pada Siklus I. Dari hasil pelaksanaan pada Siklus II hasil belajar yang diperoleh sudah meningkat secara maksimal, dengan jumlah peserta didik yang tuntas 30 orang dengan persentase 91% dan yang tidak tuntas 3 orang dengan persentase 9%. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada tabel 3 grafik 3 dengan demikian ketuntasan peserta didik menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Hasil penelitian ranah afektif Siklus II melalui penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sikap yang diukur pada ranah afektif adalah disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Pada tabel 4 terlihat bahwa hasil belajar afektif Siklus II peserta didik sudah berperan dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle* pada Siklus II menunjukkan hasil belajar peserta didik yang meningkat yaitu terdapat 21 orang peserta didik dengan predikat sangat baik, 6 dengan predikat baik, 4 dengan predikat cukup dan 2 dengan predikat kurang, dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Peningkatan hasil belajar ranah afektif dalam penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu mengenai penerapan model *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay*.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Kooperatif Tipe *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik (Yulanda et al, 2023). penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai bahan bantu dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari karena pada saat proses pencarian jawaban, peserta didik berpikir jawaban apa yang sesuai sehingga jawaban kotak dalam media *Crossword Puzzle* tersebut bisa menyatu baik secara vertikal maupun horizontal oleh (Wahdini et al, 2021). *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Ramadani, 2019). Pembelajaran Pkn dengan permainan teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran, dan meningkatkan antusias belajar siswa. Siswa merasa senang dan dapat belajar bekerja sama (Herawati et al, 2023).

Penerapan *Crossword Puzzle* juga membuat aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 73,6% dan siklus II 88,8%. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran dapat membantu peserta

didik mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk memahami materi. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 67,8% di siklus I dan 82,1% pada siklus II (Wahdini et al, 2021). Pada penelitian ini penggunaan LKPD *Crossword Puzzle* sebagai lembar kerja interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar afektif untuk penilaian sikap disiplin, kerja sama dan tanggung jawab dari peserta didik kelas VIII A SMP Katolik Pdadita. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan berhasil.

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII A SMP Katolik Padadita melalui penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan Kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan LKPD *Crossword Puzzle*. Sebelum penerapan model pembelajaran, capaian belajar belum optimal, dengan hanya 15 dari 33 peserta didik atau 45% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada ranah kognitif dan afektif. Nilai rata-rata prasiklus sebesar 69,03 dengan ketuntasan 45% meningkat pada siklus I menjadi 70,18 dengan ketuntasan 61%, dan pada siklus II mencapai 74,78 dengan ketuntasan klasikal 91%. Peningkatan pada ranah afektif juga terlihat, di mana pada siklus I terdapat 15 peserta didik dengan predikat sangat baik, yang kemudian meningkat menjadi 21 peserta didik pada siklus II.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya untuk melibatkan lebih banyak kelas dan jenjang pendidikan berbeda, serta mengkaji dampak jangka panjang penerapan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik.

## Acknowledgment

-

## Daftar Pustaka

- Ananda, A., & Aslamiah, R. (2023). Meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa SD menggunakan model Bakayuh Baimbai. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 370–376.
- Bangu, D., Bano, V. O., & Enda, R. H. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media mind mapping untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Best Journal (Biology Education Science & Technology)*, 7(1), 190–196.
- Eti, A., & Bano, V. (2022). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Umbu Ratu Nggay. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*, 1(8), 1601–1616.
- Fitriah, R. (2021). Meningkatkan aktivitas peserta didik dengan model Problem Based Learning (PBL) dan Cooperative Learning tipe Course Review Horay pada pembelajaran Biologi Kingdom Plantae di kelas X MIPA SMA Negeri 2 Tanjung tahun pelajaran 2018/2019. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 7(2), 30–36.

- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., & Hulu, F. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325–332. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hasanah, U., Anekawati, A., & Fajarianingtyas, D. A. (2020). Penerapan model PBL dengan metode Course Review Horay berbantuan media crossword untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 78–83. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i2.2049>
- Herawati, D., & Syahri, M. (2023). Penerapan media pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Batu. *Jurnal Tinta*, 5(2), 167–177. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1083>
- Mulia, L., Nau, G. W., & Buku, M. N. I. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernapasan pada manusia di SMP Negeri 2 Kupang. *Best Journal: Biology Education Science & Technology*, 8(1), 288–294. <https://doi.org/10.30743/best.v8i1.10199>
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan aplikasi Liveworksheet sebagai LKPD interaktif bagi guru-guru SD di masa pembelajaran daring pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9–16.
- Rahmawati, L. H. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis scientific approach pada mata pelajaran administrasi umum semester genap kelas X PTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- 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).
- Rosmaini, S., Sayuti, I., & Mulyani, R. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe CRH (Course Review Horay) untuk meningkatkan sikap ilmiah dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 5 Pekanbaru tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Biogenesis*, 8(2).
- Sari, S. Y. (2022). Implementasi model Course Review Horay sebagai alternatif model pembelajaran kreatif. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 5, 918–922. <https://doi.org/10.29407/cz9bj371>
- Siswantoro, & Endro. (2018). Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI SD Negeri Sananwetan 2 Kota Blitar. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 15–18.
- Sulistiyawati, E. (2023). Meningkatkan hasil belajar dan sikap gotong royong menggunakan model PBL berbantuan media game puzzle pada siswa fase A kelas II SDN 03 Tarakan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama*, 4(2), 548–565. <https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i2.1316>
- Vianney, M., Bano, V. O., & Makatita, A. L. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media video animasi dan LKPD Liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 170–179.

- Wahdini, R., Tandililing, E., & Mursyid, S. (2021). Remediasi miskonsepsi menggunakan LKPD berbasis Crossword Puzzle materi tekanan zat cair di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(9), 1–10. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i9.28076>
- Wahyuningtyas, C. D. (2020). Pengaruh model pembelajaran Course Review Horay (CRH) terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami administrasi kelas OTKP SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 340–350. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p340-350>
- Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., & Nurul, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran teka teki silang terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Research*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Yulanda, A. M. (2023). Meningkatkan aktivitas belajar, karakter kesadaran lingkungan dan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(5), 757–769.