

**ANALISIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENGETAHUAN
(*KNOWLEDGE*) MENGENAI KONSEP DAN FAKTA DALAM MATA
PELAJARAN PPKN MELALUI STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE***

(Studi Kasus dalam Proses Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP

Muhammadiyah 1 Kartasura)



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata 1
Pada Jurusan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

DELA LA FEBRIANTI

A220170071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING


**ANALISIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENGETAHUAN
(*KNOWLEDGE*) MENGENAI KONSEP DAN FAKTA DALAM MATA
PELAJARAN PPKN MELALUI STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE***

(Studi Kasus dalam Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP
Muhammadiyah 1 Kartasura)

Diajukan Oleh
Dela La Febrianti
A220170071

Telah diperiksa dan disetujui untuk oleh

Surakarta, 10 November 2021
Pembimbing


(Drs, Achmad Muthali'in, M.Si.)
NIK.406

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENGETAHUAN (*KNOWLEDGE*) MENGENAI KONSEP DAN FAKTA DALAM MATA PELAJARAN PPKN MELALUI STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE*

(Studi Kasus dalam Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP
Muhammadiyah 1 Kartasura)

Oleh:

Dela La Febrianti
A220170071

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari, tanggal: Jum'at 12 November 2021
dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Achmad Muthali'in, M.Si. (.....)
2. Prof. Dr. Bambang Sumardjoko, M.Pd (.....)
3. Patmisari, S.Pd., M.Pd (.....)

Surakarta, 12 November 2021
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Sutama, M.Pd.

NIP/NIK. 196001071991031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keregistrasi di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 15 November 2021

Penulis



Dela La Febrianti

A220170071

**ANALISIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENGETAHUAN
(*KNOWLEDGE*) MENGENAI KONSEP DAN FAKTA DALAM MATA
PELAJARAN PPKn MELALUI STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE***

(Studi Kasus dalam Proses Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP
Muhammadiyah 1 Kartasura)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *crossword puzzle* di kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura serta kendala dan solusinya. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini menggunakan kepala sekolah, waka kurikulum, guru PPKn, siswa kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif. Triangulasi data menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi pengetahuan mengenai konsep dan fakta dalam proses pembelajaran PPKn melalui strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura telah dilakukan dengan cara guru memberikan soal dalam bentuk teka-teki silang yang diunggah melalui laman *Schoology*. Siswa menjawab soal teka-teki silang sebagai penguatan mengingat istilah, memahami pengetahuan khusus, membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta memahami pengetahuan dasar dan umum. Kendala yang dialami yaitu siswa kesulitan mengingat istilah sehingga belum mampu menjawab soal teka-teki silang dengan tepat dan tidak sesuai dengan pertanyaan. Siswa juga kesulitan mencerna pengetahuan khusus, membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi serta kesulitan memahami pengetahuan dasar dan umum dalam materi PPKn yang telah diberikan guru. Solusi yang dilakukan dari kendala tersebut adalah guru memberikan soal yang lebih dari satu dan pertanyaan dibuat berulang-ulang sesuai dengan pencapaian pengetahuan yang diharapkan. Guru juga memberikan bahan bacaan atau ringkasan materi berupa *slide power point*, serta siswa diberi kesempatan untuk informasi dari sumber lain yang relevan.

Kata Kunci: *Kompetensi Pengetahuan, Konsep, Fakta, Crossword Puzzle*

Abstract

This study purposed to describe the development of knowledge competence (*knowledge*) about concepts and facts through a crossword puzzle strategy in class VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura following the obstacles and solutions. This type of research was qualitative with a case study approach. The subjects of this study were principals, the vice curriculum, PPKn teachers, grade VII students of Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura. Data collection techniques in this study used interviews, observations, and documentation. The

data analysis technique used an interactive model. Triangulation of data using triangulation of data sources and triangulation of data collection techniques. The results of this study indicated that the development of knowledge competences regarding concepts and facts in the Civics Education learning processed through a crossword puzzle strategy for the seventh-grade students of Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura, this was done by the teacher giving questions in the form of crossword puzzles that were uploaded through Schoology page. Students answered crossword questions as reinforcement for remembering terms, understanding special knowledge, distinguishing category and classification knowledge, and understanding basic and general knowledge. The obstacle experienced in this study was that students had difficulty remembering terms so that they have not been able to answer crossword questions correctly and did not match the questions. Students also had difficulty digesting special knowledge, distinguishing category and classification knowledge, and difficulty understanding basic and general knowledge in the Civics Education material that has been given by the teacher. The solution to this problem was that the teacher gave more than one question and questions were made repeatedly by the achievement of the expected knowledge. The teacher also provided reading material or a summary of PowerPoint slides, and students were given the opportunity for information from other relevant sources.

Keywords: Knowledge Competence, Concepts, Facts, Crossword Puzzle

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran wajib pada struktur kurikulum 2013. PPKn merupakan salah satu materi pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai nilai dan moral yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 dan memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman untuk mengembangkan nilai moral berlandaskan Pancasila, UU dan norma yang berlaku secara individu maupun dalam bermasyarakat. Sejalan dengan pernyataan tersebut PPKn diartikan sebagai aspek pendidikan politik yang fokus materinya tentang peran warga negara dalam kehidupan bernegara yang diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat berguna bagi bangsa dan negara (Cholisin, 2004:10).

Berdasarkan Permendikbud No 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan menunjukkan bahwa semua mata pelajaran di SMP Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh peserta didik pada ranah pengetahuan adalah memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural). Secara singkat pengetahuan

faktual (fakta) merupakan pengetahuan yang harus dimiliki peserta didik ketika akan digunakan dengan suatu disiplin ilmu atau memecahkan masalah yang di dalamnya berkaitan dengan pernyataan yang sesuai dengan kenyataan sebenarnya (Anderson & Krathwol, 2017:46). Sedangkan pengetahuan konseptual (konsep) memuat ide atau gagasan dalam suatu disiplin ilmu yang dapat memungkinkan orang untuk mengkategorikan berbagai objek. Pengetahuan konseptual juga diartikan sebagai pengetahuan mengenai teori eksplisit dan implisit dalam model psikologi kognitif yang berbeda (Anderson & Krathwol, 2017:46).

Kompetensi pengetahuan PPKn diartikan sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan dan nilai dasar siswa dalam pemahaman pengetahuan faktual dan konseptual materi PPKn yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta menciptakan untuk mengembangkan dan melestarikan budaya bangsa Indonesia, seperti nilai, sikap dan kepribadian sesuai Pancasila dan UUD 1945.

Pada proses pengembangan kompetensi pengetahuan siswa, guru memiliki peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan, karena keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan pengetahuan akan berpengaruh besar pada kompetensi siswa dan salah satunya kompetensi pengetahuan. Guru harus mampu menerapkan media dan strategi yang tepat dan lebih bervariasi supaya siswa tidak merasa bosan serta mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Strategi *crossword puzzle* dapat memungkinkan siswa belajar secara optimal, karena strategi ini lebih menyenangkan dengan menyerupai permainan tebak kata melalui teka-teki silang. Strategi *crossword puzzle* merupakan salah satu penerapan model pembelajaran aktif, dimana memungkinkan siswa akan selalu aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* ini diharapkan penguatan kompetensi pengetahuan siswa dapat berkembang baik mengenai suatu konsep atau fakta dalam mata pelajaran PPKn. Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian, penggunaan strategi *crossword puzzle* banyak memberikan pengaruh positif.

Dampak positif penggunaan strategi *crossword puzzle* diantaranya dituangkan dalam jurnal *College Teaching* yang berjudul “*A Highly Interactive Application of Self-Generated Crosswords in the Classroom*” Vol 68.

”In this unique application of the self-generated crossword , students use free internet programs to easily create these puzzles and bring copies of their completed crosswords to class so their peers can solve them. his highly interactive exercise provides a unique opportunity for students to engage with the material and to participate in the classroom.” (Nicol, Adelheid A.M., 2019).

Kutipan di atas menegaskan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* memberikan pengaruh yang lebih efektif daripada strategi lainnya, siswa lebih terlihat berpartisipasi di dalam kelas, maka hal ini menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran.

Dampak positif yang senada dituangkan dalam jurnal *College Teaching* yang berjudul “*An Analysis of Instructorcreated Crossword Puzzles for Student Review*” Vol. 54.

”Students generally rated the crossword puzzle exercise favorably. They described learning more and finding the exercise more helpful for learning concepts and preparing for the exam when completing the crossword puzzle collaboratively in class rather than individually outside of class. Students also rated the exercise higher as a review technique and as more enjoyable when completed in class.”(Weisskirch, Robert S., 2010).

Penelitian diatas menegaskan bahwa dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* siswa lebih merasa senang ketika menggunakan strategi ini untuk mereview pelajaran atau sebagai latihan siswa untuk mempersiapkan ujian. Jadi penggunaan strategi *crossword puzzle* dinilai lebih efektif dan dapat meningkatkan minat siswa dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya pengaruh positif disetiap penelitian yang telah dilakukan, tidak menutup kemungkinan bahwa strategi *crossword puzzle* juga memiliki kekurangan ketika penerapannya dilaksanakan. Strategi *crossword puzzle* dapat menimbulkan kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan daya ingat yang rendah. Kemudian untuk membuat dan menyiapkan instrument ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

SMP Muhammadiyah 1 Kartasura merupakan salah satu sekolah unggulan yang mengupayakan pengembangan kompetensi pengetahuan siswa harus berjalan dengan maksimal, walaupun pada kondisi saat ini pembelajaran yang masih dilakukan secara *online*. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *schoolology*, tidak semua sekolah dapat menggunakan aplikasi tersebut. Guru PPKn yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura ini juga menggunakan strategi pembelajaran salah satunya adalah strategi *crossword puzzle*. Namun, strategi tersebut tidak selalu digunakan pada saat proses pembelajaran dan hanya beberapa kali saja. Pada kenyataannya strategi *crossword puzzle* ini belum terlalu populer untuk diterapkan. Strategi pembelajaran ini masih di anggap sulit untuk menggunakannya, karena proses pembuatannya yang cukup susah dan rumit.

Hasil pengamatan dari *schoolology* dan wawancara dengan Guru PPKn yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura pada proses pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) pada siswa kenyataannya belum berkembang secara optimal. Terlihat ketika guru memberikan materi, kemudian guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal-soal dan jawaban siswa masih tidak tepat belum sesuai dengan pertanyaan yang diberikan guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas kompetensi pengetahuan siswa masih cukup rendah untuk memahami dan mengingat materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Analisis Pengembangan Kompetensi Pengetahuan (*Knowledge*) Mengenai Konsep dan Fakta dalam Mata Pelajaran PPKn Melalui Strategi *Crossword Puzzle*: Studi Kasus dalam Proses Pembelajaran PPKn Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura”. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang pelaksanaan, kendala dan solusi dalam proses pembelajaran PPKn.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2016:9). Data studi kasus dapat diperoleh dari semua

pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber namun terbatas dalam kasus yang diteliti (Nawawi, 2003:1-2).

Penelitian ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran PPKn kelas VII Tahfidz di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Analisis data yang digunakan yaitu model interaktif yang seluruh prosesnya melalui tahap pengumpulan, reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan kompetensi pengetahuan mengenai konsep dan fakta menggunakan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran PPKn di Kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura dilakukan dengan cara guru memberikan soal dalam bentuk teka-teki silang yang diunggah pada laman *schoolology*, selanjutnya siswa mengumpulkan hasil jawaban di laman *schoolology* yang telah disediakan khusus untuk pengumpulan tugas. Tidak hanya dengan cara tersebut, melainkan disusun dengan kondisi saat ini, beberapa siswa juga dijadwalkan untuk masuk sekolah. Ketika siswa ke sekolah, guru juga membagikan soal teka-teki silang untuk evaluasi yang dikerjakan di rumah masing-masing, dan dikumpulkan kembali kepada guru ketika siswa datang ke sekolah sesuai jadwal yang ditentukan. Dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* ini siswa diharapkan mampu mengingat istilah, memahami pengetahuan khusus, membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta memahami pengetahuan umum dan dasar dalam materi PPKn.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura mengenai pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) mengenai konsep dan fakta melalui strategi *crossword puzzle* di kelas VII Tahfidz didapatkan temuan yang dapat dikaitkan dengan kajian teori. Adapun kajian teori temuan dengan kajian teori tersebut adalah sebagai berikut.

Pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) mengenai konsep dan fakta dalam mata pelajaran PPKn melalui strategi *crossword puzzle* pada kelas

VII Tahfidz di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura berjalan dengan cukup baik. Siswa dapat mengingat istilah, dan memahami pengetahuan khusus, memahami pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta memahami pengetahuan umum dan dasar dalam materi PPKn melalui soal teka-teki silang yang diberikan guru. Siswa dapat menjawab pertanyaan, mengingat dan memahami tentang materi yang diajarkan. Hal tersebut menunjukkan siswa memiliki kemampuan dasar dalam menguasai materi PPKn, meski kurang sempurna. Guru memberikan tugas dengan memberikan soal teka-teki silang kepada siswa sehingga siswa memiliki kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran PPKn.

Penelitian penulis ini sebagaimana simpulan di atas sesuai dengan penelitian Lindayani dkk (2019) dalam *Thinking Skills and Creativity Journal* yang menerangkan bahwa kompetensi pengetahuan PPKn merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan nilai dasar siswa dalam pemahaman pengetahuan faktual materi PPKn yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan untuk mengembangkan dan melestarikan budaya bangsa Indonesia seperti nilai, sikap dan kepribadian sesuai Pancasila, UUD 1945 serta cinta tanah air.

Juga sinkron dengan hasil penelitian Latifah dkk (2019) sebagaimana dipublikasi dalam *Journal for Lesson and Learning Studies* menyebutkan bahwa ketercapaian kemampuan kognitif siswa dapat diketahui melalui hasil belajar kognitif siswa yang dilihat dari hasil mengerjakan soal yang diberikan guru dalam pembelajaran. Aktifitas kognitif atau pengetahuan mengingat dapat ditunjukkan dengan ingatan materi yang dipelajari sebelumnya dengan mengingat fakta, istilah, konsep dasar dan jawaban. Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Kunandar dalam Salamah, 2018). Juga selaras dengan hasil penelitian Susanti dkk (2020) sebagaimana tertulis dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* bahwa penguasaan dalam pembelajaran dilakukan agar siswa melakukan aktivitas yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran baik secara kognitif, afektif maupun

psikomotorik. Selain itu juga dengan hasil penelitian Wijastuti (2013) dalam *Journal of Elementary Education* menyebutkan bahwa penggunaan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran akan memungkinkan siswa dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang.

Pengembangan kompetensi pengetahuan mengenai konsep dan fakta menggunakan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran PPKn di kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura masih menghadapi kendala, yaitu kesulitan siswa mengingat istilah, kesulitan mencerna pengetahuan khusus, kesulitan membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta kesulitan memahami pengetahuan dasar dan umum. Hal itu tercermin pada jawaban siswa masih banyak yang kurang tepat, dan tidak sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan. Guru juga tidak mengetahui pasti apakah setiap siswa mengerjakan soal teka-teki silang siswa benar-benar mampu mengingat, membedakan dan memahami setiap materi karena materi PPKn cukup banyak cakupannya. Temuan tersebut sejalan dengan hasil Penelitian Astawa dkk (2020) yang dimuat dalam *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum menguasai pelajaran PPKn dikarenakan pelajaran PPKn yang dianggap sulit dan membosankan dengan cakupan materi yang luas dan padat. Guru juga tidak mengetahui ketika siswa mengerjakan soal apakah siswa tersebut menggunakan sumber dari materi ppt yang telah diberikan atau menggunakan sumber lainnya karena pembelajaran yang dilakukan saat ini masih *online*. Sehingga tujuan pembelajaran juga belum mampu tercapai dengan maksimal.

Solusi dari kendala pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) mengenai konsep dan fakta dalam mata pelajaran PPKn melalui strategi *crossword puzzle* pada siswa kelas VII Tahfidz di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura yaitu guru juga memberikan bahan bacaan atau ringkasan materi berupa *power point* sebelum siswa mengerjakan soal teka-teki silang yang diunggah pada laman *schoolgy*. Siswa juga diberi kesempatan untuk mencari informasi dari sumber lainnya yang relevan. Siswa diharapkan dapat melihat dan membaca seksama materi terkait. Guru juga memberikan beberapa soal teka-teki silang yang

lebih dari satu, dan pertanyaan dibuat berulang-ulang sesuai dengan penguatan pengetahuan yang diharapkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengingat istilah, mencerna pengetahuan khusus, membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi serta memahami pengetahuan dasar dan umum dalam materi PPKn yang diajarkan. Tidak hanya itu, siswa juga diharapkan mampu mengerjakan soal dengan jelas, lengkap dan tepat. Temuan ini sesuai dengan penelitian Noor dkk (2017) yang dimuat dalam *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology* yang menunjukkan bahwa *schoolology* dapat memfasilitasi guru dan peserta didik untuk membangun komunikasi kolaboratif dan juga memenuhi kebutuhan tujuan pendidikan saat ini. Temuan peneliti ini juga selaras dengan hasil penelitian Irfan dkk (2019) yang dimuat dalam *Indonesian Journal of Primacy Education* yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *power point* merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara, gambar dan video yang diharapkan pengembangan media ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh siswa. Kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyempurnakan keterampilan supaya jadi permanen dengan dilakukannya latihan yang diulang-ulang dan dengan bersungguh-sungguh terhadap sesuatu yang sama (Jaelani dalam Dewi dkk, 2020). Secara lebih rinci hasil penelitian peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Temuan Penelitian Analisis Pengembangan Kompetensi Pengetahuan (*Knowledge*) mengenai Konsep dan Fakta dalam Mata Pelajaran PPKn melalui Strategi *Crossword Puzzle*: Studi Kasus dalam Proses Pembelajaran PPKn di Kelas VII Tahfidz SMP Muhammadiyah 1 Kartasura

No	Indikator	Penguatan	Kendala	Solusi
1	Kemampuan siswa untuk mengingat istilah dalam materi PPKn	Guru membuat soal TTS yang berkaitan dengan mengingat istilah, dalam materi PPKn	Siswa kurang sepenuhnya mengingat makna istilah dalam materi PPKn	Guru memberi ringkasan materi dalam ppt dan memberikan kesempatan mencari jawaban dari sumber lain yang relevan.
2	Kemampuan siswa untuk memahami pengetahuan khusus dalam materi PPKn	Guru membuat soal TTS yang berkaitan dengan memahami pengetahuan khusus PPKn	Siswa kurang mampu mencerna secara baik pengetahuan khusus materi PPKn, tercermin dari jawaban TTS kurang	Guru membuat soal TTS lebih dari satu terkait pengetahuan khusus dan memberi ringkasan materi berupa ppt.

			tepat dan sibuk mencari jawaban dari bahan ajar yang diberikan.	
3	Kemampuan siswa untuk memahami pengetahuan kategori dan klasifikasi dalam PPKn	Guru membuat soal TTS terkait pemahaman pengetahuan kategori dan klasifikasi dalam materi PPKn	Siswa belum begitu mampu membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi, tercermin dalam jawaban soal TTS kurang tepat.	Guru membuat soal TTS yang diulang agar siswa lebih bisa membedakan kategori dan klasifikasi materi PPKn, dan memberi materi ajar dalam ppt.
4	Kemampuan siswa untuk memahami pengetahuan umum dan dasar dalam PPKn	Guru membuat soal TTS terkait dengan materi pengetahuan umum dan dasar dalam materi PPKn	Siswa belum sepenuhnya mampu memahami pengetahuan umum dan dasar, dalam materi PPKn, tercermin dalam jawaban TTS yang kurang tepat, jawaban kurang sesuai dengan permintaan soal.	Guru membuat beberapa soal TTS mengenai pengetahuan umum dan dasar dalam materi PPKn, juga memberi bahan bacaan yang relevan.

4. PENUTUP

Pengembangan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) mengenai konsep dan fakta dalam mata pelajaran PPKn melalui strategi *crossword puzzle* pada kelas VII Tahfidz di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura berjalan dengan cukup baik. Siswa dapat mengingat istilah, dan memahami pengetahuan khusus, memahami pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta memahami pengetahuan umum dan dasar dalam materi PPKn melalui soal teka-teki silang yang diberikan guru. Siswa dapat menjawab pertanyaan, mengingat dan memahami tentang materi yang diajarkan. Hal tersebut menunjukkan siswa memiliki kemampuan dasar dalam menguasai materi PPKn, meski kurang sempurna. Guru memberikan tugas dengan memberikan soal teka-teki silang kepada siswa sehingga siswa memiliki kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran PPKn.

Kendala yang dialami adalah siswa masih belum mampu untuk menjawab soal-soal teka-teki silang yang diberikan guru. Jawaban yang diberikan siswa banyak yang belum tepat, tidak lengkap dan salah. Hal itu disebabkan karena

kesulitan siswa mengingat istilah, memahami pengetahuan khusus, kemampuan membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi, serta kemampuan memahami pengetahuan umum dan dasar yang ada pada materi PPKn, juga karena materinya yang cukup banyak.

Solusi dari kendala dilakukan guru dengan membuat bahan bacaan atau ringkasan materi dalam *slide power point* dibuat lebih menarik, guru juga memberikan kesempatan siswa untuk mencari jawaban dari sumber yang relevan. Selain itu juga guru membuat beberapa soal teka-teki silang yang diulang-ulang sesuai dengan penguatan pengetahuan yang diharapkan. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengingat istilah, mencerna pengetahuan khusus, membedakan pengetahuan kategori dan klasifikasi serta memahami pengetahuan dasar dan umum dalam materi PPKn yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W dan Krathwohl, D. R. 2017. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Astawa, I Wayan Wira dkk. 2020. “Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa”, *Jurnal Paedagodi dan Pembelajaran*, Vol 3 (2). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/25677/15584>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 11.16 WIB.
- Cholisin. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: FIS UNY
- Dewi, Ni Putu Juwita dkk. 2020. “Metode Pembelajaran *Drill* Berbasis Masalah Kontekstual terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika”. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Vol 8 (2). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/25453/15613>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 12.45 WIB.
- Irfan dkk. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar”. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol 3 (2). Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/download/21765/10855>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 12.10 WIB.
- Latifah, Nidha Nur dkk. 2019 “Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang”. *Journal for*

- Lesson and Learning Studies*, Vol 2 (2). Semarang: Universitas PGRI Semarang. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/download/19156/11318>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 10.14 WIB.
- Lindayani, dkk. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Bermuatan Nilai Karakter terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Undiksha*, Vol 2 (2) (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/TSCJ/article/download/20709/12719>). Diakses pada Kamis, 18 Maret 2021 pukul 07.45 WIB.
- Nawawi, dan Martini. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nicol, Adelheid A.M. 2019. “A Highly Intractive Application of Self-Generated Crossword in the Classroom”. *Jurnal Collega Teaching* Vol 68 (1):3-4. (<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/87567555.2019.1650709>). Diakses pada Senin, 22 Maret 2021 pukul 22.45 WIB.
- Noor, Muhammad Elfin dkk. 2017. “Penggunaan *E-Learning* dalam Pembelajaran Berbasis Proyek di SMP Negeri 1 Jepara”. *Innovative Journal of Curriculum and Education Technology*, Vol 6 (1). Semarang: Universitas Negeri Semarang (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/15572/8276>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 11.30 WIB.
- RI. 2013. Permendikbud No 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Salamah, Umi. 2018. “Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan”. *Jurnal Evaluasi*, Vol 2 (1). Malang: STAI Ma’had Aly Al-Hikam (<https://media.neliti.com/media/publications/233411-penjaminan-mutu-penilaian-pendidikanf9741ceb.pdf>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 13.00 WIB.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Badiah dkk. 2020. “Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Denah melalui Metode Penugasan pada Siswa Kelas 5 Ibtidaiyah”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/download/18156/9544/>). Diakses pada Sabtu, 6 November 2021 pukul 10.50 WIB.
- Weisskirch, Robert S. 2010. “*An Analysis of Instructorcreated Crossword Puzzles for Student Review*”. *Jurnal Collega Teaching*, Vol 54 (1):198-201. (<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3200/CTCH.54.1.198-201>). Diakses pada, Senin, 22 Maret 2021 pukul 23.00 WIB.

Wijiastuti, Retno. 2013."Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* pada Hasil Belajar IPS". *Journal of Elementary School*, Vol 2 (2). Semarang: UNNES. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/download/2741/2528>). Diakses pada Kamis, 18 Maret 2021 pukul 08.00 WIB.