

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *WORD SQUARE*  
BERBANTUAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 14 BANDA ACEH**

Nailil Muna<sup>1</sup>, Amsal Amri<sup>2</sup>, M. Okta Ridha M<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah,

<sup>2</sup>Dosen Jurusan Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah

Email: [naililmuna487@gmail.com](mailto:naililmuna487@gmail.com)

**ABSTRAK**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; serta (4) Respon siswa terhadap model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa terhadap model pembelajaran *Word Square* berbantuan media komik. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Banda Aceh yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan (1) Lembar *pre test* dan *post test*; (2) Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa; (3) Lembar pengamatan keterampilan guru; dan (4) Angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, dan 95% pada siklus III. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 60% pada siklus II, dan 90% pada siklus III; (2) Jumlah aktivitas guru dan siswa meningkat dari 3 aktivitas sesuai pada siklus I menjadi 5 aktivitas sesuai pada siklus II, dan 7 aktivitas sesuai pada siklus III; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat dari skor 2,42 dengan kategori sedang pada siklus I menjadi 3,14 dengan kategori baik pada siklus II, dan 3,51 dengan kategori sangat baik pada siklus III; (4) Pada umumnya siswa menyatakan bahwa pembelajaran *word square* berbantuan media komik sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata Kunci: *Word Square*, Komik, Hasil Belajar, IPS Terpadu

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan investasi yang sangat besar bagi setiap warga negara karena pendidikan merupakan salah satu hal yang harus diutamakan. Maju mundurnya suatu bangsa tergantung pada tingkat pendidikan bangsa itu sendiri, sehingga kelanjutan pendidikan harus menjadi tanggung jawab semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangatlah tergantung pada proses pembelajaran. Guru merupakan seorang pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran

guru diharapkan senantiasa mendorong dan mengarahkan cara berpikir siswa agar lebih kreatif.

SMP Negeri 14 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di kawasan Banda Aceh. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru wali kelas di sekolah, kemampuan siswa untuk menguasai materi IPS Terpadu masih tergolong rendah, hasil ulangan semester pada kelas VIII-2 dari 27 siswa hanya 10 siswa yang dapat mencapai nilai KKM 70. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh disebabkan oleh beberapa faktor. Ada faktor yang disebabkan oleh guru dan juga peserta didik sendiri. Adapun faktor yang disebabkan oleh guru adalah kurangnya variasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam setiap pembelajaran tanpa menggunakan media yang bervariasi. Sedangkan faktor dari peserta didik sendiri adalah masih rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS Terpadu.

Guru harus bekerja keras dalam membangkitkan kembali antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu mencoba berbagai model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Adapun model dan media pembelajaran yang dibutuhkan adalah suatu model dan media yang dapat menarik siswa untuk bisa berpikir secara aktif, kreatif, dan inovatif namun tetap merasa senang. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *word square* yang dipadukan dengan media komik. Saptono dalam Jonelisa (2013:6) mengatakan bahwa "*word square*" merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencari jawaban pada kotak-kotak jawaban". Sedangkan media komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang berkaitan erat dengan gambarnya demi menghibur pembacanya, Sudjana dan Rivai (2005:64). Dengan demikian, model pembelajaran *word square* akan dikemas dalam LKS yang berbentuk komik, sehingga akan menarik minat siswa untuk terus membaca.

Penelitian mengenai model pembelajaran *word square* menggunakan media komik pernah dilakukan oleh Mirah Kurniasari dkk (2013) dengan judul penelitian "pengaruh model pembelajaran *word square* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tegallalang". Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *word square* dengan media gambar memberikan kategori sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian mengenai model pembelajaran *word square* menggunakan media komik juga pernah dilakukan oleh Ida Wahyu Utami (2014:22), dengan judul penelitian "Studi komparasi strategi pembelajaran *word square* dan *crossword puzzle* melalui media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Tahun Pelajaran 2013/2014". Adapun hasil penelitian terhadap siswa kelas V SDIT Al-Kautsar melalui *word square* dengan media visual lebih baik daripada melalui *crossword puzzle* dengan media visual.

Dalam penelitian ini, penulis memilih media visual berbentuk gambar yang dikembangkan menjadi komik. Adapun model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik belum pernah diterapkan di SMP Negeri 14 Banda Aceh khususnya pada kelas VIII. Sehingga hal tersebut menjadi salah satu faktor pendukung bagi penulis dalam memilih

siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh untuk menjadi objek penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Banda Aceh yang terletak di Jalan Cinta Kasih Timur XI, komplek perumahan Tzu Chi Panteriek Kecamatan Luengbata Kota Banda Aceh. Penelitian ini direncanakan mulai dari tanggal 7 Februari 2018 sampai dengan 17 Februari 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Banda Aceh yang berjumlah dari 20 siswa, terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Dipilihnya kelas tersebut karena siswa masih sulit dalam memahami materi pembelajaran IPS terpadu yang telah dibuktikan dengan nilai tes. Dalam mengetahui prestasi belajar dan respon siswa dengan menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik, peneliti juga diamati oleh dua orang pengamat yang mengamati aktivitas guru dan siswa serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Setelah memperoleh data dari instrumen yang digunakan, maka selanjutnya dilakukan pengelolaan data dengan melakukan beberapa analisis untuk mengetahui tujuan dari penelitian ini. Analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Analisis Hasil Belajar

Setelah memperoleh data dari instrumen yang digunakan, maka selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan melakukan beberapa analisis untuk mengetahui tujuan dari penelitian ini. Peneliti melakukan analisis hasil belajar untuk mengetahui bagaimana perubahan yang didapat oleh siswa terhadap mata pelajaran IPS setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *word square* dengan menggunakan media komik. Hasil belajar dianalisis secara individual dan klasikal. Analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

#### (1) Untuk tingkat ketuntasan individual

Seorang siswa dikatakan dapat mencapai ketuntasan secara individual pada matapelajaran IPS Terpadu jika siswa mampu mendapatkan nilai 70 dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan. Nilai 70 tersebut merupakan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di SMP Negeri 14 Banda Aceh.

$$P = \frac{\text{Jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \times 100 \quad (\text{Kemendikbud No. 53 Tahun 2015})$$

#### (2) Untuk Tingkat Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal adalah ketuntasan siswa keseluruhan yang ada dalam kelas. Suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajarnya (Suryosubroto, 2009:77). Untuk menghitung hasil ketuntasan klasikal adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2010:43})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang hasil belajarnya tuntas

N = Jumlah siswa

### (3) Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa kelas VIII-2 yang terjadi selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *word square* menggunakan media komik. Sehingga hal dapat menunjukkan sesuai atau tidaknya aktivitas yang terjadi terhadap komponen-komponen aktivitas yang telah dirancang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Analisis dilakukan dengan mengkategorikan persentase hasil penelitian. Dikategorikan baik, jika hasil persentase sama, kurang atau lebih 1 menit dari standar waktu yang ditetapkan, dan dikategorikan kurang baik, jika hasil persentase tidak sama, kurang atau lebih 2 menit dari standar waktu yang ditetapkan. Untuk mengetahui tingkat reabilitas instrumen ini digunakan statistik persentase, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono 2010:43})$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan

### (4) Analisis Data Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Data keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rata-rata skor sesuai dengan yang dikemukakan oleh Budiningarti (1998:10) adalah:

Skor 1,00 - 1,69 : kurang baik

Skor 1,70 - 2,59: sedang

Skor 2,60 - 3,50: baik

Skor 3,51 - 4,00 : baik sekali

### (5) Respon Siswa

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *word square* menggunakan media komik di kelas VIII-2, peneliti membagikan angket kepada siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut untuk mengetahui baik atau tidak respon dari siswa kelas VIII-2 terhadap pembelajaran. Untuk mengetahui persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *word square* menggunakan media komik digunakan analisis persentase, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono (2010:43)})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi respon siswa

N = Jumlah siswa

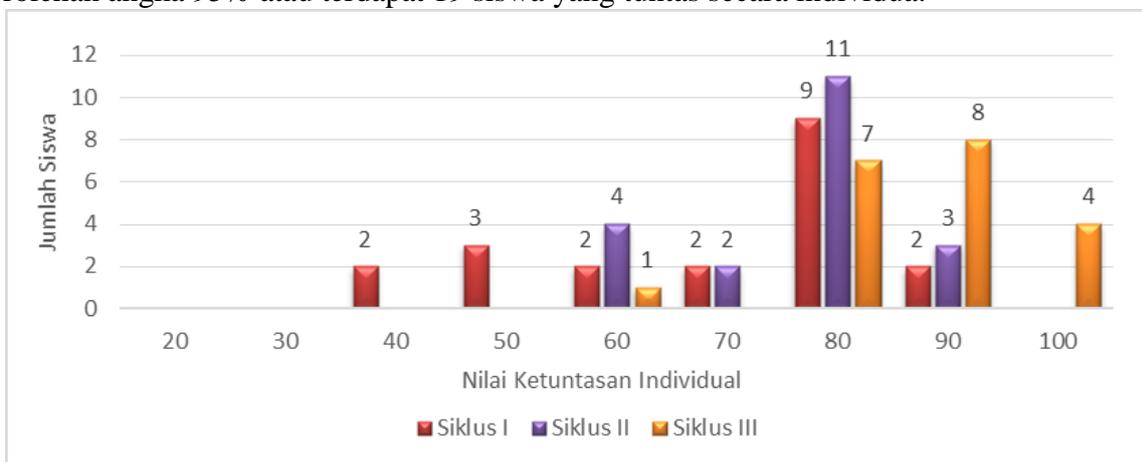
Kemudian data dideskripsikan serta ditafsirkan untuk diambil kesimpulan, dimulai dari bilangan terbesar kepada bilangan terkecil dengan kriteria sebagaimana yang dikemukakan Hadi (2000:67) sebagai berikut:

- 100% disebut seluruhnya
- 80% - 99% disebut pada umumnya
- 60% - 79% disebut sebagian besar
- 50% - 59% disebut lebih dari setengah
- 20% - 39% disebut sebagian kecil
- 0% - 19% disebut sangat sedikit

## HASIL DAN PEMBAHASAN

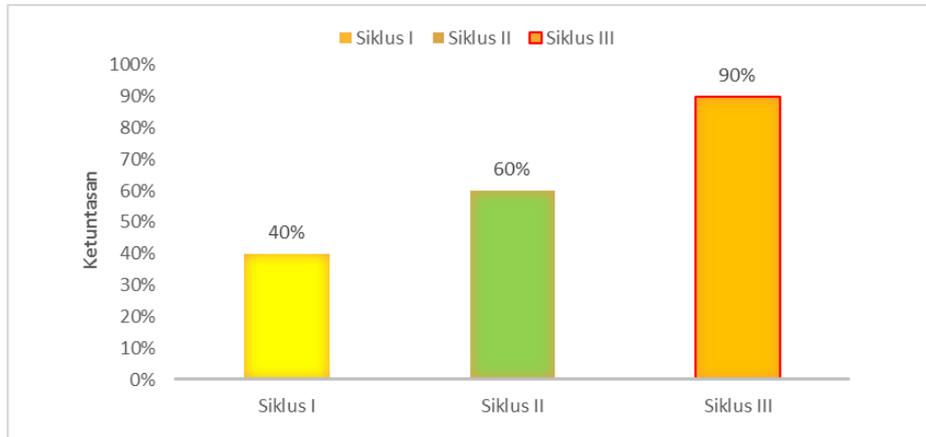
### Hasil Belajar Siswa

Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-2. Secara individual peserta didik mengalami peningkatan pengetahuan dan hasil ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus III. Berdasarkan Gambar 4.3 secara individual hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Hal ini dapat dilihat pada grafik ketuntasan individual yang menjelaskan skor yang diperoleh siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII-2, angka yang diperoleh pada siklus I adalah 65% atau terdapat 13 siswa yang tuntas secara individual dari 20 siswa. Pada siklus II hasil ketuntasan individual yang diperoleh siswa adalah 80% atau terdapat 16 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas secara individual. Selanjutnya pada siklus III ketuntasan individual meningkat dengan perolehan angka 95% atau terdapat 19 siswa yang tuntas secara individual.



Gambar 4.3 Grafik ketuntasan individual

Berdasarkan hasil ketuntasan individual, maka persentase ketuntasan klasikal juga dapat dihitung dari hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik pada siklus I hingga siklus III, hasil persentasenya dapat dilihat pada Gambar 4.4.

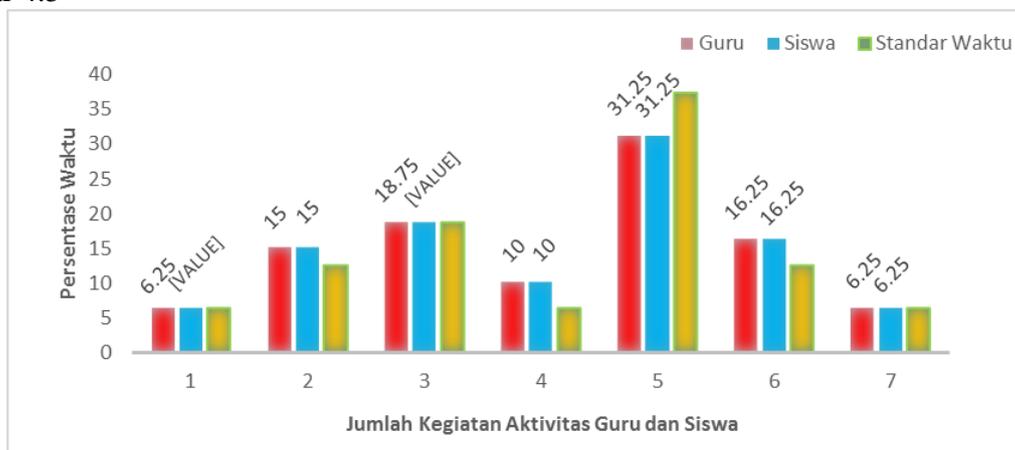


Gambar 4.4 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.4 terlihat peningkatan hasil belajar pada setiap siklus yang dilakukan. Pada tindakan siklus I nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 40%, dari 10 soal hanya 4 soal yang tuntas dan 6 soal yang tidak tuntas. Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh masih di bawah ketuntasan yang ditetapkan yaitu  $\geq 85\%$ . Pada siklus II nilai ketuntasan klasikal yaitu 60%, dari 10 soal hanya 6 soal yang tuntas. Siklus II dikatakan juga belum tuntas secara klasikal, sedangkan pada siklus III nilai ketuntasan klasikal mencapai 90%, artinya dari 10 soal terdapat 9 soal yang tuntas dan 1 soal yang tidak tuntas. Hasil siklus III menyatakan ketuntasan siswa secara klasikal dalam proses pembelajaran karena nilai siswa telah mencapai  $\geq 85\%$ .

#### Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa dalam model pembelajaran *word square* sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran diamati dengan menggunakan instrumen aktivitas yang telah disusun berdasarkan alokasi waktu pada RPP. Instrumen tersebut digunakan oleh pengamat untuk memantau kesesuaian aktivitas guru dan siswa mulai dari tindakan siklus I sampai dengan siklus III. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.5



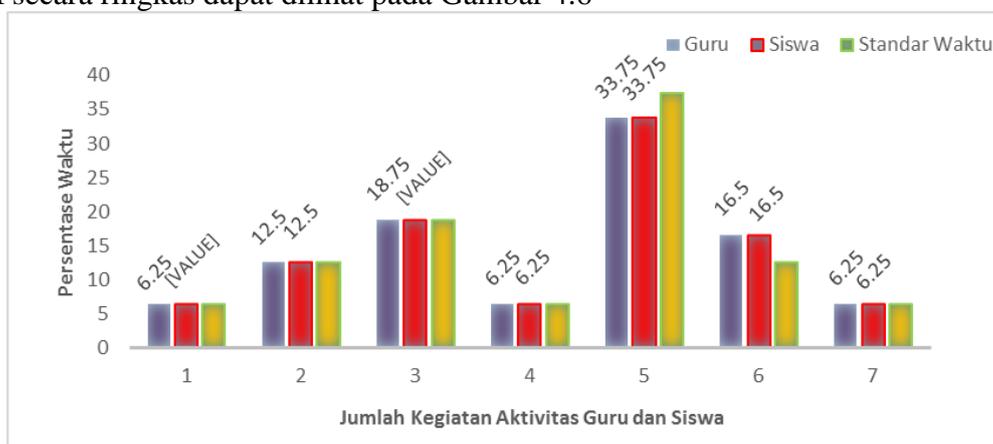
Gambar 4.5 Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.5 dapat dijelaskan bahwa pada aktivitas yang pertama saat *pre test* dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 12,5% (10 menit) namun dalam pelaksanaannya memakan waktu 5 menit dengan persentase 15% (12 menit) dan dikategorikan masih belum sesuai. Hal ini dikarenakan siswa masih belum memahami materi, sibuk mencari contekan dan bertanya kepada guru tentang soal yang tidak mereka pahami.

Selanjutnya pada saat aktivitas kedua yaitu pada saat membentuk kelompok dan memberikan arahan dalam membaca komik serta menjelaskan langkah-langkah model pembelajara *word square* dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 5 menit dengan persentase 6,25%, namun dalam pelaksanaannya memakan waktu 8 menit dengan persentase 10% dan dikategorikan masih belum sesuai. Hal ini disebabkan lamanya guru dalam mengatur kelompok dan menjawab pertanyaan siswa tentang langkah-langkah model pembelajaran yang kurang mereka pahami.

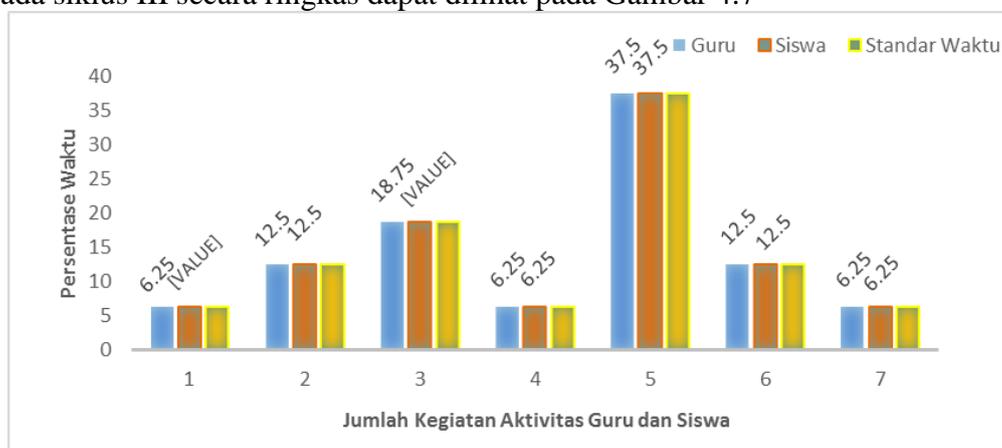
Pada saat aktivitas ke tiga setiap kelompok berdiskusi mengenai materi Fungsi dan peran sumber daya alam menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 30 menit dengan persentase 37,5% tetapi dalam pelaksanaannya kurang dari batas waktu yang ditentukan yaitu selama 25 menit dengan persentase 31,25% dan dikategorikan masih belum sesuai. Hal ini disebabkan karena pada saat mengerjakan komik, siswa terlalu terburu-buru dan asal-asalan dalam menjawab. Selanjutnya aktivitas terakhir yang belum sesuai adalah pada saat evaluasi akhir (*pre test*) dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 10 menit dengan persentase 12,5% tetapi melewati batas waktu yang ditentukan yaitu selama 12 menit dengan persentase 16,25%. karena lamanya siswa berfikir pada saat mengerjakan soal *post test*.

Hasil lembar observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran tipe *word square* berbantuan Media komik ada empat aktivitas yang dikategorikan belum sesuai, dikarenakan dalam proses pembelajaran guru belum dapat menyesuaikan waktu di kelas dengan waktu yang telah ditentukan pada RPP. Maka dari itu peneliti yang juga berperan sebagai guru perlu melakukan perancangan ulang supaya pengalokasian waktu terhadap aktivitas dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas guru dan siswa pada siklus II secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.6 dapat dijelaskan bahwa terdapat dua aktivitas yang dikategorikan belum sesuai pada siklus II, yaitu pada aktivitas yang pertama saat setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai materi fungsi dan peran sumber daya alam menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 30 menit dengan persentase 37,5% tetapi dalam pelaksanaannya kurang dari batas waktu yang ditentukan yaitu selama 27 menit dengan persentase 33,75% dan dikategorikan masih belum sesuai. Selanjutnya aktivitas yang belum sesuai pada siklus II adalah pada saat evaluasi akhir (*pre test*) dimana jumlah waktu yang ditentukan pada RPP yaitu selama 10 menit dengan persentase 12,5% tetapi melewati batas waktu yang ditentukan yaitu selama 13 menit dengan persentase 16,25%. Aktivitas guru dan siswa pada siklus III secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.7

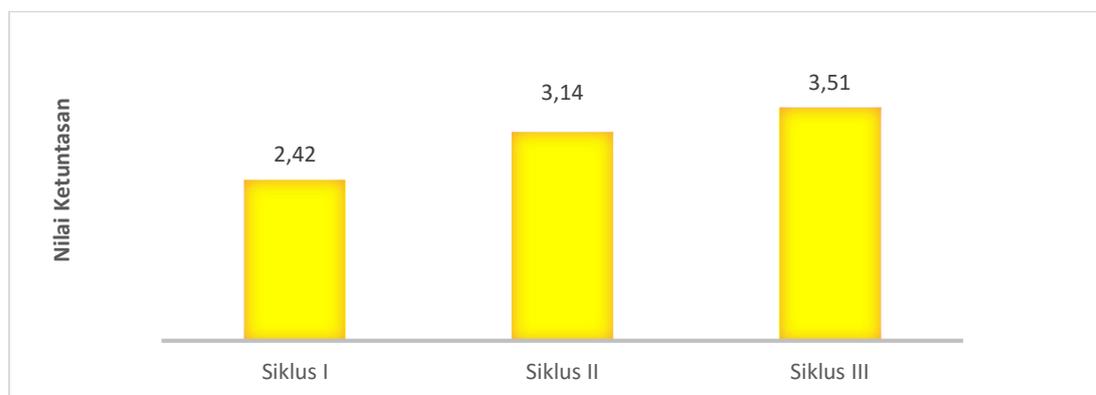


Gambar 4.7 Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.7 dapat jelaskan bahwa pada siklus III rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu yang telah ditetapkan pada RPP. Pada siklus III aktivitas guru dan siswa sudah sangat meningkat, ini ditandai pada aktivitas siklus III seluruh aktivitas guru dan siswa dikategorikan sesuai. Pada kegiatan siklus III guru telah melakukan perbaikan pada kegiatan-kegiatan yang belum sesuai pada siklus I dan siklus II, dan juga pada pembelajaran siklus III ini guru sudah lebih tegas dan efisien dalam mengelola waktu pembelajaran.

#### Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik. Persentase keterampilan yang dilakukan oleh guru di setiap siklus dapat dilihat pada Gambar 4.8. Berdasarkan gambar 4.8 dapat dijelaskan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dikategorikan sedang dengan skor 2,42, pada siklus II dikategorikan baik dengan skor 3,14 dan pada siklus III dikategorikan sangat baik dengan skor 3,51.



Gambar 4.8 Grafik skor keterampilan guru mengelola pembelajaran

### Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap proses pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik sangat beragam. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 100% siswa mengatakan dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas. Model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi adalah 100%. Model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik adalah baru 90% dan tidak baru adalah 10%.

Respon siswa terhadap materi yang telah dipelajari sangat menarik adalah 85% menjawab ya, dan 15% menjawab tidak. Respon siswa terhadap soal evaluasi yang digunakan baik adalah 90% menjawab ya, dan 10% menjawab tidak. Respon siswa terhadap suasana kelas menjadi lebih menyenangkan adalah 95% menjawab ya dan 10% menjawab tidak, terakhir respon siswa terhadap model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik adalah baru 100%. Berdasarkan persentase jawaban siswa yang menjawab setuju terhadap 7 pernyataan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa pada umumnya siswa menyatakan model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik sangat baik dalam meningkatkan siswa memahami materi pelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik untuk menyusun serta menyampaikan materi pelajaran, maka dapat diambil simpulan:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 14 Banda Aceh dalam pembelajaran IPS Terpadu pada materi Fungsi dan peran sumber daya alam mengalami peningkatan secara individual dan klasikal. Pada siklus I hasil ketuntasan individual yang diperoleh adalah sebesar 65%. Pada siklus II hasil ketuntasan individual tersebut meningkat menjadi 80% dan Pada tindakan siklus III meningkat menjadi 95%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar klasikal yang diperoleh siswa. Pada tindakan siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 40%, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 60% dan pada tindakan siklus III meningkat menjadi 90%. Berdasarkan hasil

belajar siklus I, II, dan III maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil analisis kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan disetiap siklus. Sebanyak 3 dari 7 aktivitas pada tindakan siklus I dinyatakan sesuai. Jumlah kesesuaian aktivitas bertambah pada tindakan siklus II yaitu 5 dari 7 komponen aktivitas dan meningkat pada siklus III dengan jumlah 7 aktivitas sesuai atau seluruh aktivitas sudah sesuai dari yang telah direncanakan, sehingga kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan meningkat pada setiap siklus.
3. Hasil analisis keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada tindakan siklus I memperoleh skor 2,42 dengan kategori sedang. Pada tindakan siklus II meningkat dengan perolehan skor 3,14 yang dikategorikan baik. serta pada tindakan siklus III meningkat menjadi 3,51 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru sudah baik dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik.
4. Hasil olah data angket yang berisi 7 pernyataan tentang proses pembelajaran yaitu Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 100% siswa mengatakan dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas. Model *word square* dengan berbantuan media komik dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi adalah 100%. Model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik adalah baru 90% dan tidak baru adalah 10%. Selanjutnya respon siswa terhadap materi yang telah dipelajari adalah 85% menjawab ya, dan 15% menjawab tidak. Respon siswa terhadap soal evaluasi yang digunakan baik adalah 90% menjawab ya, dan 10% menjawab tidak. Respon siswa terhadap suasana kelas menjadi lebih menyenangkan adalah 95% menjawab ya dan 10% menjawab tidak, terakhir respon siswa terhadap model pembelajaran *word square* dengan berbantuan media komik adalah baru 100%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis menyarankan:

1. Model pembelajaran *word square* berbantuan media komik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS, maka disarankan kepada guru IPS untuk menggunakan model ini pada materi-materi IPS lainnya yang dianggap sesuai.
2. Aktivitas guru dan siswa harus lebih diperhatikan agar waktu yang terlaksana sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
3. Keterampilan guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik, oleh karena itu diharapkan kepada guru/calon guru untuk mengetahui secara mendalam langkah-langkah serta kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik, sehingga

menciptakan suasana yang menyenangkan dan siswa dapat menjadi aktif dan termotivasi.

4. Melihat respon siswa terhadap pembelajaran, disarankan kepada peneliti lain agar dapat memvariasikan model pembelajaran *word square* berbantuan media komik pada materi pembelajaran yang sesuai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budiningarti, Hermin. 1998. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jonelisa, Devia. 2013. Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Word Square* Pada Pembelajaran Matematika Sd. *Jurnal*.
- Kemendikbud. 2015. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Kurniasari, Mirah. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus V Kec.Tegallang. *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sudjana, dkk. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Utami, Wahyu Ida. 2014. Studi Komparasi Strategi Pembelajaran Word Square dan Crossword Puzzle Melalui Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Tahun 2013/2014. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.