



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DISKUSI TIPE *BUZZ GROUP*
DENGAN MEDIA PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA
KELAS X IS-1 SMA NEGERI 8 BANDA ACEH**

Tasnim Rahmi¹, Hasmunir², M. Yusuf Harun³

¹Email: tasnimrahmi36@gmail.com

²Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: hasmunir@unsyiah.ac.id

³Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: myusufharun@gmail.com

ABSTRAK

Metode diskusi *Buzz Group* yaitu cara pembahasan suatu masalah yang dalam pelaksanaannya siswa dibagi dalam kelompok kecil antara 4-5 orang membahas suatu masalah yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara pada kelompok besar/kelas. *Crossword puzzle* merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar dan menurun. 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 metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan media permainan *crossword puzzle*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IS-1 SMA Negeri 8 Banda Aceh yang berjumlah 31 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) lembar respon siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persentase ketuntasan secara individual dari 67% meningkat 83% menjadi 96,7%, persentase ketuntasan klasikal dari 50% meningkat 80% menjadi 90% (2) Aktivitas guru dan siswa dari siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan menggunakan metode pembelajaran diskusi *Buzz Group* dengan permainan *Crossword Puzzle*; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Buzz Group* dengan permainan *Crossword Puzzle* meningkat, dan (4) Respon siswa terhadap metode pembelajaran diskusi *Buzz Group* dengan permainan *Crossword Puzzle* dapat dikatakan baik. 90 persen dari 31 siswa berpendapat bahwa dengan belajar melalui metode pembelajaran *Buzz Group* dengan permainan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Kata kunci : penerapan, *Buzz Group*, *Crossword Puzzle*, hasil belajar, geografi

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran adalah cara penyajian

materi ajar kepada siswa yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan yang diinginkan (Istarani 2012:1)

Metode diskusi *buzz group* adalah suatu percakapan ilmiah oleh beberapa yang tergabung dalam satu kelompok-kelompok kecil untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah. Metode diskusi *buzz group* yaitu cara pembahasan suatu masalah yang dalam pelaksanaannya siswa dibagi dalam kelompok kecil antara 4-5 orang membahas suatu masalah yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara pada kelompok besar/kelas (Hasibuan dan Moedjiono 2012:20)

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang mempunyai arti “antara”. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Hanafiah (2012:59) mengemukakan, “Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme”. Media Pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Crosswords puzzle (teka-teki silang) merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Menurut Silberman (2006:256), “*Crossword puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal”. Permainan ini bisa

dibilang sangat menarik karena akan membuat orang yang memainkannya menjadi penasaran untuk menjawab pertanyaan yang ada di permainan ini.

SMA Negeri 8 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang terdapat di kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 8 Banda Aceh, penulis mendapat informasi bahwa dalam proses pembelajaran geografi masih terdapat beberapa permasalahan, diantaranya masih menggunakan metode pembelajaran yang lama seperti menyampaikan pelajaran dengan cara berceramah sehingga siswa merasa jenuh, kurang berminat, dan tidak ada motivasi belajar. Penerapan metode pembelajaran geografi yang digunakan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa akan cenderung kurang bersemangat dan tidak termotivasi selama proses pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah tersebut, dengan penggunaan metode dan media yang beragam tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa termasuk hal nya dalam mata pelajaran geografi. Dari uraian di atas, penelitian ini mencoba mengkaji keberhasilan penerapan metode pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 8 Banda Aceh.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 8 Banda Aceh tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes (*pre-test* dan *Post-test*), Observasi (Lembar pengamatan ketrampilan guru, aktivitas guru dan siswa), dan Angket. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai dengan data yang diperoleh untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dianalisis dengan menganalisis nilai *post-test* individual dan klasikal, kemudian di kategorikan dalam klasifikasi tuntas dan belum tuntas berdasarkan Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 (Kemendikbud No. 53 Tahun 2015).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah soal

Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika ada di dalam kelas tersebut tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya (Suryosubroto, 2009:77). Untuk mengetahui ketuntasan klasikal digunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa

Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Analisis Data Keterampilan Guru

Data keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:77), yaitu:

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

Respon Siswa

Untuk mengetahui persentase respon siswa digunakan analisis statistik deskriptif persentase menurut Hidayat dan Badrujaman (2012:45):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi respon siswa

N = Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar, Aktivitas Guru dan Siswa, Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I

Ketuntasan individual adalah siswa di katakan tuntas belajar apabila nilai evaluasi mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 70. Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa ketuntasan individual yang dicapai sebesar 67 persen atau dari 31 siswa hanya 21 siswa yang tuntas secara individual.

Dari persentase waktu pelaksanaan, meskipun ada enam aktivitas guru yang waktunya sudah sesuai tetapi masih ada lima aktivitas guru yang belum sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Waktu yang tidak sesuai dikarenakan guru masih takut dan gugup sehingga dalam mengelola kelas terasa

sulit, ditambah lagi siswanya belum terbiasa dengan guru tersebut, sehingga perlu penyesuaian antara guru dengan siswa.

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I setelah penerapan metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan media permainan *crossword puzzle* bahwa keterampilan guru pada kegiatan awal adalah 2,5 dengan kategori sedang. Melaksanakan kegiatan inti 2,6 dikategorikan baik. Kegiatan akhir adalah 2,5 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil pengamatan dari pengamat bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran dikategorikan sedang dengan rata-rata 2,53.

2. Hasil Belajar, Aktivitas Guru dan Siswa, Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II

Dari hasil siklus II tingkat ketuntasan individual pada siklus ke II ini mengalami peningkatan dari siklus I, dimana pada siklus I jumlah siswa yang tuntas secara individual hanya sebanyak 21 siswa dengan persentase 67 persen. Peningkatan yang terjadi tidak hanya pada ketuntasan individual tetapi juga pada ketuntasan klasikal. Pada siklus ke II ini ketuntasan klasikal yang dicapai adalah sebesar 80 persen dengan jumlah soal yang tuntas sebanyak 8 soal dari 10 soal yang diberikan. Soal yang tidak tuntas tersebut adalah soal nomor 8 dan 9 dengan persentase yang diperoleh sebanyak 41 persen dan 74 persen.

Berdasarkan hasil siklus II terlihat bahwa aktivitas guru sudah dapat disesuaikan dengan waktu ideal yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari 11 aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan hanya 3 aktivitas yang belum sesuai dengan pengelolaan waktu yang sudah direncanakan dan ditentukan.

Berdasarkan hasil siklus II dapat dijelaskan bahwa, keterampilan guru pada kegiatan awal memperoleh skor 3,1 dengan kategori baik, dan pada kegiatan inti memperoleh skor 3,3 dengan kategori baik, kemudian pada kegiatan akhir skor yang diperoleh yaitu 3,1 dengan kategori baik. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle* pada siklus II secara keseluruhan memperoleh skor

3,16 dengan kategori baik. Artinya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah lebih baik dari siklus I yang hanya memperoleh skor 2,53.

3. Hasil Belajar, Aktivitas Guru dan Siswa, Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus III

Ketuntasan individual pada siklus III sebesar 96,7 persen dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 30 siswa dari jumlah keseluruhan 31. Dari hasil tersebut tingkat ketuntasan individual pada siklus ke III ini mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II, dimana pada siklus I jumlah siswa yang tuntas secara individual hanya sebanyak 21 siswa dengan persentase 67 persen, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa presentase 83 persen.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya pada ketuntasan individual tetapi juga pada ketuntasan klasikal. Pada siklus ke III ini ketuntasan klasikal yang dicapai adalah sebesar 90 persen dengan jumlah soal yang tuntas sebanyak 9 soal dari 10 soal yang diberikan. Soal yang tidak tuntas tersebut adalah soal nomor 7 dengan persentase yang diperoleh sebanyak 80 persen.

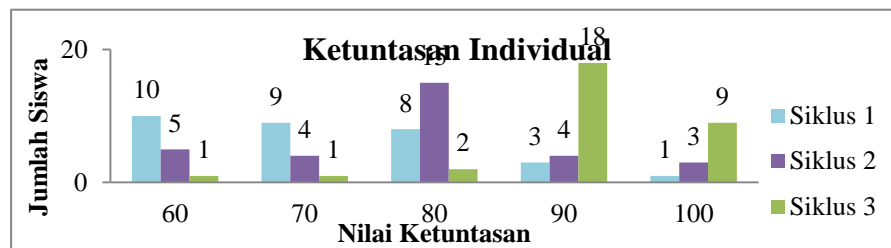
Berdasarkan hasil siklus III terlihat bahwa aktivitas guru sudah dapat disesuaikan dengan waktu ideal yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari 11 aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan hanya 1 aktivitas yang belum sesuai dengan pengelolaan waktu yang sudah direncanakan dan ditentukan.

Keterampilan guru pada kegiatan awal memperoleh skor 3,3 dengan kategori baik, dan pada kegiatan inti memperoleh skor 3,5 dengan kategori baik, kemudian pada kegiatan akhir skor yang diperoleh yaitu 3,3 dengan kategori baik. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle* pada siklus III secara keseluruhan memperoleh skor 3,3 dengan kategori baik. Artinya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah lebih baik dari siklus I yang hanya memperoleh skor 2,53 dan siklus II memperoleh skor 3,1.

Respon siswa kelas X IS-1 terhadap pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* dapat dikatakan baik. Hal

tersebut berdasarkan hasil rincian persentase angket respon siswa. Siswa berpendapat bahwa dengan belajar melalui pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* sangat menarik, baru dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

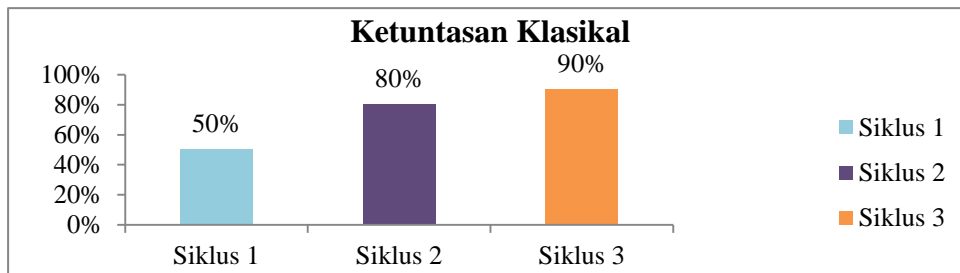
Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X IS-1 pada materi mitigasi dan adaptasi bencana. Secara individual hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus ke III. Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Individual

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat 21 siswa yang tuntas secara individual. Dari 31 siswa, 1 orang siswa memperoleh nilai 100, 3 orang siswa memperoleh nilai 90, 8 orang siswa memperoleh nilai 80, dan 9 orang siswa mendapat nilai 70 serta sisanya 10 orang memperoleh nilai 60. Kemudian pada siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas secara individual. Dari 31 siswa, 3 orang siswa memperoleh nilai 100, 4 orang siswa memperoleh nilai 90, selanjutnya 15 orang siswa memperoleh nilai 80, dan yang terakhir 4 orang siswa mendapat nilai 70 serta sisanya 5 orang siswa memperoleh nilai 60 yang dikategorikan tidak tuntas. Kemudian pada siklus III terdapat 30 siswa yang tuntas secara individual. Dari 31 siswa, 9 orang siswa memperoleh nilai 100, 18 orang siswa memperoleh nilai 90, selanjutnya 2 orang siswa memperoleh nilai 80, dan yang terakhir 1 orang siswa mendapat nilai 70 serta sisanya 1 orang siswa memperoleh nilai 60 yang dikategorikan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil ketuntasan individual, maka persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dan hasilnya seperti terlihat pada Gambar 2.

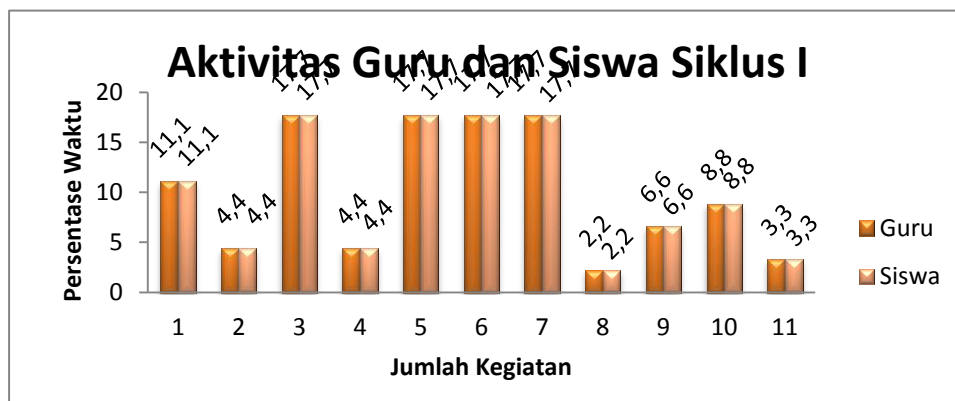


Gambar 2. Grafik Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar pada siklus III. Pada siklus I nilai ketuntasan klasikal yaitu 50 persen, dari 10 soal hanya 5 soal yang tuntas dan 5 soal tidak tuntas. Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu ≥ 85 persen. Pada siklus II nilai ketuntasan klasikal yaitu 80 persen, dari 10 soal hanya 8 soal yang tuntas dan 2 soal tidak tuntas. Siklus II dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh masih dibawah ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu ≥ 85 persen. Sedangkan pada siklus III nilai ketuntasan klasikal mencapai 90 persen, artinya dari 10 soal hanya 9 soal yang tuntas dan 1 soal yang tidak tuntas.

Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle* diamati dengan menggunakan instrumen mulai dari siklus I hingga siklus III. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle*. Pada aktivitas guru, ada 5 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat guru memberikan *pre-test* belum sesuai karena tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera dalam RPP yaitu 8 menit dengan persentase 8,8 persen, tetapi memerlukan waktu lebih banyak yaitu mencapai 10 menit dengan persentase 11,1 persen. Selanjutnya pada saat guru menyampaikan materi dengan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari banyak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera dalam RPP yaitu 14 menit dengan persentase 15,56 persen, tetapi memerlukan waktu lebih banyak yaitu mencapai 16 menit dengan persentase 17,7 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai.

Pada saat aktivitas guru mempersilahkan peserta didik untuk bekerjasama dengan tim masing-masing dalam melakukan presentasi tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 20 menit dengan persentase 22,2 persen, tetapi telah menghabiskan waktu yaitu 16 menit dengan persentase 17,7 persen dan dikategorikan belum sesuai. Pemaparan hasil diskusi berlangsung kurang dari waktu ideal yang telah ditentukan, dikarenakan siswa masih belum berani dalam mengemukakan pendapatnya, hanya sedikit siswa yang aktif dalam pemaparan hasil diskusi sehingga proses pemaparan hasil diskusi berlangsung kurang dari waktu ideal pada RPP.

Selanjutnya setelah peserta didik melakukan presentasi memaparkan hasil diskusi mereka dan siswa lain memberikan tanggapan, kemudian guru memberikan soal dalam bentuk *crossword puzzle* dan meminta masing-masing kelompok untuk menjawab soal tersebut tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi menghabiskan waktu yaitu 16 menit dengan persentase 17,7 persen sehingga dikategorikan belum sesuai.

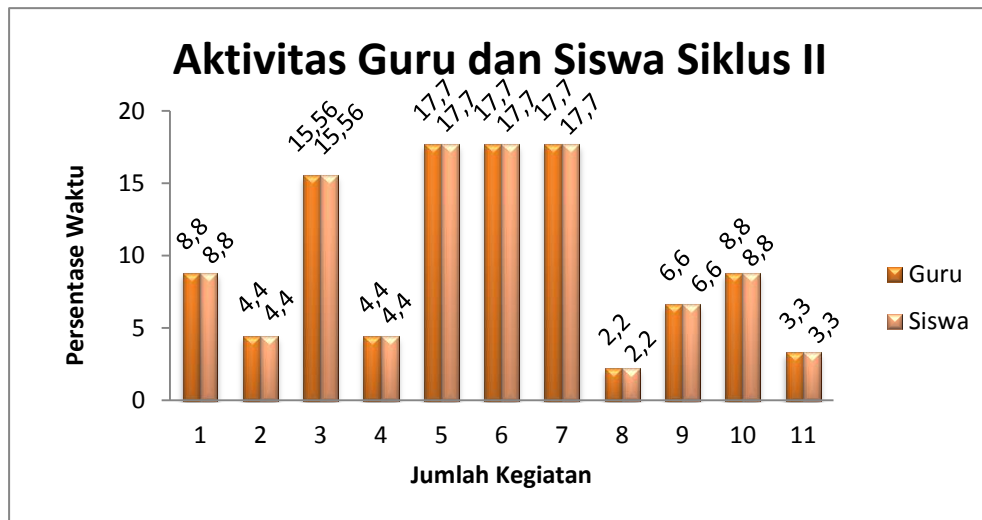
Pada saat guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yaitu 4 menit dengan

persentase 4,4 persen, tetapi menghabiskan waktu yaitu 6 menit dengan persentase 6,6 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai.

Pada aktivitas siswa, juga terdapat 5 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada aktivitas siswa pada saat mengerjakan *pre-test* belum sesuai karena tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera dalam RPP yaitu 8 menit dengan persentase 8,8 persen, tetapi memerlukan waktu lebih banyak yaitu mencapai 10 menit dengan persentase 11,1 persen. selanjutnya aktivitas siswa pada saat siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera dalam RPP yaitu 14 menit dengan persentase 15,56 persen, tetapi menghabiskan waktu 16 menit dengan persentase 17,7 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai.

Pada saat siswa mengerjakan tugas kelompok dan melakukan presentasi menghabiskan waktu yaitu 16 menit dengan persentase 17,7 persen kurang dari waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu 20 menit dengan persentase 22,2 persen sehingga dikategorikan belum sesuai. Terdapat beberapa siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya sehingga proses pemaparan hasil diskusi tidak berjalan lancar dan selesai dengan cepat sehingga kurang dari waktu ideal yang telah ditetapkan.

Selanjutnya pada saat siswa menjawab soal dalam bentuk *crossword puzzle* juga menghabiskan waktu yaitu 16 menit dengan persentase 17,7 persen lebih dari waktu ideal yaitu 12 menit dengan persentase 13,3 persen dan dikategorikan belum sesuai. Pada saat siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari menghabiskan waktu selama 6 menit dengan persentase 6,6 persen lebih dari waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 persen dan dikategorikan belum sesuai.

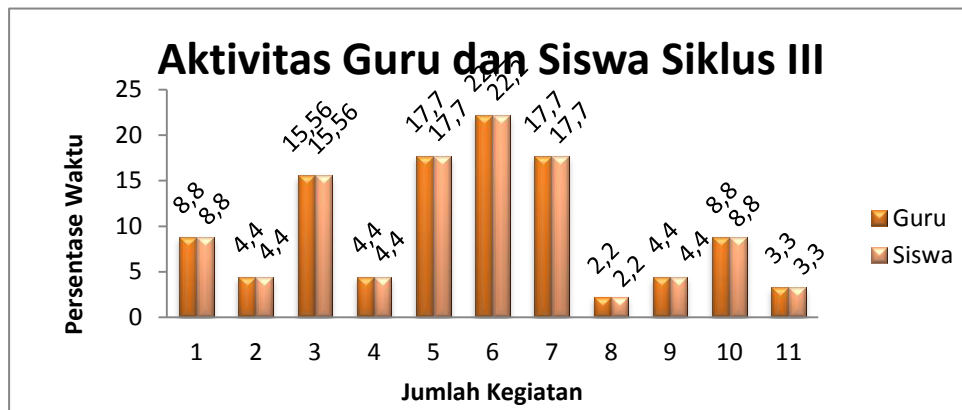


Gambar 4. Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4. menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle*. Pada aktivitas guru, ada 3 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Hal tersebut dapat dilihat dari 11 aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan hanya 3 aktivitas yang belum sesuai dengan pengelolaan waktu yang sudah direncanakan dan ditentukan. Pada aktivitas guru membimbing siswa dalam melakukan presentasi menghabiskan waktu yang dijalankan kurang dari waktu yang telah direncanakan yaitu 17,7 persen dari 22,2 persen. Kemudian pada aktivitas guru meminta kepada setiap kelompok untuk menjawab soal dalam bentuk crossword puzzle menghabiskan waktu 13,3 persen dari 17,7 persen waktu yang telah ditentukan. Kemudian pada aktivitas guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 pesen, tetapi menghabiskan waktu yaitu 6 menit dengan persentase 6,6 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai.

Pada aktivitas siswa, juga terdapat 3 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada kegiatan siswa dalam melakukan presentasi menghabiskan waktu yaitu 17,7 persen kurang dari waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu 22,2, dikegiatan ini beberapa siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya sehingga proses pemaparan hasil diskusi tidak berjalan lancar dan

selesai dengan cepat. Selanjutnya pada kegiatan menjawab soal dalam bentuk *crossword puzzle* waktu yang digunakan 17,7 persen lebih dari waktu yang direncanakan yaitu 13,2 persen, dikegiatan ini siswa diminta untuk menjawab soal tetapi dalam bentuk *crossword puzzle*, terdapat beberapa kelompok lama dalam mengisi jawaban karena belum mendapat jawaban yang cocok untuk ditulis di dalam kotak-kotak puzzle yang masih kosong, maka dari itu waktu pembelajaran tidak dapat berjalan sesuai dengan perencanaannya karena memerlukan waktu yang lebih untuk siswa menganalisisnya. Selanjutnya pada kegiatan siswa mengambil kesimpulan waktu yang digunakan 6,6 persen lebih dari waktu yang direncanakan yaitu 4,4 persen yang dikategorikan tidak sesuai.



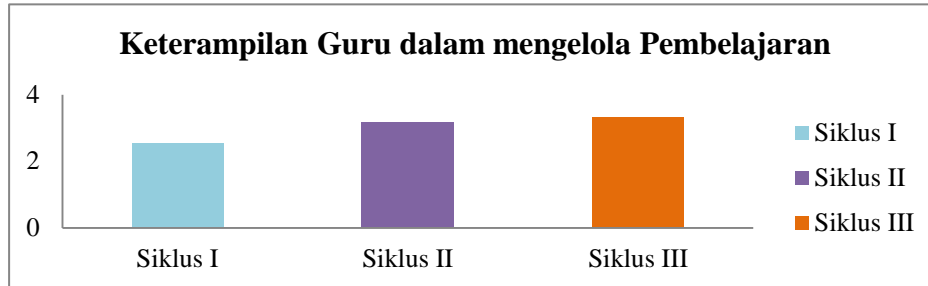
Gambar 5. Grafik Persentase Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Berdasarkan Gambar 5 dapat jelaskan bahwa pada siklus III rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP hanya 1 aktivitas yang belum sesuai, yaitu pada aktivitas guru meminta kepada setiap kelompok untuk menjawab soal dalam bentuk *crossword puzzle* menghabiskan waktu 13,3 persen dari 17,7 persen waktu yang telah ditentukan. Pada siklus ketiga aktivitas guru dan siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan persentase ideal.

Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode

pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle*. Secara rinci dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 6 dapat dijelaskan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran diskusi tipe *buzz group* dengan permainan *crossword puzzle*. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode pembelajaran dikategorikan sedang (2,53) pada siklus I, dan dikategorikan baik (3,1) pada siklus II. Kemudian dikategorikan baik (3,3) pada siklus III.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat simpulan bahwa penerapan metode pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IS-1 SMA Negeri 8 Banda Aceh dalam pembelajaran geografi pada materi mitigasi dan adaptasi bencana.

Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II kemudian ke siklus III. Pada siklus I dari 11 jumlah aktivitas guru dan siswa hanya 6 yang sesuai dengan waktu yang direncanakan dan 5 aktivitas yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya di siklus II mengalami peningkatan dari 11 aktivitas guru dan siswa hanya 9 yang sesuai dengan waktu yang direncanakan dan 3 aktivitas yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan. Kemudian di siklus III mengalami peningkatan yaitu 10 aktivitas guru dan siswa sesuai dan hanya 1 aktivitas yang tidak sesuai dari 11 aktivitas yang dijalankan.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* selama siklus I hingga siklus II kemudian siklus III mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dapat dikategorikan sedang dengan perolehan skor rata-rata 2,53 kemudian pada siklus II meningkat dengan perolehan skor rata-rata 3,1 kemudian pada siklus III meningkat dengan perolehan skor rata-rata 3,3 dan dapat dikategorikan baik.

Respon siswa kelas X IS-1 terhadap pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* dapat dikatakan baik. Mengingat penerapan metode diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar, maka dianjurkan kepada guru geografi untuk menerapkan metode pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* pada materi lain yang dianggap sesuai. Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik.

Kepada peneliti lain untuk dapat memvariasikan strategi pembelajaran diskusi tipe *Buzz Group* dengan media permainan *Crossword Puzzle* dengan komponen pembelajaran lainnya.

Diharapkan kepada pihak instansi terkait agar lebih banyak memberikan pelatihan dan penataran kepada guru, dalam hal pemilihan metode dan strategi pembelajaran supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Istarani. 2012. *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran*. Medan: CV. Iscom Medan.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani.