

PENGUNAAN MEDIA *WORD SQUARE* DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SMK

Eko Puji Dianawati

Guru di SMK Negeri 1 Nanggulan Kab. Kulonprogo

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah agar siswa termotivasi untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu dengan gemar membaca. Dengan rasa ingin tahunya maka siswa dengan dorongan dari dalam dirinya akan merasa butuh terhadap ilmu yang baru dipelajari. Ada dua keterampilan (*skill*) yang setidaknya harus dikuasai oleh guru dalam mengajar dikelas yaitu : keterampilan membuka dan menutup pelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran bertujuan untuk menumbuhkan motivasi instrinsik yang jauh lebih kuat sehingga belajar menjadi kebutuhan demi mewujudkan prestasi belajar. Metode pembelajaran kooperatif dengan media *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dengan permainan, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam penyajian materi pelajaran dengan media lembar kegiatan siswa berupa susunan huruf acak dalam kotak, sehingga dengan media tersebut mampu memotivasi belajar siswa SMK.

Kata Kunci : *Media word square, pembelajaran, motivasi belajar*

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang pada saat ini menjadi dambaan masyarakat dengan semboyannya "SMK Bisa". Siswa SMK dikatakan "Bisa" idealnya adalah secara cakupan keilmuan memahami benar, dan kompeten dalam praktik sehingga menghasilkan produk yang penuh inovasi. Mengingat masa depan akan dikuasai oleh orang-orang kreatif yang dapat diistilahkan sebagai "manusia otak kanan", dengan seperangkat kepekaan terkait dengan aspek *Design, Story, Symphony, Empathy, Play, and Meaning* (Dewi, 2008 : 1).

Menurut pasal 11 ayat (1) UU No 2 Tahun 1989 menyatakan bahwa jenis pendidikan yang termasuk jalur pendidikan sekolah terdiri atas : pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidi-

kan akademis dan pendidikan profesional (Mudyaharjo, 2008 : 70). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik dapat bekerja dalam bidang tertentu (Mudyaharjo, 2008 : 71).

BSNP (2006 : 17) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. Oleh

karena itu, pendidikan kejuruan lebih menyiapkan siswa atau peserta didik lebih dikenal dengan tamatan yang kompeten di bidangnya, mandiri dan berjiwa wirausaha, serta menjadi insan yang bertaqwa dan siap berpacu dalam kancah dunia usaha maupun dunia industri.

Mata pelajaran kejuruan terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya (BSNP, 2006: 17).

Materi pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian untuk memenuhi standar kompetensi kerja di dunia kerja (BSNP, 2006: 17). Dengan demikian, masyarakat pada umumnya mempercayakan pendidikan putra-putrinya di SMK agar siap bekerja setelah lulus, mengingat biaya pendidikan yang tidak murah. Bahkan terkadang latar belakang ekonomi yang menuntut untuk berpandangan dengan bersekolah di SMK putra-putrinya siap bekerja dengan kata lain ijazah SMK bisa digunakan untuk melamar pekerjaan di dunia usaha maupun dunia industri. Lain dengan SMA yang berorientasi melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi baik negeri maupun swasta.

Namun seiring dengan berjalannya waktu siswa SMK pun telah berwawasan untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dengan kata lain siswa SMK dapat bersaing dengan siswa SMA dalam Ujian Masuk Perguruan Tinggi. Dengan demikian, siswa lulusan SMK mempunyai kelebihan yaitu memiliki kesempatan bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan dijenjang pendidikan tinggi.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan siswa mendapatkan mata pelajaran produktif sesuai kompetensi keahlian yang menjadi *icon*

lulusan. Dengan demikian, mata pelajaran produktif menjadi faktor kompetensi yang mutlak dikuasai siswa SMK.

Standar Kompetensi Kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan Standar Nasional Pendidikan yang melengkapi standar komponen mata pelajaran produktif. Standar Kompetensi Kejuruan berisi pula dasar kompetensi kejuruan (DKK) dan kompetensi kejuruan (KK) sebagaimana yang dimaksud dalam struktur kurikulum SMK. (BSNP, 2006 : 17).

Dapat dikatakan bahwa mata pelajaran produktif adalah ruhnya sekolah menengah kejuruan (SMK). Dan kurikulum SMK untuk mata pelajaran produktif berpedoman pada spektrum keahlian pendidikan menengah kejuruan yang memuat bidang studi keahlian, program studi keahlian, kompetensi keahlian, deskripsi dasar-dasar kompetensi serta kompetensi keahlian. Siswa SMK dituntut untuk menguasai kompetensi guna memenuhi tuntutan kebutuhan dunia kerja yang dari tahun ke tahun semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan arus globalisasi.

Siswa SMK dalam perkembangan psikologi tergolong remaja. Menurut Mudyaharjo (2008 : 71), pendidikan remaja adalah merupakan pendidikan yang terdiri atas kegiatan-kegiatan memperkokoh kepribadian anak berusia kurang lebih 13 - 22 tahun, sehingga mampu mandiri secara fisik, intelektual sosial dan emosional.

Namun kenyataannya remaja saat ini belum mampu secara mandiri dalam belajar. Sebagai contoh belajar jika hanya ada ulangan harian, dalam hal ini belajar masih disuruh, adanya kuis dalam setiap pembelajaran hasilnya belum maksimal, lebih suka pelajaran kosong, tugas untuk mencari pengembangan materi di internet pun terkadang tidak sesuai dengan topik yang diberikan, selain itu pengumpulan

tugas terkadang harus diingatkan melalui tagihan, mengerjakan tugas dari guru lebih senang hanya mencontek teman, pembelajaran dengan sistem diktat yang dimiliki masing-masing siswa agar lebih siap dalam menerima mata pelajaran produktif ternyata hanya dibawa pulang tanpa dipelajari, pembelajaran dengan metode demonstrasi, tanya jawab ternyata siswa SMK pun belum mau aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan kemandirian siswa SMK relatif masih rendah. Dari sikap kemandirian yang rendah maka karakter rasa ingin tahunya rendah begitu pula motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah.

Peranan guru dalam penyelenggaraan bentuk-bentuk kegiatan pendidikan adalah sentral, selain itu bentuk kegiatan pendidikan berorientasi pendidikan yang terprogram dalam bentuk sebuah kurikulum (Mudyaharjo, 2008 : 50). Sehingga dapat dikatakan bahwa guru mengendalikan penyelenggaraan bentuk-bentuk kegiatan pendidikan sejak dari perencanaan sampai dengan penilaian pendidikan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah agar siswa termotivasi untuk belajar dan membangun rasa ingin tahu dengan gemar membaca. Dengan rasa ingin tahunya maka siswa dengan dorongan dari dalam dirinya akan merasa butuh terhadap ilmu yang baru dipelajari. Dengan motivasi maka siswa akan selalu siap menerima mata pelajaran baik teori maupun praktik bahkan akan selalu aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik bertanya, menjawab pertanyaan maupun menyanggah dalam kegiatan diskusi serta aktif dalam kegiatan praktik. Dengan motivasi siswa juga aktif mengembangkan diri dari materi pelajaran yang telah dipelajarinya, sehingga tidak hanya puas menerima materi di sekolah yang terbatas dengan kurikulum tetapi juga mencari sumber lain baik melalui internet maupun studi

masyarakat dan observasi langsung. Dengan bekal ilmu pengembangan tersebut dapat dipastikan siswa akan mempunyai daya saing yang tinggi di dunia kerja.

Media *word square* merupakan media yang digunakan dalam metode ceramah yang diperkaya dengan permainan, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Media *word square* berupa lembar kegiatan yang dibagikan kepada siswa dalam bentuk susunan huruf dalam kotak dan mengarsir secara benar saat diberikan pertanyaan oleh guru setelah materi selesai diberikan. Secara singkat kelebihan *Word Square* adalah dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan melatih untuk berdisiplin.

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran *word square* salah satunya akan memotivasi belajar siswa. Siswa diajak atau dibawa secara langsung untuk berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Dengan motivasi belajar yang tinggi secara otomatis akan mampu meningkatkan prestasi dalam belajar siswa.

Tugas guru adalah mendorong siswa untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu demi suksesnya tujuan belajar. Seperti dikatakan Sukarman (2004: 17) tindakan atau upaya guru membangkitkan motivasi siswa perlu dipikirkan dan dipertimbangkan masak-masak agar usahanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sebab ada kalanya maksud yang baik, justru menghasilkan sebaliknya, dalam arti siswa semakin gagal.

Pemilihan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran menentukan minat siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan peralatan dan bahan instruksional yang digunakan pengajar dan siswa dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan (Usman, 2002 : 28). Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Isbandi, 1994 : 154). Jadi, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motivasi dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Uno, 2008 : 4) Motivasi intrinsik timbul tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri. Sebagai contoh siswa rajin belajar ke perpustakaan dengan sendirinya bukan karena ada tugas atau disuruh mengunjungi perpustakaan, namun memang benar-benar menginginkan atas inisiatif sendiri. Motivasi intrinsik dikenal juga dengan motivasi bawaan. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu (adanya ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain). Sebagai contoh seseorang mau belajar karena disuruh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama. siswa belajar karena akan ada ulangan harian.

Menurut Uno (2008 : 9), motivasi intrinsik berisi : (1) penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) umpan balik atas respon, (4) kesempatan respon peserta didik yang aktif, dan (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. Motivasi ekstrinsik

berisi : (1) penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) respon siswa, (4) kesempatan respon peserta didik yang aktif, (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya dan (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Motivasi intrinsik umumnya lebih kuat dari motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu, pendidikan sebaiknya berusaha menimbulkan motivasi intrinsik dengan menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Menurut Uno (2008: 8) konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan, dan (2) apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang terdorong untuk melakukan kegiatan pula.

Proses Belajar Siswa SMK

Menurut teori belajar Thorndike dalam (Eko, 2012 : 6), ada tiga hukum belajar yang berdampak pada keberhasilan belajar anak didik; (1) *Law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, (2) *Law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan-ulangan yang selalu dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lancar, (3) *Law of effect*, yaitu hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

Dari teori tersebut di atas, proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada anak didik agar terjadi respon yang positif pada dirinya. Kesiediaan dan kesiapan mereka

dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulus juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat.

Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Efek menyenangkan yang ditimbulkan stimulus akan mampu memberi kesan yang mendalam pada peserta didik dalam hal ini siswa, sehingga mereka cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Akibat dari hal ini adalah siswa mampu mempertahankan stimulus dengan memori mereka dalam waktu yang lama, sehingga mereka juga mampu merecall apa yang mereka peroleh dalam pembelajaran tanpa suatu hambatan apapun, dan berujung pada kemudahan dalam proses belajar.

Dalam belajar praktik, perubahan tingkah laku siswa dapat dilihat secara konkret atau dapat diamati. Seorang guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan kegiatan praktik merupakan "stimulus", dan siswa melakukan kegiatan praktik merupakan "respons" yang hasilnya langsung dapat diamati. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Uno, 2008 : 23).

Salah satu fungsi guru yang melekat pada diri guru adalah guru sebagai motivator anak didik agar memiliki semangat dan kemauan belajar yang lebih tinggi. Faktor motivasi memegang peranan yang besar untuk menjaga kelangsungan belajar siswa dalam tingkatan kesungguhan belajar yang

tinggi (Sukarman, 2004 : 17)

Perkembangan anak menuju dewasa memerlukan perlakuan yang berbeda seiring dengan perkembangan usia dan kematangannya. Salah satu sifat yang perlu dihayati dan dimiliki oleh siswa adalah tanggung jawab pribadi pada kebutuhan dan penyiapan pematangan dirinya (Sukarman, 2004 : 24). Oleh karena pengalaman disiplin pribadi dalam usaha mencapai cita-cita, termasuk penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai serta sikap perlu ditumbuhkan dengan memberi tanggung jawab pemecahan masalah oleh pribadi siswa. Upaya kerja keras untuk memecahkan masalah atau tantangan yang bersifat tugas individual perlu dikembangkan. Siswa perlu dibiasakan untuk mencapai kepuasan dengan usaha keras dari diri siswa sendiri tidak mengandalkan bantuan dari teman semata.

Oleh karena itu, guru harus membiasakan siswa untuk berjuang memecahkan masalah. Siswa perlu dibiasakan untuk menghindari budaya meniru, menyontek, bersantai-santai, dan perlu ditanamkan motto "Tidak ada sukses tanpa kerja keras".

Proses pembelajaran mandiri, termasuk penyelesaian soal-soal di sekolah dan dirumah merupakan arena untuk membiasakan anak bekerja keras kearah kemandirian. Tugas-tugas membuat rangkuman berupa peta konsep, metode proyek, metode portofolio pembuatan laporan setelah praktik, laporan praktik sebagai sim mengikuti praktikum berikutnya juga dapat dijadikan sarana untuk memupuk kemandirian siswa. Selain memupuk kemandirian, juga memupuk karakter disiplin siswa, maupun kompetensi menulis. Upaya pembuatan laporan setelah praktik merupakan ajang untuk membiasakan siswa mengasah ingatan atau memory sebagai kecakapan untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi

hasil belajar melalui kecakapan menulis.

Sesuai pendapat (Eko, 2012 : 5) bahwa keberhasilan belajar siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh tiga peta belajar siswa yaitu daya serap, daya simpan (*save*) dan kemampuan menyampaikan atau mengeluarkan kembali (reproduksi).

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar (Usman, 2002 : 11). Sehingga guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan memilih dan menggunakan/ mengimplementasikan media dengan baik dalam pembelajaran

Dalam metode mengajar, guru paham betul karakter siswa/peserta didik dimana dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan efek luar biasa terhadap kuatnya otak mempertahankan pengetahuan (*Knowledge*) yang disimpan dalam memorinya (Eko, 2012 : 7).

Dengan pemahannya guru terhadap karakter peserta didik akan secara otomatis memberikan respons siswa untuk meneladani apa yang disarankan oleh guru, karena guru juga berperan sebagai model dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menghadapi siswa SMK di era komunikasi dan globalisasi saat ini, guru juga dituntut untuk mengikuti perkembangan sehingga siswa atau peserta didik merasa punya teman seorang guru sebagai pengganti orang tua di sekolah bahkan ada sebagian besar menjadi pendengar dari keluh kesah peserta didik baik masalah akademis maupun metode belajar. Dengan kedekatan hubungan antara guru dan siswa dalam pembelajaran membuat para siswa nyaman dan merasa dihargai sehingga jika ada kesulitan dalam pembelajaran siswa segera bertanya baik dalam forum kelas

maupun secara individu *face-to face* menemui untuk mencari informasi penyelesaian kesulitannya.

Sesuai dengan pendapat (Suryabrata, 2001 : 224) bahwa guru jangan berdiri di depan siswa, tetapi berdirilah disamping siswa ; jangan menunjukkan otoritas (kekuasaan), tetapi tunjukkanlah simpati, usahakan mendapatkan kepercayaan dari siswa, dan selanjutnya berilah bimbingan.

Media *Word Square* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang tergolong media *games* atau permainan. *Games* biasa berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, maupun mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respons (Susanto, 2012 : 13).

Dengan *games* atau permainan siswa menjadi lebih tertarik dan tidak bosan terhadap bahan pelajaran yang diberikan. Dengan *games* dapat pula memberikan alternatif model yang dapat diterapkan yakni sebagai pencair suasana (*ice breaker*) juga sekaligus sebagai pemberi kekuatan (*energizer*) sebelum pemberian materi utama, memberikan pencerahan di saat mengalami suatu kejenuhan, menanamkan materi pelajaran dalam ingatan siswa atau peserta didik lebih lama, dan juga dapat memberi kekuatan dan tambahan kesimpulan agar benar-benar memberikan catatan pada pikiran di akhir pertemuan.

Dengan media *games* jelas sekali suasana kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar ceria, bersemangat, siswa semakin percaya diri dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi *games* diberikan sekedar untuk membangkitkan emosi dan gairah belajar serta memberi kesan yang menyenangkan ketika belajar. Jika guru menyenangkan tentu siswa pun akan mudah menerima pelajaran yang disampaikan. Bahkan menurut Susanto (2012 : 15) ada

suatu rumus **CG + CP = SBp P** yang berarti jika siswa **Cinta Guru Plus Cinta Pelajaran** maka akan **Semangat Belajar**, semangat belajar akan mengantarkan sukses meraih **Prestasi**.

Ada dua keterampilan (*skill*) yang setidaknya harus dikuasai oleh guru dalam mengajar di kelas yaitu : keterampilan membuka dan menutup pelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa (Susanto, 2012 : 14).

Membuka pelajaran tidak selalu berbentuk menertibkan siswa, mengabsen, menyuruh siswa menyiapkan alat tulis dan buku diktat. Sedangkan menutup pelajaran dengan memberi tugas, ataupun memberi informasi untuk materi yang akan datang. Namun guru bisa menggunakan media *games* sebagai "bumbu penyedap" agar mata pelajaran yang akan maupun telah disampaikan menjadi lezat atau lebih disukai dan benar-benar dipahami oleh siswa.

Membuka pelajaran mempunyai tujuan yaitu untuk menyiapkan mental siswa untuk terlibat dalam materi pelajaran yang akan dibahas dan sekaligus memicu minat serta perhatian siswa pada materi yang akan disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menutup pelajaran bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa pada akhir pembelajaran, merangkum esensi dari materi yang telah dibahas, memahami esensi materi dan berminat mengembangkan keterampilan yang berguna untuk kehidupan dimasyarakat kelak nantinya.

Penggunaan Media Word Square Dalam Memotivasi Siswa SMK

Metode pembelajaran kooperatif dengan media *Word Square* merupakan pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dengan permainan, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam penyajian materi pelaja-

ran dengan media lembar kegiatan siswa berupa susunan huruf acak dalam kotak (BSNP (2006), 39 – 41). Lembar kegiatan yang dibagikan kepada siswa dalam bentuk susunan huruf acak dalam kotak dan mengarsir secara benar saat diberikan pertanyaan oleh guru setelah materi selesai diberikan. Secara singkat kelebihan media *Word Square* adalah dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan melatih untuk berdisiplin dalam belajar.

Jadi siswa belajar tidak hanya jika mau ulangan harian saja namun belajar menjadi kebutuhan setiap hari mengingat selalu ada pre test maupun post test dengan menggunakan media *word square* dan segera pula untuk dibahas dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media *word square* dapat diidentifikasi melalui pengelompokan metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagaimana disebutkan oleh Mujiman (2007) *Word Square* merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.

Instrumen utama media ini adalah lembar kegiatan atau kerja berupa pertanyaan atau kalimat yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak pada kolom yang telah disediakan. Adapun teknis langkah-langkah pelaksanaan kegiatan *Word Square* yaitu :

- (1) Guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- (2) Guru membagikan lembar kegiatan sesuai dengan materi pelajaran yang telah

disampaikan

- (3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban yang benar.
- (4) Guru memberikan poin pada setiap jawaban.

Guna memberikan kemudahan dalam memahami metode *Word Square* dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran produktif di SMK contoh lembar kegiatan atau kerja metode *Word Square*.

Tabel *Word Square*

T	Y	E	N	I	O	K	N
R	A	U	A	N	K	U	O
A	B	A	R	T	E	R	M
N	A	N	I	R	R	S	I
S	D	G	I	I	T	G	N
A	O	N	L	S	A	I	A
K	L	A	A	I	S	R	L
S	A	C	E	K	B	O	S
I	R	I	N	G	G	I	T

Contoh Soal:

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara
2. Digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang Saat ini banyak di palsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai
6. Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut
7. Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai
8. Dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif

9. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut

(BSNP, 2006 : 339)

Media *word square* ini diterapkan sebagai penutup dalam pembelajaran untuk mengukur daya serap siswa. Dengan penggunaan media *word square* diakhir kegiatan pembelajaran secara otomatis dan mau tidak mau memotivasi siswa SMK untuk selalu belajar dan merubah budaya belajar yang tadinya belajar jika ada ulangan harian menjadi belajar setiap hari. Dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan yang positif serta berujung pada meningkatnya prestasi belajar siswa SMK. Selain hal tersebut budaya dan karakter siswa untuk gemar membaca, rasa ingin tahu, disiplin dan mandiri akan terwujud.

Penutup

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik timbul tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri. Motivasi intrinsik dikenal juga dengan motivasi bawaan. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu (adanya ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain).

Membuka pelajaran tidak selalu berbentuk menertibkan siswa, mengabsen, menyuruh siswa menyiapkan alat tulis dan buku diktat. Sedangkan menutup pelajaran dengan memberi tugas, ataupun memberi informasi untuk materi yang akan datang. Namun guru bisa menggunakan media games sebagai "bumbu penyedap" agar mata pelajaran yang akan maupun telah disampaikan menjadi lezat atau lebih disukai dan benar-benar dipahami oleh siswa.

Dengan penggunaan media *word square* diakhir kegiatan pembelajaran secara otomatis dan mau tidak mau memotivasi siswa SMK untuk selalu belajar dan merubah budaya belajar yang tadinya belajar jika ada ulangan harian menjadi belajar setiap hari. Dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan yang positif serta berujung pada meningkatnya prestasi belajar siswa SMK. Selain hal tersebut budaya dan karakter siswa untuk gemar membaca, rasa ingin tahu, disiplin dan mandiri akan terwujud.

Daftar Pustaka

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2006. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Faizah, Dewi Utama. 2008. *Keindahan Belajar dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Mudyaharjo, Redja. 2008. *Filsafat Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujiman, Haris. 2007. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukarman, Hery. 2004. *Dasar-Dasar Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryabrata, Sumadi. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Eko. 2012. *60 Games untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, Moh Uzer. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.