

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "medium" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "di tengah" atau "pengantar". Jika diartikan secara luas, media dapat mencakup segala sesuatu mulai dari orang, tempat, hingga objek dan pengalaman yang berkontribusi terhadap perkembangan anak. Ketika digunakan dalam lingkungan pelatihan atau pendidikan, media sering kali didefinisikan sebagai peralatan grafis, fotografi, atau elektronik untuk mengumpulkan, memproses, dan menciptakan kembali informasi visual atau vokal.¹⁴

Media komunikasi di bidang komunikasi massa; media tanam di bidang hortikultura; dan media pendidikan atau media pembelajaran dalam bidang pendidikan tinggi semuanya mengacu pada hal yang sama. Istilah "media" diartikan secara mendalam, beserta contoh penggunaannya dalam banyak konteks, seperti penyebaran informasi dan rangsangan pemikiran, minat, dan kerjasama dari pihak siswa.¹⁵

Istilah "media" dapat dipahami dalam arti khusus atau umum. Grafik, foto, perangkat mekanik dan listrik yang mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi termasuk dalam definisi media yang terbatas. Media, dalam definisinya yang paling luas, mengacu pada tindakan apa pun yang mampu menumbuhkan keadaan yang mendukung perkembangan pengetahuan, kemampuan, dan disposisi siswa.¹⁶

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 3.

¹⁵ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 2.

¹⁶ Nunuk Suryani, dkk., *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 3.

b. Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran

Ketika digunakan di kelas, media dapat:¹⁷

- 1) Memfasilitasi pengajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
- 3) Jaga agar materi pelajaran dan tujuan pembelajaran tetap berhubungan erat.
- 4) Mendorong fokus dan ketekunan di kelas.

Tujuan semantik, manipulatif, distributif, sosial, dan psikologis semuanya berperan dalam media pendidikan.¹⁸

1) Fungsi semantik

Peran semantik media pembelajaran adalah menjadikan informasi dan pengalaman belajar lebih jelas dan mudah diakses dengan mengkonkretkan konsep dan memberikan kejelasan. Guru dapat mengurangi potensi kesalahpahaman siswa dengan menggunakan alat bantu visual seperti kartu unsur, infografis, foto, dan film ketika mengajarkan siswa tentang simbol-simbol unsur kimia, misalnya.

2) Fungsi manipulatif

Media memanipulasi khalayaknya demi kepentingan khalayak yang dituju. Manipulasi dapat dipahami dalam berbagai konteks, yang masing-masing menawarkan penjelasan alternatif atas perbedaan yang tidak dapat diakses atau dipertahankan untuk dikomunikasikan atau dicapai selama pengajaran. Model atau film susunan planet dapat digunakan untuk mendidik siswa tentang tata surya di kelas geografi.

3) Fungsi fiksatif

Tujuan fiksasi media adalah untuk mendokumentasikan, mengarsipkan, dan memamerkan informasi atau artefak sejarah. media film, seperti menayangkan film pidato deklarasi Republik Indonesia kepada siswa, mempunyai peran fiksatif dalam pendidikan sejarah. Siswa dapat memahami konsep-konsep yang tidak dibahas di

¹⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5.

¹⁸ Nunuk Suryani, dkk., *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 10.

kelas dengan menonton materi pembelajaran yang relevan.

- 4) Fungsi distributif
Kapasitas media untuk menyebarkan informasi kepada khalayak luas, tanpa memandang lokasi fisik atau waktu, merupakan contoh fungsi distributif media. Untuk mahasiswa di ruang kuliah atau ruang kelas besar lainnya, menggunakan proyektor untuk menampilkan media presentasi seperti PowerPoint mungkin membantu mereka berkonsentrasi pada konten daripada suara profesor. Penggunaan televisi dan media lainnya, serta banyaknya platform pembelajaran jarak jauh online, memungkinkan orang untuk belajar meskipun memiliki keterbatasan sensorik.
- 5) Fungsi sosiokultural
Mengakomodasi latar belakang sosiokultural siswa yang berbeda-beda merupakan salah satu fungsi sosial media pendidikan. Guru dapat membahas lebih banyak hal dan mendidik siswa lebih cepat ketika mereka menggunakan video untuk mendiskusikan topik ilmu sosial, seperti sejarah berbagai kelompok etnis. Toleransi dan perdamaian adalah dua cita-cita sosial penting yang dapat disebarkan oleh media.
- 6) Fungsi psikologis
Dari sudut pandang psikologis, media pendidikan memiliki beberapa tujuan, antara lain yang berkaitan dengan perhatian, emosi, pikiran, gerakan, imajinasi, dan motivasi.¹⁹
 - a) Fungsi atensi: bagaimana media pembelajaran menarik minat siswa
 - b) Fungsi afektif: bagaimana media pendidikan mempengaruhi sentimen, sikap, dan pada akhirnya kemauan siswa untuk belajar
 - c) Fungsi kognitif: peran media pendidikan dalam mendorong pertumbuhan intelektual
 - d) Fungsi psikomotorik: peran media dalam memfasilitasi perolehan keterampilan atau bakat motorik, seperti penyediaan fasilitas

¹⁹ Nunuk Suryani, dkk., *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 12.

laboratorium atau penggantian film latihan bagi guru di kelas pendidikan jasmani.

- e) Fungsi imajinatif: Tujuan dari media pendidikan seperti film animasi dan permainan interaktif yang ditujukan kepada anak-anak prasekolah adalah untuk menumbuhkan pemikiran kreatif. Bayangkan apa yang dialami oleh tokoh-tokoh utama dalam dongeng-dongeng yang membangkitkan semangat berkat media ini. Kreasi kreatif dan orisinal mungkin muncul dari pikiran ketika dihadapkan pada materi pendidikan yang berkualitas tinggi.
- f) Fungsi motivasi: bagaimana bahan ajar harus digunakan untuk menginspirasi anak-anak untuk belajar. Memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar, media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi rasa cemas dan bosan siswa dalam belajar.

Dampak positif media pendidikan sebagai alat baik bagi pengajar maupun peserta didik. Mengingat hal ini, keuntungan menggunakan media untuk pendidikan antara lain²⁰:

- 1) Siswa akan lebih memperhatikan di kelas, yang akan meningkatkan kemauan mereka untuk belajar; dan peningkatan pemahaman serta penerapan materi kursus akan membantu siswa memahami dan menginternalisasikan tujuan pembelajaran mereka sepenuhnya.
- 2) Menggunakan strategi lebih dari sekedar mendengarkan pembicaraan instruktur membuat anak-anak tertarik dan membuat guru tetap bersemangat; mereka tidak akan bosan.
- 3) Siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih beragam, termasuk namun tidak terbatas pada mendengarkan ceramah instruktur tetapi juga menonton, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

²⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 5.

c. Landasan Psikologis Penggunaan Media Pembelajaran

Studi dalam psikologi anak menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu melakukan pembelajaran nyata dibandingkan pembelajaran abstrak. Beberapa teori dan hipotesis telah diajukan untuk menjelaskan korelasi antara kesenjangan konkret-abstrak dan berbagai bentuk teknologi pembelajaran.²¹

- 1) Menurut Jerome Brunner, proses pembelajaran harus dimulai dengan representasi ikonik dari suatu eksperimen (gambar atau film) dan berlanjut ke representasi simbolik (kata-kata) sebagai langkah selanjutnya.
- 2) Berdasarkan potensinya dalam mendorong berkembangnya konsep, Charles F. Haban menetapkan hierarki bentuk media, dari yang paling realistik hingga yang paling abstrak.²²

d. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan cara penciptaannya, banyak bentuk media yang dapat diklasifikasikan sebagai media "tradisional" atau "canggih" dalam hal kemajuan teknis.

- 1) Pilihan media teknologi mutakhir²³
 - a) Media berbasis telekomunikasi
 - (1) Dengan penggunaan mikrofon dan speaker yang dihubungkan dari jarak jauh, orang-orang di lokasi berbeda dapat berdiskusi seolah-olah mereka berada di ruangan yang sama, sebuah proses yang dikenal sebagai telekonferensi.
 - (2) Telekuliah, juga dikenal sebagai kuliah jarak jauh, adalah sejenis pendidikan jarak jauh di mana seorang ahli materi pelajaran menyampaikan pembicaraan kepada sekelompok mahasiswa melalui amplifikasi telepon. Peserta boleh mengajukan

²¹ Daryanto, *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi ke-2 revisi* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 13.

²² Daryanto, *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi ke-2 revisi* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 14.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 37.

pertanyaan kepada presenter dan kemudian mendengarkan komentar pembicara secara keseluruhan.

b) Media berbasis mikroprosesor

- 1) *Instruksi berbantuan komputer, atau CAI, adalah metode penyampaian konten pendidikan yang dibuat dan dikembangkan untuk dijalankan pada mikroprosesor.*
- 2) *Media: Video Game*
- 3) *Mengajar dengan bantuan komputer yang dapat melakukan percakapan dengan siswa, memungkinkan mereka menentukan arah kelas berdasarkan masukan mereka sendiri, adalah contoh sistem tutor yang cerdas.*
- 4) *Sebagai salah satu media pendidikan, video interaktif memungkinkan pemirsa (siswa) tidak hanya menonton dan mendengarkan konten video yang direkam, tetapi juga secara aktif merespons, dengan masukan mereka menentukan tempo dan urutan presentasi. Anda memerlukan komputer, pemutar videodisc laser, dan layar untuk mengikutinya.*

2) Pilihan media tradisional²⁴

- a) Visual diam yang diproyeksikan
 - 1) *Proyeksi opaque* (tak tembus pandang)
 - 2) *Proyeksi overhead*
 - 3) *Slides*
 - 4) *Filmstrips*
- b) Visual yang tak diproyeksikan
 - 1) *Gambar, poster*
 - 2) *Foto*
 - 3) *Charts*, grafik, diagram
 - 4) *Pameran*, papan info, papan-bulu
- c) Audio
 - 1) *Rekaman piringan*
 - 2) *Pita kaset, reel, cartridge*
- d) *Penyajian Multimedia*

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 35.

- 1) Slide plus suara (tape)
- 2) *Multi-image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
- f) Cetak
 - 1) Buku teks
 - 2) Modul, teks terprogram
 - 3) *Workbook*
 - 4) Majalah ilmiah, berkala
 - 5) Lembaranlepas (*hand-out*)
- g) Realia
 - 1) Model
 - 2) *Specimen* (contoh)
 - 3) Manipulatif (peta, boneka)
- h) Permainan
 - 1) Simulasi
 - 2) Permainan papan
 - 3) Teka-teki
- e. **Media Teka-teki Silang (Cross Word Puzzle)**

Pemain teka-teki silang (terkadang disebut "Tekateki Silang Kata") menggunakan petunjuk yang diberikan untuk mengisi setiap bagian yang kosong dengan huruf yang membentuk sebuah kata. Orientasi kata-kata yang diisi menentukan apakah serangkaian arah bersifat horizontal atau vertikal.²⁵

Siswa dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan teka-teki silang sebagai semacam pelatihan di kelas. Dengan berfokus pada persamaan dan kontras antar kata, teka-teki silang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik.

Mengingat hal di atas, tidak mengherankan jika kita menemukan teka-teki silang di media yang berbentuk kotak

²⁵ Pt. K Laksmi, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (*BRAN BASED LEARNING*) Berbantuan Media Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik," *Jurnal PGSD* 2, no. 1 (2014).

vertikal atau horizontal. Kelebihan media teka-teki silang adalah:²⁶

- 1) Dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara fisik.
- 2) Kemampuan menumbuhkan kemandirian siswa.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan konseptualisasi pembelajaran siswa.
- 4) Mendorong pengendalian diri dan integritas akademik.
- 5) Lima) Siswa saling menantang dengan cara yang positif.
- 6) Manfaat pembelajaran dipertahankan lebih lama.

Selain itu media teka-teki silang juga mempunyai kekurangan seperti :²⁷

- 1) Kata-kata yang dihasilkan cenderung pendek.
- 2) Kebisingan yang dihasilkan oleh permainan yang sangat menarik dapat menyebabkan gangguan di ruang kelas terdekat.
- 3) Ketiga, Anda memerlukan kosakata yang lebih banyak untuk mengisi kotak terkait.

Untuk memasukkan teka-teki silang ke dalam pendidikan anak Anda selama waktu kelas normal, cobalah hal berikut:

- 1) Langkah pertama dalam mempersiapkan pengajaran teka-teki silang adalah membuat teka-teki yang berisi informasi.
- 2) Selain itu, siswa didorong dan diarahkan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran utama—melihat, mengamati, dan membaca—yang paling relevan dengan konsep yang diajarkan.
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang isi pelajaran, baik faktual maupun hipotetis, untuk membantu mereka menemukan area kebingungan.

²⁶ Prima Rias Wana, “pengaruh penggunaan media Teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V ,” *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021): 101.

²⁷ Prima Rias Wana, “pengaruh penggunaan media Teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V ,” *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021): 102.

- 4) Kelas kemudian berkolaborasi untuk memecahkan masalah teka-teki silang yang berkaitan dengan topik pelajaran dengan menggunakan materi teka-teki silang yang ditawarkan.
- 5) Setelah itu, guru membahas tentang solusi yang tepat dari soal teka-teki silang tersebut sekaligus mendiskusikan dan menjelaskan topik tersebut melalui media teka-teki silang.
- 6) Langkah keenam dan terakhir dari setiap kegiatan pembelajaran adalah guru dan siswa menarik kesimpulan berdasarkan temuan mereka. Kemudian, kelas terbuka untuk pertanyaan siswa tentang apa saja yang masih belum mereka dapatkan.

Dari uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa isi yang ada adalah kumpulan pertanyaan atau teka-teki, yang jawabannya dapat ditempatkan dalam kotak kotak vertikal atau horizontal. Berbeda dengan mengerjakan soal esai atau TTS ganda, soal-soal dalam media TTS ini akan mendorong siswa berpikir segar dalam menyelesaikan soal. Guru dapat memanfaatkan teka-teki silang sebagai cara yang menyenangkan untuk membuat anak tertarik pada sekolah.

2. Minat Belajar

Rasa ingin tahu belajar terutama berfungsi sebagai faktor motivasi, yang mendorong siswa untuk melanjutkan pendidikannya. Mereka yang menaruh minat aktif terhadap pendidikan akan terlihat lebih bersemangat untuk belajar dibandingkan rekan-rekan mereka yang berpuas diri. Terlepas dari keinginan mereka untuk belajar, banyak yang kesulitan untuk terus belajar karena kurangnya dorongan intrinsik²⁸

a. Pengertian Minat Belajar

Keterarikan pada sesuatu terjadi ketika Anda secara alami tertarik pada sesuatu itu dan ingin mempelajarinya lebih lanjut. Istilah "minat" mengacu pada respons emosional yang dimiliki seseorang ketika

²⁸ Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 141.

mereka mengenali beberapa aspek diri mereka dalam suatu materi pelajaran.²⁹

Kecenderungan seorang siswa untuk belajar adalah minat mereka terhadapnya. Seseorang mungkin belajar tertarik pada sesuatu. Tingkat ketertarikan individu terhadap suatu topik dapat diajarkan, dan kemudian digunakan untuk membentuk pembelajaran masa depan mereka dan keterbukaan mereka terhadap topik lain. Oleh karena itu, minat terhadap suatu topik berkembang sebagai produk sampingan dari pendidikan dan mendorong studi lebih lanjut. Meskipun antusiasme sangat membantu, hal itu tidak diperlukan untuk penguasaan. Jika seorang anak muda penuh perhatian, gembira, dan lain-lain, ia mungkin memiliki rasa ingin tahu alami yang mengarah pada keinginan untuk belajar.

Salah satu hal yang mungkin memotivasi seseorang untuk berusaha ekstra adalah tingkat minatnya. Ketika seseorang benar-benar berinvestasi pada sesuatu, mereka akan bekerja keras untuk mencapainya dan tidak mudah menyerah, betapa pun sulitnya keadaan yang dihadapi. Seorang pelajar yang benar-benar ingin belajar akan menangkap konsep dengan cepat dan mempertahankannya.

b. Fungsi Minat Belajar

Rasa ingin tahu belajar terutama berfungsi sebagai faktor motivasi, yang mendorong siswa untuk melanjutkan pendidikannya. Peran dan fungsi yang relevan dalam mengejar ilmu pengetahuan antara lain:³⁰

- 1) Salah satu alasannya adalah fokus lebih mudah dicapai bila seseorang berminat.
- 2) Minat, yang kedua, membuat seseorang tidak mudah teralihkan oleh hal lain.
- 3) Ketiga, jika Anda tertarik dengan topik tersebut, kemungkinan besar Anda akan menyimpan informasi tersebut.

²⁹ Kopri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 268.

³⁰ Makmuh Khairani, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 200.

- 4) Motivasi individu untuk mengurangi monotonnya belajar mandiri.

Oleh karena itu, tingkat minat siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap seberapa banyak mereka belajar dan mengingat, terutama jika materi pelajaran tersebut relevan dengan minat siswa.

c. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Tidaklah realistis mengharapkan siswa untuk teliti dan terlibat dalam kegiatan belajar jika ia kurang antusias terhadap materi pelajaran.

Kemampuan seorang guru untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswanya dalam belajar sangat penting bagi efektivitas kegiatan kelasnya. Jika siswa terlibat dalam proses pembelajaran, mereka tidak akan kesulitan memahami apa yang dikatakan guru; jika mereka bosan dan tidak terlibat, mereka akan kesulitan memperhatikan.

Indikator merupakan alat yang berguna untuk memberikan arahan dalam menumbuhkan semangat anak dalam belajar. Siswa yang menunjukkan motivasi yang kuat untuk belajar dapat diidentifikasi dalam beberapa cara. Hal ini terlihat jelas selama pendidikan formal maupun pembelajaran informal di rumah.

Berikut ini adalah contoh pengaruh potensial terhadap dorongan belajar siswa:³¹:

- 1) Rasa tertarik
- 2) Perasaan senang
- 3) Perhatian
- 4) Partisipasi
- 5) Keinginan/ kesadaran

Prediktor minat dalam pembelajaran Ilmu Sosial:

- 1) Mengikuti pelajaran dengan baik
Kepatuhan pembelajaran yang baik menuntut siswa untuk memperhatikan seluruh penjelasan instruktur. Selesaikan pekerjaan rumah, proyek kelompok, atau persiapan ujian apa pun yang diberikan instruktur Anda.
- 2) Tidak membedakan teman dalam belajar kelompok

³¹ Satrijo Budiwibowo, *hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS di SMP negeri 14 kota madiun*, no. 1(2016):60-68.

Ketika siswa diberi tugas kelompok oleh seorang guru, mereka harus menerima siapa pun yang dikelompokkan atau berpasangan dengan mereka tanpa memandang perbedaan tingkat prestasi, afiliasi agama, atau gender.

- 3) Mengerjakan tugas dengan lengkap, tepat waktu
Siswa yang secara konsisten menunjukkan kemampuannya dalam melaksanakan tugas secara penuh, tepat waktu, dan rapi akan diberi penghargaan oleh gurunya. Ini termasuk tugas di kelas dan pekerjaan rumah. Hal ini dilakukan agar siswa belajar untuk mengambil kepemilikan atas pekerjaan mereka dan menindaklanjuti tugas.
- 4) Mengikuti tata tertib, peraturan yang ditentukan
Patuhi aturan berpakaian atau kebijakan seragam sekolah dan jangan mengganggu ruang kelas dengan makanan atau minuman jika hal tersebut dilarang, tetap diam selama pengajaran, dan hindari kekerasan fisik atau verbal.
- 5) Aktif dalam diskusi
Siswa hendaknya berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan berkontribusi dalam diskusi kelompok dan bertukar pikiran serta bertanya dengan teman sebayanya saat instruktur menerapkan model pembelajaran.
- 6) Menunjukkan semangat dalam mengerjakan soal
Ketika diberikan tugas atau soal latihan, siswa dengan sigap menerimanya dan mengerjakannya dengan antusias.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor fisik, mental, dan kelelahan.³²

a) Faktor jasmani

- (1) Istilah "sehat" mengacu pada keadaan sejahtera fisik dan mental yang utuh, atau tidak adanya penyakit.

³² Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 143.

- (2) gangguan fungsi fisik tubuh, seperti yang disebabkan oleh kebutaan, tuli, anggota tubuh rusak, tangan patah, dan lain-lain.
- b) Faktor Psikologi
Kecerdasan, fokus, rasa ingin tahu, bakat, kedewasaan, dan persiapan merupakan kualitas psikologis yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Empat karakteristik psikologis telah terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di ruang kelas tradisional. Keterlibatan, kemudahan, kejelasan, dan kekhususan adalah empat elemen yang dimaksud.³³
- c) Faktor kelelahan
Terlepas dari kerumitannya, kelelahan manusia dapat dipecah menjadi dua kategori berbeda:
- (1) kelelahan fisik, yang diwujudkan dengan tubuh melemah dan kebutuhan untuk tidur. Berantakannya sisa bahan kimia pembakaran menyebabkan kelelahan fisik karena mengganggu aliran darah ke berbagai area tubuh.
- (2) kelelahan spiritual, yang diwujudkan melalui kurangnya motivasi dan kurangnya semangat dalam melakukan apapun.
- 2) Faktor Eksternal
Adapun faktor eksternal itu meliputi:³⁴
- Tujuan pembelajaran
 - Guru yang mengajar
 - Bahan pelajaran
 - Metode pengajaran
 - Media pengajaran
 - Lingkungan
- Beberapa sudut pandang dan unsur lagi yang mungkin mempengaruhi terbentuknya keinginan belajar adalah:³⁵
- Belajar

³³ Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 151.

³⁴ Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 145.

³⁵ Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 147

- 2) Bahan belajar dan sikap guru
- 3) Keluarga
- 4) Teman pergaulan
- 5) Lingkungan
- 6) Cita-cita
- 7) Bakat
- 8) Hobi
- 9) Media massa
- 10) fasilitas

Jelaslah, keadaan jasmani dan rohani seseorang, serta tingkat kelelahan seseorang, semuanya mempunyai peran dalam tingkat minat seseorang terhadap suatu topik tertentu. Demikian pula, ketiga faktor ini secara signifikan mempengaruhi antusiasme pelajar terhadap suatu mata pelajaran. Jika kita ingin anak kita terpacu untuk belajar, kita perlu memastikan ketiga hal ini ada³⁶.

e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Beberapa variabel internal dan lingkungan mempengaruhi minat sebagai komponen psikologis. Dilihat dari sudut pandang siswa, cita-cita, pemenuhan, keinginan, kemampuan, dan kebiasaan semuanya berperan dalam membentuk tingkat minat mereka. Sementara itu, bukti dari dunia luar menunjukkan bahwa tingkat suku bunga berfluktuasi seiring waktu. Kelengkapan sarana dan prasarana, pengaruh orang tua, cara pandang masyarakat, dan konteks budaya merupakan contoh elemen kontekstual tersebut.

Pendidik dapat menangkal pengaruh-pengaruh ini di kelas dengan

- 1) Memberikan informasi dalam format yang lebih metodis dan bermanfaat.
- 2) Berikan siswa sinopsis topik yang sedang dibahas untuk membangkitkan minat mereka pada bidang studi yang dibahas di kelas.
- 3) tetapkan rutinitas.
- 4) Menaikkan tingkat kebugaran tubuh siswa.
- 5) menjaga harapan dan impian anak tetap hidup.
- 6) Memiliki infrastruktur pendukung yang memadai.

³⁶ Kopri, *Belajar, faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 144.

Metode yang efektif membangkitkan rasa ingin tahu siswa antara lain:³⁷

- 1) Fokus pada hasil akhir yang Anda inginkan.
- 2) dalam hal peran yang mungkin dimainkan dalam proses pendidikan.
- 3) atur sesi belajar Anda dan patuhi sesi tersebut.
- 4) Cari tahu apa yang perlu Anda pelajari saat itu, seperti mengerjakan tugas sekolah atau menulis laporan.
- 5) Perasaan itu normal, jadi izinkan diri Anda untuk mengalaminya saat Anda belajar.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Merupakan praktik umum untuk menggunakan istilah ilmu sosial, ilmu sosial, dan pendidikan ilmu sosial secara bergantian. Sudah menjadi praktik umum dalam komunitas ilmiah untuk menggunakan singkatan "Ilmu Sosial" (IPS) dan "Pendidikan Ilmu Sosial" (PIPS) secara bergantian. Kesenjangan persepsi yang disebabkan oleh tidak adanya sosialisasi menyebabkan terjadinya miskomunikasi baik lisan maupun tulisan

a. Istilah IPS dan Pendidikan IPS

1) Istilah IPS

Mengikuti konsensus komunitas akademis Indonesia pada tahun 1970an, istilah "ilmu sosial" diadopsi untuk digunakan dalam sistem pendidikan resmi negara pada Kurikulum 1975.³⁸ Buku ini merekomendasikan IPS sebagai mata pelajaran bagi siswa sekolah dasar dan menengah. Istilah "Ilmu Sosial" mengacu pada mata kuliah yang mencakup berbagai topik dalam ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan banyak lagi.³⁹

IPS berbeda dengan mata pelajaran lain yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah karena mata pelajaran tersebut diambil dari berbagai bidang keilmuan agar pelajarannya lebih dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari. Integrasi ini memungkinkan materi pembelajaran disusun sedemikian rupa sesuai dengan konteks, kepribadian, dan tujuannya. Berpusat pada siswa,

³⁷ Makmuh Khairani, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 199.

³⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 7.

³⁹ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 7.

terintegrasi, berbasis isu sosial, berwawasan luas, dan sebagainya hanyalah beberapa dari teknik yang muncul seiring dengan perkembangannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajar masa kini.⁴⁰

2) Istilah Pendidikan IPS

Pendidikan ilmu-ilmu sosial yang sering disebut PIPS setara dengan pendidikan sains. Hanya sedikit orang yang mengakui "pendidikan ilmu sosial" sebagai bidang akademis yang berbeda, berbeda dari yang terkait dengan filsafat ilmu pengetahuan, ilmu-ilmu sosial, dan ilmu-ilmu pendidikan. Publikasi berbahasa asing sering kali menggunakan istilah "pendidikan ilmu sosial", "pendidikan kewarganegaraan", dan "studi tentang masyarakat dan lingkungan". Istilah-istilah ini tidak hanya mempunyai arti dan kegunaan yang berbeda-beda di berbagai negara, namun juga terdapat perbedaan regional di setiap negara.

Kosakata ilmu sosial yang digunakan di Australia (di negara bagian Victoria) berbeda dengan yang digunakan di Inggris atau Amerika Serikat. Modul studi lingkungan hidup termasuk dalam kurikulum sekolah menengah Australia. Dalam konteks kehidupan berbagai budaya, ungkapan ini mengacu pada interaksi antara sistem lingkungan alam dan buatan. Bidang ilmu pengetahuan yang baru muncul terkadang mengacu pada bidang ilmu sosial, sehingga menunjukkan beberapa kesamaan di antara keduanya. Mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan konstruktif dalam masyarakat demokratis dengan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakternya.

IPS didefinisikan secara berbeda bagi siswa yang lebih muda di Sekolah Dasar (SD), siswa yang lebih tua di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan siswa yang lebih tua di Sekolah Menengah Atas (SMA). Beberapa pendidik menggunakan istilah "ilmu sosial" untuk merujuk pada bidang studi yang berbeda, sementara yang lain menggunakannya untuk menggambarkan kurikulum yang menggabungkan banyak disiplin ilmu lainnya. Perbedaan

⁴⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 8.

ini juga terlihat jelas dalam beragamnya strategi pedagogi yang digunakan di seluruh tingkat pendidikan.

Di tingkat sekolah menengah, "IPS" dapat dipahami setidaknya dalam dua cara berbeda. Kedua, ini mungkin berarti cakupan mata pelajaran yang luas dalam ilmu-ilmu sosial. Studi yang fokus pada masyarakat dan interaksi manusia. Kurikulum IPS di sekolah menengah sering kali mencakup topik-topik seperti studi kenegaraan, sosiologi, antropologi, ekonomi, geografi, dan sejarah. Ilmu Sosial Sekolah Dasar adalah disiplin ilmu berbeda yang mengintegrasikan konsep-konsep dari berbagai disiplin akademis dengan kesulitan dan permasalahan sosial dunia nyata. Topik sains sering kali dibahas dalam buku teks IPS di tingkat sekolah dasar karena ciri pedagogi dan psikologis serta kualitas keterampilan berpikir holistik siswa lebih diutamakan daripada bagian disiplin ilmu sains.

Ungkapan "ilmu-ilmu sosial" mempunyai konotasi yang berbeda-beda tergantung pada tingkat pendidikan seseorang. Hal ini terutama terjadi pada tingkat dasar (SD), menengah (SMP), dan menengah (SMA). Meskipun sebagian pendidik menggunakan istilah tersebut untuk menggambarkan suatu program studi yang terstruktur, sebagian pendidik lainnya melihatnya sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, dan sebagian lagi melihatnya sebagai istilah umum untuk berbagai disiplin ilmu. Variasi ini juga tercermin dalam strategi pengajaran yang digunakan pada tingkat kelas yang berbeda.⁴¹

Antropologi adalah studi tentang peradaban manusia dari inkarnasi paling awal (yaitu sebelum dimulainya era sejarah) hingga saat ini.

Para ekonom mempelajari cara-cara untuk memaksimalkan kebahagiaan dengan mengalokasikan sedikit sumber daya di antara keinginan-keinginan yang tidak terbatas. Manajemen numerik berguna dalam banyak konteks, termasuk penelitian ekonomi dan kebijakan ekonomi. Mikroekonomi dan makroekonomi adalah dua

⁴¹ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 30.

subbidang utama ilmu ekonomi yang berkaitan dengan tugas ini.

Geografi mengkaji ciri-ciri fisik Bumi dan bagaimana umat manusia terbentuk dan dibentuk oleh ciri-ciri tersebut. Ada dua cabang utama dalam mata pelajaran geografi: geografi fisik dan geografi budaya (atau manusia). Sejarah adalah disiplin akademis yang ditujukan untuk mempelajari masyarakat manusia di masa lalu. Sejarawan menaruh perhatian pada berbagai aktivitas manusia, mulai dari politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, estetika (termasuk seni, musik, arsitektur Islam, dan sastra) hingga ilmiah dan intelektual.

Ilmuwan politik menganalisis peraturan pemerintah. Kekuatan manusia, khususnya yang diwujudkan dalam institusi pemerintahan, membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Saat ini, para ilmuwan politik juga peduli terhadap dampak kebijakan terhadap masyarakat umum.

Bidang psikologi berfokus pada mempelajari bagaimana orang berperilaku baik sendiri maupun dalam kelompok kecil. Bidang studi ini sering dipahami mencakup hewan, tumbuhan, manusia, kelompok, mental, fisik, dan naluri serta perilaku yang diajarkan.

Perilaku sosial manusia adalah fokus sosiologi. Interaksi sosial manusia dan bagaimana perilaku tersebut berperan dalam pembentukan dan pengoperasian institusi adalah hal yang paling membuatnya terpesona.⁴²

b. Ciri-ciri IPS

Sebelum tahun 1960, siswa di Amerika Serikat fokus pada perolehan pengetahuan dan keterampilan khusus pada mata pelajaran tertentu dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, pengajaran disampaikan melalui cara ekspositori atau berpusat pada guru, seperti ceramah, pembacaan, dan studi buku teks.⁴³

Kurikulum Indonesia tahun 1975, 1986, dan 1994 semuanya merujuk langsung dan memasukkan berbagai teknik pembelajaran yang disebut "ilmu sosial baru" ke dalam

⁴² Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 32.

⁴³ Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013), 27.

pengajaran IPS di negara ini. Disarankan agar (1) pendekatan terpadu digunakan dalam pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar, (2) pendekatan korelasional digunakan dalam pembelajaran IPS tingkat SMP, dan (3) pendekatan tersendiri. Pendekatan ini digunakan dalam pembelajaran IPS pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Kurikulum KTSP yang digunakan di tingkat sekolah distrik tetap memasukkan gagasan-gagasan ini.⁴⁴

Berikut ini adalah ciri-ciri kurikulum IPS:⁴⁵

- 1) Salah satu penafsiran “Ilmu Sosial” adalah sebagai program atau topik pendidikan berbasis kurikulum.
- 2) Tujuan kurikulum ilmu-ilmu sosial adalah mengkaji persoalan-persoalan masyarakat lokal, nasional, dan internasional secara obyektif.
- 3) Ketiga, membuat kursus atau unit bertajuk “Ilmu Sosial” untuk memasukkan pendidikan kewarganegaraan atau kewarganegaraan ke dalam kurikulum sekolah yang ada.
- 4) Tujuan ilmu-ilmu sosial dalam kurikulum kewarganegaraan adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang aktif, terlibat, dan berpengetahuan yang dapat secara efektif berkontribusi pada masyarakat demokratis.
- 5) Kurikulum ilmu-ilmu sosial harus mencakup pengajaran prinsip-prinsip moral, konsep filosofis dan teologis, dan humaniora, di samping pengajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk kepentingan bidang keilmuan tetangga.
- 6) Kelas Ilmu Sosial dirancang untuk membantu siswa berkembang menjadi individu yang berpengetahuan luas dan berwawasan luas dengan memaparkan mereka pada ide dan konsep baru.
- 7) Tujuan kurikulum ilmu-ilmu sosial adalah untuk membekali siswa dengan alat yang mereka perlukan untuk menganalisis dan mengatasi tantangan masyarakat modern.
- 8) Tujuan kurikulum ilmu-ilmu sosial adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana memecahkan masalah-masalah dunia nyata dan memenuhi tuntutan masyarakat, nasional, dan negara di dunia nyata.

⁴⁴ Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013), 27.

⁴⁵ Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013), 28.

- 9) Siswa yang mengambil mata kuliah IPS akan mendapatkan keunggulan dalam mengembangkan kemampuan intelektual, penelitian, akademik, dan sosial yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik dan untuk membuat keputusan yang tepat di dunia nyata.
- 10) Hubungan yang kuat antara pendidikan nilai dan pembelajaran IPS sangat penting jika siswa ingin mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan obyektif yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang efektif.
- 11) Metodologi pembelajaran berbasis aktivitas bermanfaat bagi instruktur dan siswa dalam ilmu-ilmu sosial.⁴⁶

B. Penelitian Terdahulu

Untuk melatarbelakangi penelitian yang akan dilakukan, penulis akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan tentang pengaruh teka-teki silang sebagai media pembelajaran terhadap keinginan siswa mempelajari ilmu-ilmu sosial. Untuk menghindari pengulangan upaya yang tidak perlu, penulis memberikan gambaran singkat mengenai publikasi atau penelitian yang relevan. Karya-karya berikut dari masa lalu direferensikan:

Tabel 2. 1 Perbedaan, Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis, dan tahun	Judul penelitian	Perbedaan penelitian	Persamaan penelitian
1.	Prima Rias Wana, 2021 ⁴⁷	Pengaruh penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V	Pertama , Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui adakah pengaruh media TTS terhadap prestasi siswa	Pertama , penelitian ini memiliki persamaan dalam menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS. Kedua , penelitian ini memiliki

⁴⁶ Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013), 29.

⁴⁷ Prima Rias Wana, “Pengaruh Penggunaan Media Teka-teki silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021).

			<p>atau hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Sedangkan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh media TTS terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS</p> <p>Kedua, penelitian tersebut dilaksanakan pada siswa SD. Sedangkan penelitian ini pada siswa MTS</p> <p>Ketiga, penelitian dilaksanakan di SDN Karangbanyu 03 Widodaren. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MTs NU Hayim Asy'ari 03.</p>	<p>persamaan dalam menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif. Ketiga, penelitian sama-sama penelitian korelasi karena penelitian sama-sama bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel.</p>
--	--	--	--	--

2.	Atia Putri Puspitasari, 2019. ⁴⁸	Efektivitas pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang pada kelas VII di SMP N 1 Jepara	Pertama, Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang. Kedua, lokasi penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Jepara.	Pertama, Penelitian ini memiliki persamaan dalam menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS. Kedua, Penelitian sama-sama menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif. Ketiga, penelitian sama-sama dilaksanakan pada siswa SMP / MTs
3.	Desmitha Fritha Sababalat, Leony Sanga Lamsari Purba, Elferida Sormin, 2021. ⁴⁹	Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang online terhadap peningkatan minat belajar siswa	Pertama, media pembelajaran yang digunakan menggunakan teka-teki silang Online. Kedua, digunakan dalam pembelajaran mapel IPA tingkat SMA Ketiga, dilaksanakan	Pertama, Penelitian ini memiliki persamaan dalam menggunakan media teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar siswa Kedua, sama-sama menggunakan metode penelitian dengan

⁴⁸ Atia Putri Puspitasari, "Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teeka-teki Silang pada Kelas VII di SMP N 1 Jepara,"(Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019).

⁴⁹Desmitha Fritha Sababalat, dkk, "Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teeka-teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa," *Edumatsains* 6, no.1 (2021).

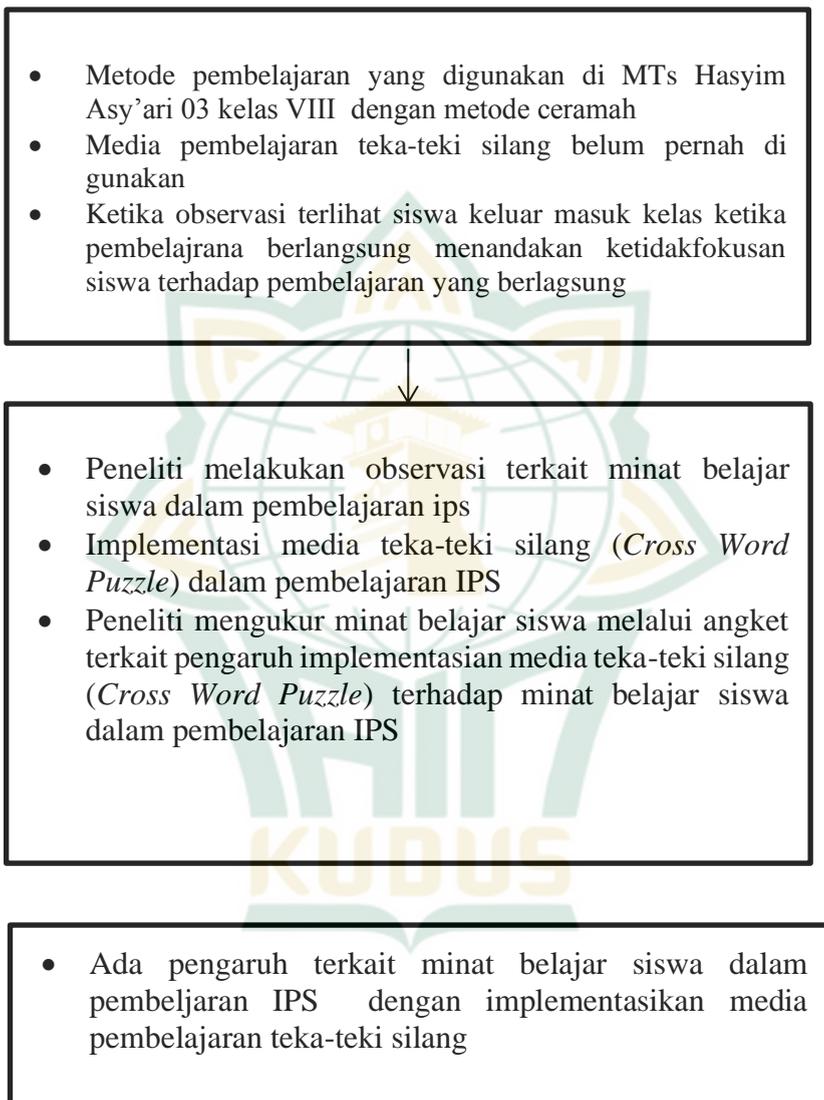
			di SMA Widya Manggala.	pendekatan kuantitatif.
4	Ni Putu Jati Dinar Wulan, dkk, 2019.	Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pembelajaran IPS.	Kesatu , tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas pengembangan permainan edukatif berorientasi pendidikan karakter. Kedua , Penelitian di SD Mutiara Singaraja	Kesatu , media pembelajaran yang sama yaitu media teka-teki silang Kedua , sama menggunakan pendekatan kuantitatif
5	Almira Nurkusuma, 2020.	Efektivitas Penggunaan Media Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik	Kesatu , tempat penelitian berada di SMP Negeri 9 Pontianak	Kesatu , sama menggunakan media teka-teki silang. Kedua , sama meneliti tentang minat belajar dan menggunakan pendekatan kuantitatif

C. Kerangka Berfikir

Metodologi penelitian ini bergantung pada kerangka konstruksi teoritis untuk memandu pengumpulan dan interpretasi data. Beberapa artikel ilmiah dikutip untuk mendukung klaim bahwa teka-teki silang adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dan mengingat informasi mata pelajaran. Pengaruh teka-teki silang terhadap minat siswa MTs NU Hasyim dalam mempelajari mata pelajaran IPS telah menjadi pokok bahasan penelitian ini. Penelitian Asy'ari O3 sungguh menarik.

Adapun gambar kerangka berfikir adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Pernyataan masalah penelitian diajukan sebagai pertanyaan, dan hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan tersebut. Karena solusi-solusi tersebut tidak didasarkan pada bukti-bukti nyata, melainkan berdasarkan ide-ide terkini, solusi-solusi yang diberikan harus dianggap bersifat sementara. Solusi teoritis, bukan berdasarkan data, terhadap masalah penelitian juga dapat diberikan dalam bentuk hipotesis.

Hipotesis penelitian berikut dapat dinyatakan berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual yang disebutkan di atas:

H_a = Terdapat pengaruh pada implementasi media teka-teki silang (*Word Cross Puzzle*) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Hongosoco Jekulo Kudus.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pengaruh pada implementasi media teka-teki silang (*Word Cross Puzzle*) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Hongosoco Jekulo Kudus.

