

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Teori – Teori yang Relevan

##### 1. *Cooperative Learning*

###### a. Pengertian *Cooperative Learning*

*Cooperative Learning* berasal dari kata kooperatif memiliki makna membantu, mengajarkan tentang kebersamaan dalam membantu sebagai satu tim atau kelompok untuk bekerjasama. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan berkelompok yang mana satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk bekerja sama memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru mengenai materi-materi atau tugas yang telah diberikan kepada kelompok.<sup>1</sup>

Secara istilah dalam bahasa Indonesia *Cooperative Learning* lebih dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Anita lie mengartikan kooperatif learning merupakan pembelajaran yang dilakukan secara gotong royong pada sistem pembelajaran untuk aktif serta bisa mengutamakan kerjasama baik secara terstruktur agar tugas yang telah diberikan dapat dikerjakan dengan baik.<sup>2</sup>

Sedangkan Robert Slavin berpendapat bahwa *Cooperative Learning* merupakan proses belajar yang digunakan untuk memahami secara kolaboratif dalam bentuk kelompok yang dapat meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan kepercayaan diri dan menumbuhkan semangat belajar siswa agar bisa berpikir memecahkan masalah serta mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.<sup>3</sup> Secara garis besar pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam kegiatan mengajar untuk memudahkan peserta didik agar lebih mudah paham dalam memahami

---

<sup>1</sup> Zuriatun Hasanah, “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

<sup>2</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning : Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta, 2007).

<sup>3</sup> Robert Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset Dan Praktik*, Karya Rujukan, 1983.

pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial antar sesama teman yang dilakukan dengan berkelompok.<sup>4</sup>

b. Unsur-unsur *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif tidak bisa disamakan dengan model pembelajaran kelompok lain, namun lima unsur-unsur yang saling berkaitan berikut :

1) Ketergantungan

Menggantungkan satu dengan yang lain yang mana dalam menyelesaikan tugas dilakukan secara bersama dan bergantung pada anggota kelompok dan juga meyakini bahwa keberhasilan tergantung kompaknya kelompok. Oleh karena itu setiap orang di dalam kelompok merasa saling ketergantungan dalam pembagian atau menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

2) Tanggung Jawab

Setiap anggota di dalam kelompok sangat tergantung pada anggota kelompoknya masing-masing. Oleh karena itu setiap orang mempunyai tanggung jawab kelompok untuk diselesaikan dan tugas yang telah diberikan harus dijalankan dengan baik.

3) Tatap Muka

Ketika berkelompok siswa bertatap muka untuk berkesempatan saling memberi informasi agar diskusi berjalan dengan lancar serta dapat menerima informasi dari anggota kelompok lain agar membentuk kegiatan yang saling menguntungkan untuk bagi anggota kelompok lain.

4) Komunikasi dan partisipasi

Adanya komunikasi di dalam kelompok merupakan kegiatan yang sangat penting untuk saling mengenal sesama anggota untuk mengenal lebih dekat dalam menyelesaikan konflik secara baik. Sedangkan partisipasi merupakan langkah awal untuk berkontribusi dalam pembelajaran kooperatif oleh karena itu keterampilan seperti pengambilan keputusan, kepercayaan, dan komunikasi harus

---

<sup>4</sup> Fathurrohman M., *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogyakarta: AR-Ruzz Media., 2015).

diajarkan dengan tepat agar bisa mengelola konflik secara baik.

5) Evaluasi proses kelompok

Kelompok memiliki proses evaluasi yang mana pada saat kegiatan penilaian hasil kerjasama yang telah dilakukan harus dilakukan evaluasi agar, kedepannya bisa lebih baik dalam berkeja dengan lebih maksimal lagi.

## 2. Strategi *Crossword Puzzle*

### a. Pengertian Strategi *Crossword Puzzle*

Strategi merupakan seperangkat gagasan mengenai pelaksanaan maupun perencanaan suatu hal dengan ketentuan tertentu yang dapat terkoordinasi kelompok yang sesuai dengan prinsip penerapan ide yang masuk akal. Strategi dapat dikatakan sebagai pedoman yang akan dicapai untuk mencapai tujuan tertentu biasanya banyak digunakan pada sektor pendidikan. Sedangkan *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan teka-teki yang membuat mereka mengingat materi dalam bentuk game tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung di kelas.<sup>5</sup> Strategi *Crossword Puzzle* adalah susunan soal yang dibuat untuk peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki yang dapat mengundang minat belajar peserta didik secara bersama-sama maupun sendiri.<sup>6</sup>

Strategi *Crossword Puzzle* atau biasa disebut dengan teka-teki silang ini permainan yang ada di pembelajaran untuk menjadikan siswa aktif untuk berpikir saat mengisi teka-teki silang tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Permainan teka-teki silang ini menjadikan peserta didik lebih berantusias dalam pembelajaran karena selain ada permainan juga ada pendidikan untuk belajar. Pada saat mengisi teka-teki silang secara sadar maupun tidak sadar peserta didik itu belajar baik itu pengetahuan yang didapatkan maupun kesenangan dalam pemahaman materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

---

<sup>5</sup> Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta DIVA Press

<sup>6</sup> Silberman. (2013), *Active Learning. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung : Nusamedia), 256

b. Langkah-Langkah strategi *Crossword Puzzle*

- 1) Pertama yang harus dilakukan mencari materi yang pas lalu membuat beberapa istilah dengan kunci atau yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- 2) Susun teka-teki dengan sederhana yang sesuai dengan materi pembelajaran jika terlalu sulit membuat teka-teki silang tersebut sertakan unsur yang menghibur untuk selingan
- 3) Bagikan soal teka-teki yang telah anda buat kepada siswa pada saat berkelompok.
- 4) Peserta didik disuruh mengisi kata-kata tersebut secara mendatar ataupun menurun
- 5) Tidak lupa berikan batasan waktu dalam mengerjakan teka-teki silang tersebut
- 6) Berikan reward kepada kelompok dengan kategori paling cepat dan nilai tertinggi.<sup>7</sup>

c. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Crossword Puzzle*

Kelebihan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Siswa dalam mengikuti pembelajaran ini memiliki semangat dan rasa percaya diri karena metode ini diajarkan untuk menghasilkan rasa keingintahuan yang tinggi.
- 2) Siswa juga diajarkan tentang menghargai kelebihan maupun kekurangan masing-masing anggota dan menghargai kerjasama antar kelompok.
- 3) Secara keseluruhan strategi *Crossword Puzzle* ini mampu menciptakan minat belajar siswa meningkat karena adanya unsur permainan yang menyenangkan dan tidak lupa ada unsur pendidikannya.
- 4) Munculnya sifat kognitif yang dapat menolong peserta didik untuk berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan maupun soal yang diberikan dalam bentuk teka-teki silang ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun kelemahan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran sebagai berikut :

---

<sup>7</sup> Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 71

- 1) Adakalanya siswa membuat kegaduhan baik itu bertepuk tangan maupun berteriak ketika mengungkapkan kegembiraannya
- 2) Teka teki silang ini memiliki kelemahan karena tidak semua materi pembelajaran dapat dibuat teka teki silang hal tersebut sulit untuk melibatkan keseluruhannya.
- 3) Keterbatasan waktu merupakan salah satu faktor dari kelemahan pembelajaran strategi *Crossword Puzzle* karena materi yang harus disampaikan sangat banyak.
- 4) Terlalu banyak pertimbangan yang dapat dijadikan ukuran siswa yang pandai dari yang lainnya pernah dapat menjawab soal yang telah diberikan.<sup>8</sup>

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari ilmu yang mengkaji fakta konsep sosial di masyarakat yaitu dari sejarah geografi sosiologi ekonomi politik hukum dan budaya-budaya yang ada di masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial atau yang sering disebut dengan singkatan IPS di luar negeri menjadi *Social Studies* yang dijadikan sebagai kurikulum pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Dadang Supardan menyatakan di dalam kurikulum 2013 mata pelajaran ini membahas tentang fakta maupun peristiwa yang mencakup tentang isu-isu sosial dan kajian di dalamnya memiliki tema terkait fenomena lingkungan sosial baik dari masa ke masa.<sup>9</sup>

Ilmu pengetahuan sosial terjadi berdasarkan fakta sosial yang ilmunya berurusan dengan interaksi manusia dengan lingkungannya. Ilmu pengetahuan ini merupakan bagian dari mata pelajaran yang ada di sekolah untuk yang membahas dan mempelajari beberapa masalah sosial yang terkait pada perubahan dan kehidupan manusia yang mengutamakan pendidikan kewarganegaraan yang mempunyai tujuan untuk

---

<sup>8</sup> Sofwan Hadi, “Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Di MTs Nururroddhiyah Kota Jambi” (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020).

<sup>9</sup> Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi Dan Kurikulum* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015).

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di dalam lingkungan masyarakat<sup>10</sup>. Ilmu pengetahuan sosial memiliki arti ilmu untuk mempelajari tentang berbagai fakta maupun konsep yang mengkaji tentang lingkungan masyarakat yang mengenai fenomena sosial dan di dalamnya terdapat beberapa cabang ilmu seperti sejarah geografi ekonomi sosiologi politik bahkan ada juga antropologi.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial pada dasarnya memiliki beberapa tujuan untuk peserta didik dalam menyiapkan dirinya sebagai warga negara agar nantinya bisa menanggapi dengan sikap mental yang positif dan bisa berpengetahuan terampil bermoral dan bernilai. Kemampuan tersebut nantinya dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam mengambil sebuah keputusan yang ada di masyarakat.

Sedangkan menurut Frankel tujuan dari pembelajaran IPS ada 4 bagian yaitu sebagai berikut :

1) Knowledge

Sebagai tujuan dari pendidikan pengetahuan di sini dimaknai dengan mengenal diri sendiri serta dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dirinya serta lingkungan sosialnya.

2) Skill

Skill di sini memiliki artian yaitu keterampilan dalam mengembangkan jenis kemampuan berpikir siswa untuk digunakan dalam memecahkan masalah dengan baik dan sesuai yang telah diajarkan.

3) Attitude

Attitude dalam artian yang sering kita sebut dengan sikap dalam tujuan pembelajaran IPS mengajarkan agar siswa dapat bertingkah laku baik dalam berpikir maupun bertingkah laku sosial serta dapat mampu menerima pandangan dari orang lain.

---

<sup>10</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: Rosda Karya, 2009).

## 4) Value

Value yang artinya nilai untuk membekali peserta didik agar bisa memberikan keyakinan atau nilai yang dipegang individu dan menjadi tuntunan dalam bersikap di dalam sebuah masyarakat yang nantinya masyarakat yang menilai.

Secara umum tujuan IPS dapat diringkas sebagai pembentukan pengembangan keterampilan baik secara intelektual pribadi maupun sosial siswa. Dalam memahami dan menerapkan sebuah gagasan yang berkaitan dengan ide-ide kehidupan di dalam sebuah masyarakat dan lingkungannya termasuk dalam kategori kemampuan intelektual. Selanjutnya membangun keterampilan pribadi merupakan kapasitas dari berpikir secara rasional kritis serta adanya rasa ingin tahu untuk dapat memecahkan sebuah masalah. Sedangkan kapasitas sosial merupakan kemampuan siswa untuk bisa berkomunikasi secara efektif dan bisa berinteraksi secara baik di lingkungan sekitar dan internasional secara efektif.

## c. Karakteristik ilmu pengetahuan sosial

Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah sebagai berikut : <sup>11</sup>

- 1) Ilmu-ilmu sosial merupakan ilmu sintesis dari sosiologi geografi sejarah ekonomi dan ilmu-ilmu sosial lainnya.
- 2) Standar kompetensi ilmu pengetahuan sosial memiliki keterampilan dasar yang diturunkan dari beberapa keilmuan seperti geografi sosiologi sejarah bahkan ekonomi.
- 3) Kriteria kompetensi dan kompetensi inti humaniora menggunakan beberapa dimensi yang di mana mempelajari tentang fenomena sosial dan kehidupan manusia secara umum.

---

<sup>11</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007).

#### 4. Minat Belajar

##### a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar menurut istilah dari dua kata yang berbeda makna menjelaskan sendiri-sendiri dari minat dan belajar yang memiliki pengertian sendiri. Minat merupakan suatu dorongan adanya ketertaikan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan menurut pendapat dari Sukardi adalah kesukaan terhadap sesuatu yang memiliki kesenangan disebut minat. Oleh karena itu minat timbul secara adanya partisipasi dalam membangkitkan perasaan senang serta ada kepentingan dengan sesuatu tersebut.<sup>12</sup> Minat juga memiliki peran penting untuk peserta didik terhadap sikap maupun perilaku agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik jika peserta didik yang memiliki minat yang tinggi akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran namun sebaliknya jika minat belajarnya kurang maka semangat dalam belajar pun menjadi rendah.<sup>13</sup>

Belajar dapat didefinisikan perubahan tingkah laku yang dilakukan individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dengan mencari ilmu yang ada dalam diri seseorang melalui latihan pengalaman dan sebagainya. Sedangkan menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas interaksi antar seseorang yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan keterampilan sikap maupun yang lainnya. Dapat disimpulkan dari pembahasan mengenai minat belajar adalah semangat untuk untuk memperoleh suatu kepandaian dan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam mengikuti pembelajaran yang dihasilkan agar terjadinya perubahan-perubahan dalam interaksi dengan lingkungan.

##### b. Indikator minat belajar

Indikator minat belajar siswa adalah hal-hal yang menandai adanya keterlibatan minat seseorang dalam proses pembelajaran. Adapun indikator minat belajar

---

<sup>12</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Analisis Inventori Minat Dan Kepribadian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993).

<sup>13</sup> Wahyu Bagja, "Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 13–19.

siswa dalam pembelajaran menurut Slameto adalah sebagai berikut :

1) Perasaan senang belajar

Tugas sekolah yang diberikan guru terkadang membuat peserta didik merasa bosan. Namun berbeda dengan siswa yang memiliki kesadaran untuk belajar yang membuat mereka merasa senang bahkan yang ditunggu-tunggu. Secara rinci perasaan senang biasanya ada ketika peserta didik itu mengamati menanggapi bahkan mengingat. Misalnya jika mereka merasa cocok akan pembelajaran di kelas mereka akan merasa senang serta ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu perasaan senang ada pada saat mereka semangat dan merasa senang ketika belajar.

2) Perhatian dalam belajar

Belajar dikelas perlu adanya kefokusannya agar materinya paham. Perhatian peserta didik merupakan kesadaran dalam menjalankan suatu aktivitas. Dalam hal ini peserta didik tentunya memiliki perhatian yang lebih hal itu ditunjukkan dengan adanya konsentrasi yang tinggi terhadap materi yang diajarkan merupakan suatu aktivitas yang mempunyai perhatian terhadap pembelajaran sehingga mereka berusaha untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

3) Ketertarikan dalam belajar

Ketertarikan dari rasa keingintahuan yang kuat merupakan daya penggerak dalam melakukan kreativitas demi mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam belajar. Siswa yang memiliki ketertarikan dalam belajar biasanya mereka termotivasi untuk belajar serta siswa tersebut akan melakukan aktivitas belajar dengan tidak mempersoalkan waktu sehingga mereka menikmati pembelajaran tersebut dengan baik.<sup>14</sup>

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar

Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas dipengaruhi oleh banyak faktor antara faktor yang satu dengan faktor lainnya yang mana hal tersebut

---

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

terdapat keterkaitan. Menurut Muhibbah Syah dalam minat belajar memiliki faktor-faktor sebagai berikut :

1) Faktor internal

a. Kesehatan

Kesehatan mempunyai pengaruh dalam minat belajar karena ketika peserta didik merasa kurang sehat maka semangat dalam belajar akan berkurang. Kondisi tubuh dari peserta didik yang kurang sehat juga dapat mempengaruhi pengelolaan tubuh menjadi lemas serta kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung

b. Bakat

Bakat merupakan kemampuan alami yang dimiliki seseorang untuk untuk mencapai keberhasilan yang bisa diraih adanya bakat yang dimiliki . Bakat juga memiliki pengaruh yang besar terhadap minat mengikuti yang diminati dalam belajar.

2) Faktor eksternal

a. Keluarga

Keluarga juga bisa menjadi faktor bagaimana cara keluarga baik itu ayah ibu maupun keluarga dalam mendidik, suasana rumah serta ekonomi dalam keluarga sebagai pendukung. Faktor dari keluarga tersebut yang menjadikan penting terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

b. Sekolah

Sekolah merupakan faktor yang memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa ketika berada di lingkungan sekolah. Karena sekolah tersebut menggunakan berbagai cara mengajar yang berbeda-beda, serta relasi peserta didik dengan peserta didik lainnya yang terkadang membuat minat belajar siswa menjadi tinggi.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004).

## B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang ditulis oleh saudara Ayu Hardini pada tahun 2019 di UIN Syarif Hidayatullah yang berjudul “Pengaruh penggunaan *Crossword Puzzle* pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik” dalam skripsi termasuk jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan metode eksperimen. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan pembelajaran tipe TGT terhadap yang menggunakan permainan semacam pertandingan dalam akademik terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian Ayu Hardini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menjelaskan penerapan metode *Crossword Puzzle* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif juga memiliki kesamaan. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penelitian termasuk Ayu Hardini menggunakan variabel hasil belajar siswa dengan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti memakai variabel minat belajar siswa dan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Imatun Zaenah pada tahun 2019 di Universitas Muhammadiyah Mataram, dalam skripsinya yang berjudul “Strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III Mi Al-Ma’rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini membahas tentang pelaksanaan strategi *Crossword Puzzle* dan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, hasil penelitian yaitu peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia.

Persamaan penelitian Imatun Zaenah dengan peneliti adalah dalam menjelaskan penerapan strategi *Crossword Puzzle*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian ini yaitu penelitian Imatun Zaenah ialah penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan obyek dalam penelitian ini adalah siswa tingkatan SD, sedangkan obyek dari penelitian penulis merupakan siswa tingkat SMP.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ayun Ratnasari pada tahun 2019 di Universitas Sebelas Maret dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 6

Surakarta” Penelitian ini membahas tentang pelaksanaan strategi *Crossword Puzzle* dan peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini di tinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Persamaan penelitian Ayun Ratnasari dengan peneliti adalah sama-sama menjelaskan pembelajaran kooperatif. Sedangkan perbedaanya Ayun Ratnasari ialah pada penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Bagja pada tahun 2019 dalam Jurnal PIPS (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia) “Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS”. Penelitian membahas tentang menganalisis penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV dengan siswa 22 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 12 perempuan. Materi yang di ajarkan adalah kegiatan Ekspor dan Impor.

Persamaan antara penelitian Wahyu Bagja dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Selain itu penelitian tersebut juga sama-sama membahas untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian yang di lakukan oleh Wahyu Bagja menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis kualitatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Siswanti pada tahun 2019 dalam jurnal Indonesian Journal of Education and Learning dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA SD”. Penelitian ini membahas tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada minat belajar siswa serta membuat mereka lebih aktif dan kreatif.

Persamaan antara penelitian Rini Siswanti dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian yang di lakukan oleh Rini Siswanti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

sedangkan peneliti membahas *Cooperative Learning* sebagai model pembelajarannya.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan rendahnya kesadaran siswa terhadap minat belajar yang kurang dan partisipasi belajar siswa di SMPN 1 Kalinyamatan. Untuk meningkatkan minat belajar siswa perlu adanya model pembelajaran yang sesuai untuk mendukungnya. Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menumbuhkan partisipasi belajar siswa adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis strategi *Crossword Puzzle*. Sebelum melaksanakan metode tersebut guru IPS terlebih dahulu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar penilaian. Pada pelaksanaannya, dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis strategi *Crossword Puzzle* memiliki faktor-faktor yang memperbesar peluang keberhasilan pelaksanaan, seperti kesiapan guru, antusias peserta didik dan materi pembelajaran. Sedangkan faktor yang meperkecil peluang keberhasilannya yaitu seperti keterbatasannya waktu dan kondisi suasana peserta didik. Hasil dari model pembelajaran ini seperti ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, perasaan senang belajar yang meningkat, dan menunjukkan perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

