

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Belajar

a. Pengertian Strategi Belajar

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai pada akhir kegiatan belajar.

Terdapat berbagai teori tentang definisi strategi pembelajaran sebagaimana yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli pembelajaran, diantaranya:¹

- 1) Strategi pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 2) Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar.
- 3) Strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 4) Strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis Latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

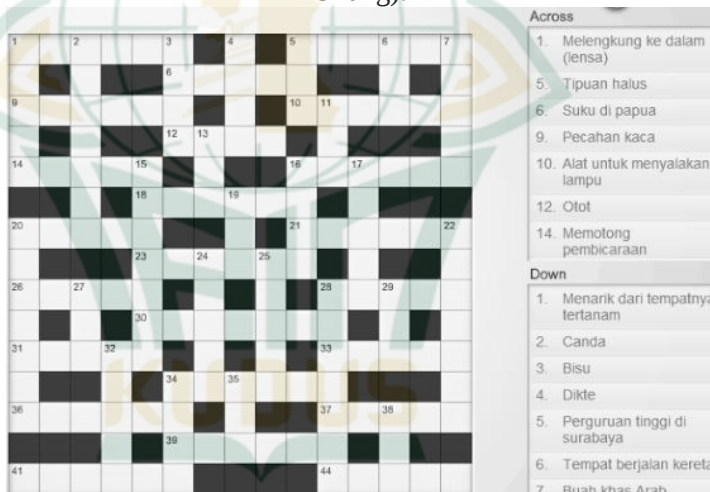
Kesimpulannya, strategi pembelajaran merupakan sebuah proses untuk menetapkan metode pembelajaran yang cocok pada suatu materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan cepat mengerti dan paham mengenai isi materi yang telah disampaikan oleh seorang pengajar.

¹ Zainal Aqib, *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 68.

b. Strategi Belajar *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)

Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah sebuah permainan yang berupa kotak-kotak kosong, dimana kotak-kotak tersebut nantinya akan diisi dengan rangkaian huruf sehingga terbentuklah menjadi sebuah kata. Kata yang telah ditulis dalam kotak merupakan sebuah jawaban dari pertanyaan yang telah ditentukan.² *Crossword puzzle* memiliki karakteristik permainan tersendiri, dimana bentuk kotak-kotak kosong tertata secara vertikal dan horizontal. Biasanya setiap barisnya akan terdiri dari tiga sampai dengan sepuluh kotak kosong dan setiap awal kotak kosong akan diberikan sebuah nomor sebagai petunjuk dari urutan soal yang telah ditentukan.

Gambar 2. 1 Contoh dari *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang).



Sumber: galena.co.id

Strategi *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai strategi belajar yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan dari pembelajaran, bahkan strategi ini dapat memicu keaktifan peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Trianto, *crossword puzzle* merupakan

² Muhammad Khalilullah, "Permainan Teka-teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)", *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no.1, (2012): 23, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292>.

salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik dan melibatkan semua peserta didik dalam berfikir. Ketika proses pembelajaran dengan cara mengisi teka-teki silang sehingga peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.³

Manfaat permainan *crossword puzzle* juga dijelaskan oleh Danise, “*Discrete point puzzle are popular with both teacher and student because they cast the partice of vocabulary and isolated grammatical features into a challenging and recreational problem solving*”. Berdasarkan teks tersebut, *crossword puzzle* telah dikenal oleh guru dan murid dan merupakan permainan kata yang mempunyai tantangan dan juga bersifat menghibur. Meskipun demikian, permainan ini dapat mengembangkan dan memperluas kosakata atau istilah-istilah yang belum diketahui oleh peserta didik serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan bermakna.⁴

c. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)

Setiap strategi pembelajaran tentunya akan memiliki langkah-langkah atau penerapan dalam proses pembuatannya, salah satunya adalah strategi *crossword puzzle*. Adapun Langkah-langkah penerapan dari strategi *crossword puzzle*) adalah sebagai berikut:⁵

- 1) Menuliskan kata kunci (*clue*) atau nama-nama yang bersangkutan dengan materi yang sudah ditentukan.
- 2) Membuat kisi-kisi dan kotak-kotak kosong yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah ditentukan serta

³ Asry Ati, “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kec. Tamalate Kota Makassar”, (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), 14.

⁴ Utami Dwi Pramesti, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-teki Silang”, *Jurnal Puitika* 11, no.1 (2015): 86, <http://dx.doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>.

⁵ Mursilah, “Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi* 1, no.1 (2017): 40, <https://doi.org/10.30599/utility.v1i1.61>.

menghitamkan beberapa kotak kosong yang tidak digunakan.

- 3) Membuat pertanyaan yang jawabannya adalah sebuah kata yang telah ditentukan pada kotak kosong
- 4) Ketika sudah selesai, Langkah selanjutnya adalah membagikan *crossword puzzle* kepada peserta didik
- 5) Membuat batasan waktu pengerjaan
- 6) Ketika sudah selesai, berikan hadiah kepada peserta didik yang mampu mengerjakan paling cepat dan benar.

Adapun langkah-langkah penerapan strategi *crossword puzzle* menurut Silberman adalah sebagai berikut:⁶

- 1) Langkah pertama adalah membuat gagasan (*brainstorming*) atau beberapa istilah dan nama-nama kunci yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
- 2) Menyusun teka-teki silang sederhana yang memuat item sebanyak yang didapatkan, hitamkan kotak yang tidak diperlukan.
- 3) Membuat contoh item-item silang, gunakan diantara macam-macam berikut ini: definisi pendek, kategori yang sesuai dengan item, contoh, dan lawan kata.
- 4) Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik, baik secara kelompok ataupun individu.
- 5) Menentukan Batasan waktu, serahkan hadiah kepada kelompok atau individu dengan benda konkret.

Dari beberapa langkah-langkah penerapan *crossword puzzle* yang telah dipaparkan diatas, maka penulis akan menambahkan beberapa langkah-langkah baru pada proses pembuatannya, diantaranya adalah:

- 1) Dalam proses pembuatan kotak-kotak kosong, penulis akan memberikan satu petunjuk jawaban pada kotak-kotak teka-teki silang dari salah satu soal yang telah ditentukan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mencari jawaban selanjutnya.
- 2) Dalam pengerjaannya, peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok berisikan

⁶ Asry Ati, “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kec. Tamalate Kota Makassar”, 16.

dua peserta didik. Hal ini ditujukan agar dapat saling bekerja sama secara kooperatif dalam menyelesaikan tantangan *crossword puzzle*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* memiliki beberapa kelebihan yang tidak kalah dengan strategi belajar yang lainnya, dimana kelebihan strategi pembelajaran berbasis *crossword puzzle* diantara adalah sebagai berikut:⁷

- 1) Dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi yang menyenangkan (*Stimulating Discussion*),
- 2) Mengajak peserta didik untuk belajar kelompok (*Colaborativ Learning*),
- 3) Mengajak peserta didik untuk belajar dengan teman sebaya atau teman sekelas, sehingga dapat saling bertukar pikiran (*Perr Teaching*)
- 4) Mengajak peserta didik untuk belajar mandiri (*Independent Learning*)
- 5) *Crossword puzzle* (tek-teki silang) bermanfaat untuk melatih mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran
- 6) *Crossword puzzle* (tek-teki silang) memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang sudah dipelajari sebelumnya
- 7) *Crossword puzzle* (tek-teki silang) dapat menghilangkan rasa bosan yang di dapatkan peserta didik ketika sedang berlangsungnya proses pembelajaran.

Jika setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan didalamnya, tentunya strategi pembelajaran *crossword puzzle* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan pada strategi ini adalah:⁸

- 1) Pada proses pelaksanaannya, peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama dalam proses berfikir dan mengisi teka teki silang baik secara individu maupun berkelompok.

⁷ Mursilah, "Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja", 41.

⁸ Asry Ati, "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Mallengkeri I Kec. Tamalate Kota Makassar", 18.

- 2) Beberapa peserta didik mungkin saja berfikir bahwa strategi pembelajaran ini hanya untuk bermain-main saja sehingga ada kemungkinan tidak serius dalam mengerjakannya.
- 3) Strategi pembelajaran *crossword puzzle* hanya dapat digunakan untuk menguji keberhasilan belajar peserta didik yang bersifat hafalan.
- 4) Strategi ini tidak cocok atau sulit diaplikasikan pada materi yang membutuhkan analisis.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.⁹ Hasil belajar adalah suatu hal yang dapat dilihat dari dua sisi yaitu sisi dari peserta didik dan sisi dari guru. Pada sisi peserta didik, hasil belajar adalah tingkat berkembangnya mental yang lebih baik saat setelah mengikuti kegiatan belajar. Bukti nyata hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada peserta didik tersebut, yang sebelumnya peserta didik tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁰

Howard Kingsley membagi hasil belajar dalam tiga macam, yaitu: ¹¹

- 1) Keterampilan dan kebiasaan;
- 2) Pengetahuan dan pengertian;
- 3) Sikap dan cita-cita.

Pendapat tersebut menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar dan tentunya akan melekat pada diri peserta didik karena telah menjadi bagian dari kehidupan.

⁹ Tri Anni, Psikologi Belajar, (Semarang: UPTMKK UNS, 2004), hlm. 4.

¹⁰ Sulastri, dkk., "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kec. Bumi Raya", *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no.1 (2014): 92, <https://www.neliti.com/publications/113571/meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui-strategi-pembelajaran-berbasis-masalah>.

¹¹ Nana Sudjana, " *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* ", hlm. 22

Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam situasi tertentu karena adanya pengalaman yang berulang-ulang.

b. Hasil Belajar Kognitif

Belajar merupakan salah satu usaha yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik secara kognitif, afektik maupun psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Ranah kognitif merupakan hal terpenting dari psikologis peserta didik dimana kedudukan ranah kognitif ini bertumpu pada otak. Dalam pandangan psikologi, kognitif merupakan asal muasal sumber ranah-ranah kejiwaan lainnya, yaitu ranah afektif dan ranah psikomotor.¹² Tanpa adanya ranah kognitif, peserta didik akan kehilangan kemampuan dalam berfikir. Tanpa berfikir peserta didik tidak akan bisa memahami dan mengerti materi-materi yang telah disajikan dalam pembelajaran.

Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda satu sama lain, keenam tingkatan tersebut adalah:¹³

- 1) Mengingat, pada tahapan ini peserta didik dituntut untuk mampu mengingat berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya. Contoh: fakta, fenomena, rumus dan lain sebagainya.
- 2) Mengerti, pada tahapan ini peserta didik harus mampu menghubungkan pemahamannya dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, mengolah informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri.
- 3) Tingkat penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan informasi yang telah dipelajari ketika menghadapi situasi dan kondisi terbaru, serta dapat memecahkan permasalahan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 48.

¹³ Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, (Jakarta: GP Press, 2008), 34-35.

- 4) Menganalisis, analisis merupakan sebuah kemampuan identifikasi, mengolah serta memisahkan dan membedakan hal-hal seperti sebuah fakta, konsep, pendapat, ataupun kesimpulan dan memeriksa hal-hal tersebut guna untuk memvalidasi.
- 5) Menilai, pada tahapan ini peserta didik diharapkan mampu memberikan penilaian dan keputusan tentang sebuah gagasan, nilai atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.
- 6) Menciptakan (kreatifitas), menciptakan diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengaitkan dan menyatukan bermacam-macam elemen dan unsur pengetahuan yang sudah ada, sehingga nantinya akan membentuk pola-pola baru yang lebih menyeluruh.

c. Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur belajar teramat diperlukan dalam proses berjalannya pendidikan, baik diperlukan oleh tenaga pengajar maupun peserta didik dan akan mempengaruhi suatu keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Cronbach terdapat tujuh unsur-unsur dalam belajar, yaitu:¹⁴

- 1) Tujuan.
Belajar dapat dimulai karena adanya tujuan yang hendak diraih. Bisa saja tujuan ini muncul sebab adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan hidup.
- 2) Kesiapan.
Dalam rangka meraih kegiatan belajar dengan baik, peserta didik harus mempunyai kesiapan, baik dari segi fisik maupun dari segi mental. Kesiapan ini dapat berupa kematangan dalam melakukan suatu hal ataupun kesiapan untuk menerima ilmu-ilmu baru dan kecakapan yang mendasarinya.
- 3) Situasi.
Situasi dalam belajar melibatkan tempat, lingkungan sekitar, peralatan dan bahan yang akan dipelajari, orang-orang yang bersangkutan dalam proses belajar, serta kondisi peserta didik yang sedang melaksanakan proses belajar.

¹⁴ Ida Bagus Made Astawa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2018). 30.

- 4) Interpretasi.
Peserta didik akan menghadapi situasi dimana mereka akan melihat hubungan antara komponen-komponen dalam situasi belajar. Mengetahui arti dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian belajar.
- 5) Respons.
Merujuk pada hasil interpretasi dari peserta didik terhadap kemungkinan untuk mencapai tujuan yang sudah diharapkan (bisa atau tidak). Sehubungan dengan itu, peserta didik nantinya akan memberikan respons.
- 6) Konsekuensi (akibat).
Setiap usaha akan menghasilkan konsekuensi, bisa jadi keberhasilan atau kegagalan. Demikian juga dengan hasil respons peserta didik dalam usaha belajar, jika peserta didik berhasil dalam belajar ia akan merasakan kesenangan atau kepuasan serta dapat meningkatkan semangat pada kegiatan belajar yang akan mendatang.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan.
Selain keberhasilan, ada kemungkinan peserta didik memperoleh kegagalan dalam proses belajar, kejadian tersebut akan memicu perasaan sedih ataupun kecewa. Reaksi yang dapat ditimbulkan bisa berupa menurunnya semangat peserta didik dalam belajar, namun tidak menutup kemungkinan sebaliknya. Kegagalan juga dapat membangkitkan semangat yang berlipat ganda untuk mengantisipasi kegagalan-kegagalan yang lainnya.

Sedangkan menurut pendapat Nasution menjelaskan bahwa unsur-unsur belajar dibagi menjadi dua, yaitu:¹⁵

- 1) Unsur luar
Unsur luar merupakan unsur yang berada diluar diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Unsur tersebut diantaranya: lingkungan alami (suhu dan udara), lingkungan sosial, dan instrumental (kurikulum, program, sarana dan prasarana, serta guru).

¹⁵ Ida Bagus Made Astawa, *Belajar dan Pembelajaran*, 31.

2) Unsur dalam

Unsur dalam (kondisi peserta didik) merupakan unsur yang berada dalam diri peserta didik. Unsur tersebut diantaranya: kondisi fisiologis dan panca indra (pendengaran dan penglihatan) dan kondisi psikologis (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan keterampilan kognitif).

d. Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Terdapat Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain:

1) Faktor Internal

Faktor Intrernal merupakan faktor-faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik, yaitu faktor fisik dan faktor psikologis.

a) Faktor Fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik masing-masing peserta didik, pada umumnya kondisi fisik akan mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik. Peserta didik yang sedang mengalami sakit akan lebih sulit untuk menerima proses belajar dan merasa kurang semangat, hal tersebut akan berbeda dengan peserta didik yang belajar dalam kondisi prima.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan mental peserta didik yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar adalah sebagai berikut:¹⁶

(1) Intelegensia

Intelegensia merupakan kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang bersifat abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

¹⁶ Ida Bagus Made Astawa, *Belajar dan Pembelajaran*, 57-59.

(2) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang hanya tertuju pada suatu objek, contohnya adalah tertuju pada bahan pembelajaran yang terlihat menarik.

(3) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki peserta didik dalam belajar. Kemampuan itu nantinya akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata ketika telah usai berlatih.

(4) Minat

Minat merupakan kecenderungan tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan secara terus menerus.

(5) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme yang akan mendorong keinginan untuk melakukan sesuatu.

(6) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya telah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

(7) Kesiapan

Kesiapan atau readiness adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan tersebut berhubungan dengan kematangan untuk melakukan kecakapan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang timbul dari luar diri peserta didik, yaitu berupa kondisi lingkungan sekitar peserta didik.

a) Lingkungan Fisik

Faktor-faktor yang mencakup lingkungan fisik adalah cuaca, udara, ruangan, cahaya, kesehatan lingkungan dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

b) Lingkungan Sosial

Hal-hal yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah pergaulan peserta didik dengan masyarakat sekitar, sikap dan erilaku masyarakat di sekitarnya. Lingkungan sosial sangat berpengaruh terhadap belajar dan pembelajaran. Adapun faktor lingkungan sosial dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu:¹⁷

(1) Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga serta perekonomian keluarga.

(2) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan salah satu faktor ekstern yang memberi pengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh tersebut dapat terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat, contohnya seperti kegiatan bermasyarakat, teman bergaul dan lain sebagainya.

(3) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan peserta didik, disiplin siswa, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan sekolah, dan tugas rumah.

Selain faktor internal dan eksternal tersebut, terdapat faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar, yaitu faktor pendekatan dalam belajar (*approach to learn*). Maksud dari pendekatan tersebut adalah strategi yang dilakukan oleh peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efesiensi dalam mempelajari materi tertentu.¹⁸

¹⁷ Ida Bagus Made Astawa, *Belajar dan Pembelajaran*, 60.

¹⁸ Ida Bagus Made Astawa, *Belajar dan Pembelajaran*, 62.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu program mata pelajaran yang dikaji dalam sebuah pendidikan di dunia, pengertian IPS pada tingkat pendidikan itu sendiri memiliki beragam makna dan tentunya memiliki perbedaan arti di setiap tingkatannya. Pengertian IPS di tingkat sekolah ada yang memiliki arti program pembelajaran, ada yang mengartikan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, dan ada juga yang mengartikan gabungan dari disiplin ilmu-ilmu lainnya.

Merujuk pada kurikulum 2013 IPS untuk SMP/MTs diperoleh keterangan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi. Sedangkan pengertian IPS di SD adalah suatu kajian terpadu yang disederhanakan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi.¹⁹

Pusat kurikulum menyatakan bahwa “IPS merupakan mata pelajaran yang sumbernya dari kehidupan sosial masyarakat yang telah diseleksi dengan penyesuaian konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan dalam pembelajaran. Perubahan-perubahan yang terjadi pada lingkungan kehidupan masyarakat harus ditangkap oleh lembaga pendidikan yang nantinya akan menjadi sumber materi pembelajaran”.²⁰

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Hakikat IPS adalah untuk menelaah tentang manusia sebagai makhluk hidup yang selalu hidup Bersama di dunia. Menurut Ridwan Effendi menjelaskan bahwa alasan mempelajari ilmu pendidikan sosial adalah untuk dapat memahami bagaimana hidup bersama dengan makhluk-mahluk yang lainnya (bertetangga atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar) meningkatkan kepedulian dengan

¹⁹ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), 6-7.

²⁰ Wahidmurni, *“Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah”*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 17.

masalah sekitar hingga memunculkan nilai-nilai kehidupan bersama. Tujuan utama dari mempelajari IPS adalah untuk membantu peserta didik agar menjadi warga negara yang rasional dalam berfikir, mendukung warga negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual, dan karakter yang demokratis.²¹

Pada kurikulum 2013 menjelaskan mengenai tujuan dari pembelajaran IPS yang dinyatakan sebagai berikut:²²

- 1) IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative social studies* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu, IPS sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berfikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan sarana untuk mengembangkan rasa kepedulian serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial maupun alam sekitar. Selain itu, tujuan IPS adalah untuk menekankan pengetahuan tentang bangsa-bangsa, semangat kebangsaan, patriotism, serta aktivitas masyarakat dalam bidang perekonomian di suatu negara.
- 2) Pembelajaran IPS pada tingkat SMP sederajat berbasis pada konsep-konsep terpadu dari berbagai disiplin ilmu yang telah dirangkum menjadi satu.
- 3) Pendidikan IPS menggunakan pendekatan *trans disciplinaryity* dimana batas-batas disiplin ilmu tidak terlalu tegas dan jelas, karena konsep disiplin ilmu berbaur dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitar. Kondisi tersebut menjadikan pendidikan IPS sebagai pendidikan kontekstual.
- 4) Pembelajaran IPS diintegritaskan melalui konsep ruang, koneksi antar ruang dan waktu.

Sedangkan tujuan pendidikan IPS menurut Suwarna Al-Muchtar adalah mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik yang dapat mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap permasalahan yang

²¹ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*, 18.

²² Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, 11-12.

sedang dihadapi. Sedangkan Jack R. Fraenkel membagi tujuan IPS dalam empat kategori, yaitu:²³

- 1) Pengetahuan, yaitu kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide.
- 2) Keterampilan, yaitu pengembangan kemampuan tertentu sehingga pengetahuan yang didapatkan telah digunakan.
- 3) Sikap, yaitu kemampuan atau kemahiran, mengembangkan dan menerima keyakinan-keyakinan, interest, pandangan-pandangan dan kecenderungan tertentu.
- 4) Nilai, yaitu kemampuan untuk memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung sesuatu yang penting dengan tindakan yang matang.

c. Pembelajaran IPS di SMP/MTs

Mata pelajaran IPS di tingkat SMP/MTs pada umumnya menganut metode asosiasi, yaitu mengembangkan dan menyusun bahan ajar dengan mengacu pada beberapa mata pelajaran ilmiah, kemudian mengaitkannya dengan aspek-aspek kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik usia, tingkat kemampuan berpikir, dan sikap serta perilaku sesuai dengan kebiasaannya. Dalam dokumen Permendiknas dinyatakan bahwa IPS di tingkat SMP/MTs hamper sama dengan IPS di tingkat SD/MI, yaitu mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu atau permasalahan sosial.

Mata pelajaran IPS mencakup geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, melalui mata pelajaran IPS, peserta didik dibimbing agar menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga yang cinta damai.²⁴ Hal tersebut selaras dengan tujuan adanya pembelajaran IPS yang telah dipaparkan dalam penjelasan poin di atas.

Adapun materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai pelaku ekonomi, yang diajarkan pada kelas VIII pada semester 2. Adapun kompetensi dasarnya

²³ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, 13.

²⁴ Alfian Handia Nugroh dkk, "Implementasi Gemar Membaca Melalui Program Pojok Baca dalam Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Sumber", *Jurnal Edukos* 2, no.2 (2016): 191, [10.24235/edueksos.v5i2.1167](https://doi.org/10.24235/edueksos.v5i2.1167).

adalah: pertama, menganalisis keunggulan dan pemahaman serta teknologi dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN. Kedua, menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Adapaun indikator pencapaian dari kompetensi tersebut adalah: agar siswa dapat mendeskripsikan pengertian pelaku ekonomi, menjelaskan peran pelaku ekonomi, dapat menganalisis masalah yang akan dihadapi pelaku ekonomi, dapat menjelaskan upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelaku ekonomi, dan menyajikan hasil telaah dari berbagai sumber mengenai pelaku ekonomi.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, peneliti menemukan karya tulis dari jurnal dan skripsi yang terdapat relevansi terhadap penelitian ini. Adapun karya tulis tersebut antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Sri Kurniawati Putri dengan judul “Pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”. Dalam skripsi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa, metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan alat bantu berupa instrument tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa: terdapat perbedaan antara *kelas eksperimen* dan *kelas control* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen: 81, 9 sedangkan nilai rata-rata kelas control adalah 72, 68. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{Hitung} = 10,02$ dan $t_{Tabel} = 2,00$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,02 > 2,00$. Karena t_{Hitung} lebih besar dari t_{Tabel} maka dapat disimpulkan

bahwa kelas eksperimen yang menggunakan strategi belajar *crossword puzzle* lebih baik dari pada kelas control.²⁵

Persamaan yang relevan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek dari penelitian.

2. Jurnal penelitian yang ditulis oleh heri Hidayat, dkk pada Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah vol. 2 No. 1 halaman: 30-39, januari 2020, dengan judul “Peningkatan kualitas hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran objektif peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle*, penelitian ini menggunakan metode kajian kepustakaan dengan kesimpulannya adalah: “terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi belajar aktif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar PKn, hasil belajar mengalami peningkatan dalam berbagai aspek seperti aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik peserta didik”.²⁶
 Persamaan yang relevan dengan penelitian ini adalah sama sama menggunakan strategi pembelajaran tipe *crossword puzzle*, adapun perbedaannya adalah metode penelitian yang menggunakan kajian kepustakaan.
3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Alesrin Joneska dkk., pada Jurnal EduFisika Vol. 01 No. 01 Juni 2016, dengan judul “Perbandingan hasil belajar fisika menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dan *index card match* pada materi cahaya kelas VIII SMPN 3 Batanghari”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar fisika Ketika menggunakan strategi belajar *crossword puzzle* dan *index card match*, penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan hasil atau kesimpulannya yaitu:

²⁵ Sri Kurniawati Putri, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Bontomaero II Kabupaten Gowa”, (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019), 44.

²⁶ Heri Hidayat dkk, “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*”, 36.

- a. rata-rata hasil belajar fisika dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (kelas eksperimen) adalah 78,90.
- b. rata-rata hasil belajar fisika dengan menggunakan strategi pembelajaran *index card match* (kelas control) adalah 75,20.
- c. Dari hasil uji hipotesis didapatkan t_{hitung} dengan hasil 1,9402 sedangkan t_{tabel} mendapatkan nilai 1,671 sehingga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} .²⁷

Persamaan yang relevan dengan penelitian ini adalah sama sama menggunakan strategi pembelajaran tipe *crossword puzzle*, adapun perbedaannya adalah metode penelitian yang menggunakan kajian kepustakaan.

Dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan diatas, terdapat kaitannya dengan penelitian yang akan ditulis oleh peneliti yaitu adanya persamaan terhadap jenis strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam mengetahui hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian kali ini akan memfokuskan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif terhadap peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

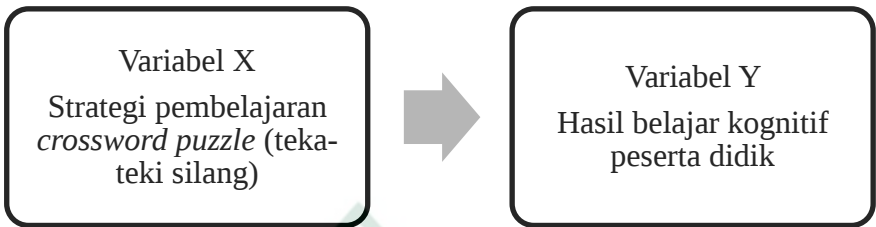
C. Kerangka Berfikir

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang materi cakupannya sangatlah luas. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran IPS haruslah menggunakan model-model strategi pembelajaran yang bervariasi seperti halnya strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di MTs Al-Anwar Mantingan Jepara masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penugasan portofolio, sehingga beberapa peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus dalam memahami materi dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Melihat fenomena tersebut maka terdapat pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar kognitif pada peserta didik. Oleh karena itu, gambaran model konseptual penelitian akan disajikan sebagai berikut:

²⁷ Alesrin Joneska dkk, "Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle dan Index Card Match pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari", *Jurnal Edufisika* 1, no.1 (2016): 31,

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dan perlu adanya pengujian agar dapat mengetahui kebenarannya melalui data empirik. Hipotesis biasanya menunjukkan hubungan yang terjadi antar variable dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis:

- H₁: Terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran ilmu pendidikan sosial kelas VIII tahun pelajaran 2022/2023 di MTs Al Anwar Sendang Mantingan Jepara.
- H₂: Tidak ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran ilmu pendidikan sosial kelas VIII tahun pelajaran 2022/2023 di MTs Al Anwar Sendang Mantingan Jepara.