

BAB II LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Perilaku siswa di dalam kelas terkonstruksi oleh hal-hal pokok seperti minat, rasa ingin tahu, keterikatan, dan motivasi intrinsik yang kesemuanya berimplikasi kepada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta kemampuan pemahaman siswa terhadap bahan ajar. Minat berperan penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap sikap dan perilaku siswa. Adapun siswa yang berminat besar terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih giat dibandingkan mereka kurang atau tidak berminat.¹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat artinya adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.² Minat adalah suatu perasaan yang dapat menimbulkan perhatian. Seorang siswa yang menaruh minat yang besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Dengan demikian, minat dapat mempengaruhi prestasi belajar pada siswa.³

Menurut Tidjan dalam Suyono dan Hariyanto, minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek karena timbulnya perasaan senang.⁴ Menurut Muhibbin, minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁵ Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁶ Menurut Ernest, minat adalah suatu kecenderungan yang tetap untuk menaruh perhatian serta menyukai beberapa kegiatan atau bahan

¹ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 176.

² *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 2002), 744.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 16.

⁴ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 177.

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 152.

⁶ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 180.

ajar tertentu.⁷ Menurut Hurlock dalam Khairani menyatakan bahwa minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.⁸

Menurut Slameto, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”⁹ Menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa “belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.”¹⁰ Menurut Agus Suprijono, “belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan”.¹¹ Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.¹²

Berdasarkan beberapa definisi di atas tentang minat dan belajar maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu perasaan senang, perhatian dalam belajar dan adanya ketertarikan peserta didik kepada pelajaran yang dilakukan oleh seseorang (guru) sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Adapun ciri-ciri minat belajar menurut Slameto yaitu:¹³

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

⁷ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 177.

⁸ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 186.

⁹ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, 2.

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, 63.

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 3.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 13.

¹³ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, 180.

Selanjutnya, Elizabeth Hurlock yang dikutip oleh Susanto menyebutkan bahwa ada tujuh ciri minat yaitu sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat karena perubahan usia.
- b. Minat tergantung kepada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatkan minat seseorang.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang akhirnya dapat diminati.
- g. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.¹⁴

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk setiap fase perkembangan. Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga makin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Sedangkan intensitas kebutuhan yang dilakukan individu akan berpengaruh secara signifikan terhadap besarnya minat individu yang bersangkutan. Perkembangan minat tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki oleh seseorang. Dengan kata lain, bahwa perkembangan minat sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa yang erat pergaulannya dengan mereka, sehingga secara langsung akan berpengaruh pula terhadap kematangan psikologisnya. Lingkungan bermain, teman

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 62-63.

sebagai, dan pola asuh orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan minat seseorang.

Kurt Singer dalam Darmadi mengemukakan beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata.
- b. Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Artinya, ada strategi pembelajaran yang efektif yang digunakan oleh guru dalam mendukung minat pada peserta didik.
- c. Adanya kesempatan yang diberikan oleh guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar
- d. Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.¹⁵

Pentingnya minat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi
- c. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
- d. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- e. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Minat sebagai aktifitas psikis individu, dalam hal ini adalah minat belajar siswa, dapat ditingkatkan dengan cara sebagai berikut:

- a. Usaha untuk meningkatkan minat spontan:
 - 1) Mengajar yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan anak atau peserta didik.
 - 2) Mengadakan selingan sehat.
 - 3) Menggunakan alat peraga sesuai dengan bahan pelajaran yang diberikan.
 - 4) Mengurangi sejauh mungkin pengaruh yang mungkin dapat mengganggu konsentrasi.
- b. Usaha untuk meningkatkan minat yang disengaja:
 - 1) Memberikan pengertian tentang manfaat bahan pelajaran yang diajarkan.

¹⁵ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 313.

- 2) Berusaha menggabungkan apa yang telah diketahui murid dengan apa yang akan diketahui murid.
- 3) Mengadakan kompetensi sehat dalam belajar.
- 4) Menerapkan hukuman dan hadiah yang bijaksana.¹⁶

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa di kelas. Minat bisa ditumbuhkan, karena jika ada minat maka rasa ingin tahu terhadap sesuatu akan terpupuk terus.

4. Indikator Minat Belajar

Adapun indikator minat belajar menurut Slameto adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Perasa senang
Perasaan senang dapat diartikan sebagai suatu keadaan seseorang yang menunjukkan adanya rasa suka terhadap suatu objek.
- 2) Perhatian
Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Perhatian seseorang tertuju pada hal-hal yang dikehendaknya, yaitu hal-hal yang sesuai dengan minat, pengalaman dan kebutuhannya.
- 3) Ketertarikan
Ketertarikan adalah rasa yang dimiliki setiap individu dalam ungkapan suka, senang dan simpati kepada sesuatu sebelum melakukan aktivitas.
- 4) Antusiasme
Antusiasme artinya bergairah atau bersemangat dalam melakukan aktivitas tertentu. Antusiasme dapat dilihat dari partisipasi individu dalam suatu aktivitas.

B. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Kamus Pelajar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁸ Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang diharapkan secara maksimal. Strategi

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 191.

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*, 180.

¹⁸ Bambang Sarwiji, *Kamus Pelajar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Ganeca Exact, 2006), 488.

pembelajaran merupakan sebuah langkah yang sangat penting dalam menjalankan kegiatan pembelajaran dan tentu saja hal ini harus bersinergi dengan kondisi pembelajaran. Agar mampu menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan utama pendidikan itu sendiri.¹⁹

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seorang yang berperan dalam mengatur strategi, untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan suatu tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya baik dilihat dari kuantitas maupun kualitas, misalnya kemampuan setiap personal, jumlah dan kekuatan persenjataan, motivasi pasukannya, dan sebagainya. Intinya, strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Namun dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.²⁰

Adapun definisi strategi pembelajaran menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Kemp yang dikutip Sanjaya menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif.²¹
- b. Menurut Muhaimin dikutip Hamid, strategi pembelajaran adalah sebuah pola umum perbuatan guru sebagai organisasi belajar, sedangkan siswa sebagai subjek dalam upaya mewujudkan kegiatan belajar mengajar.²²

¹⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 20-25.

²⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), 125-126.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 126.

²² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, 22.

- c. Menurut Hamzah B. Uno dalam Saefuddin dan Berdiati, strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.²³
- d. Menurut Suyono dan Hariyanto, strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan terkait pengelolaan siswa, pengelolaan lingkungan belajar, sumber belajar dan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁴
- e. Menurut J.R. David dalam Hardini dan Puspitasari, strategi pembelajaran adalah rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.²⁵
- f. Menurut Gerlach dan Ely dalam Rohman dan Amri menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran.²⁶

Berdasarkan definisi di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara atau rencana yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Komponen Strategi Pembelajaran

Terdapat 5 komponen dalam strategi pembelajaran, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran pendahuluan.
- b. Penyampaian informasi.
- c. Partisipasi peserta didik
- d. Tes.
- e. Kegiatan selanjutnya.²⁷

3. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi. Adapun criteria pemilihan strategi pembelajaran, yaitu:

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran.
- b. Berorientasi pada aktivitas peserta didik yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang.
- c. Dapat memberikan motivasi bagi peserta didik.²⁸

²³ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, 41.

²⁴ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 85.

²⁵ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep dan Implementasi*, (Yogyakarta: Familia, 2012), 12-13.

²⁶ Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 25.

²⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 3.

4. Pengertian Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi *crossword puzzle* dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan teka-teki silang. Strategi ini merupakan strategi yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. Strategi *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan.²⁹

Menurut Said dan Budimanjaya, strategi *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah strategi mengajar *multiple intelligences* dalam bentuk permainan dengan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Aktivitas dalam mengerjakan teka-teki silang atau *crossword puzzle* itu “memaksa” siswa untuk mengetahui dan mengingat-ingat perbendaharaan atau istilah-istilah dalam pelajaran. Oleh karena itu, teka-teki silang ini sangat bagus untuk melatih pengetahuan umum seseorang.³⁰

Senada dengan hal itu, Amin dalam Cahyo juga berpendapat bahwa *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak, terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya. Dalam teka-teki silang pemain harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Biasanya petunjuk dibagi dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung kata yang harus diisi.³¹

Menurut Hisyam Zaini, strategi *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Pembelajaran dalam *crossword puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif

²⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 131.

²⁹ Mursilah, “Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja”, *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 39.

³⁰ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, 101.

³¹ Leny Radili, “Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”, *Jurnal E-Tech* 1, no.1 (2012): 2.

siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *crossword puzzle* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar.³²

Menurut Melvin L. Silberman, strategi *crossword puzzle* atau teka-teki silang adalah salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, dimana strategi ini diklasifikasikan pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”. Strategi *crossword puzzle* sama halnya dengan menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang akan mengundang minat dan partisipasi siswa.³³

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran dalam bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir seseorang untuk mempermudah dan mengingat materi pelajaran yang pernah disampaikan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang telah disediakan baik dalam kategori “mendatar” dan “menurun”.

5. Prosedur Pembuatan *Crossword Puzzle* atau Teka-Teki Silang

Adapun cara membuat *crossword puzzle* adalah terlebih dahulu guru menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas plano, kertas lipat warna-warni, penggaris, spidol, gunting dan lem. Kemudian dalam menggunakan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: *pertama*, guru dituntut kreatif dalam membuat model *crossword puzzle* dengan pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antarsatu jawaban. *Kedua*, siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

Berikut prosedur pembuatan *crossword puzzle* yang akan digunakan guru, yaitu sebagai berikut:³⁴

³² Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2018), 73.

³³ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, (Bandung: Nusamedia, 2004), 275.

³⁴ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, 101-102.

- a. Penggunaan *crossword puzzle* atau teka-teki silang sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/siswa sudah mempelajari materi.
- b. *List* daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *crossword puzzle*.
- c. Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak *crossword puzzle*.
- d. Kategorisasikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama. (contoh: 10 pertanyaan mendatar, 10 pertanyaan menurun).
- e. Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
- f. Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi.
- g. Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
- h. Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya. (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar).
- i. Membuat lembaran *crossword puzzle* dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

6. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.
- b. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran sebagai selingan).
- c. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang anda. Gunakan jenis yang berikut ini:
 - 1) Definisi singkat. (“sebuah tes untuk menentukan reliabilitas”)
 - 2) Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya. (“jenis gas”)
 - 3) Sebuah contoh (“...undang-undang adalah contohnya...”)
 - 4) Lawan kata. (“lawan kata demokrasi”).

- d. Bagikan teka-teki silang itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok.
- e. Tetapkan batas waktunya.
- f. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.³⁵

7. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran diantaranya, adalah sebagai berikut:³⁶

- a. Melalui strategi *crossword puzzle* ini siswa banyak memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memicu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan rasa percaya diri yang tinggi.
- b. Melalui penerapan strategi *crossword puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- c. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- d. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi untuk siswa.
- e. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

8. Kelemahan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Sedangkan kelemahan strategi *crossword puzzle* dalam pembelajaran, diantaranya:

- a. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Sehingga dalam penyelesaian *crossword puzzle* ini membutuhkan waktu lama.

³⁵ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 275-276.

³⁶ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 275.

- b. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak dan bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu menyelesaikan suatu masalah.
- c. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta didik yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa yang pandai dari lainnya.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- e. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal baru.³⁷

9. Manfaat Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan pembelajaran aktif yang mengundang keterlibatan dan partisipasi siswa secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mencurahkan gagasan tentang beberapa istilah atau kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.

Adapun strategi pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang itu bermanfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut.³⁸

- a. Mengasah Daya Ingat
Ketika teka-teki silang itu diberikan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-memilih semua pengalamannya sesuai untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki silang sebagai pengasah daya ingat telah diperoleh anak.
- b. Belajar Klasifikasi
Pada teka-teki silang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, contohnya: nama buah, binatang, alat transportasi, nama tokoh dan sebagainya. Ketika anak diberi teka-teki silang

³⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 276.

³⁸ Mardhatillah dan Henra Saputra Tanjung, "Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan", *Jurnal Bina Gogik* 5, no. 2 (2018): 84.

tersebut, maka seorang anak juga mendapat kesempatan untuk berkompetisi pengetahuan dengan lawan mainnya.

c. Membangun Kemampuan

Analisa hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah teka-teki diberikan, anak akan mengulas kembali seluruh pengalaman-pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman tersebut, jawaban mana yang cocok untuk menjawab dan berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.

d. Menghibur

Ketika anak diberi teka-teki silang untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, maka kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya mencari jawaban dari teka-teki.

e. Merangsang Kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan merangsang kreaivitasnya dalam menemukan ide-ide jawaban.

C. Mata Pelajaran SKI

1. Pengertian Mata Pelajaran SKI

Menurut bahasa, sejarah artinya riwayat atau kisah. Sedangkan dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan *tarikh*, yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah dimaknai sepadan dengan kata *syajarah* yang berarti pohon (kehidupan). Sedangkan menurut istilah, sejarah adalah kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.

Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Budi mempunyai arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan “*daya*” berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia.

Islam berasal dari bahasa Arab, yaitu “*Aslamu-Yuslimu-Islaman*” yang artinya selamat. Menurut istilah, Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam.³⁹

³⁹ Fahrul Razi Salim, dkk, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017), 17.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam berdasarkan nilai-nilai Islam. Sedangkan SKI dalam konteks di Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw., sampai dengan masa khulafaurrasyidin.

2. Karakteristik Mata Pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/ peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad Saw., sampai dengan masa khulafaurrasyidin.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik atau karakter peserta didik.⁴⁰

3. Tujuan Mata Pelajaran SKI

Adapun mata pelajaran SKI di MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

⁴⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013, (Jakarta : Depag, 2013).

- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI

Ruang lingkup SKI di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

- a. Sejarah masyarakat pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw.
- b. Dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw., hijrah Nabi Muhammad saw. ke Thaif, dan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw., peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurasyidin.
- e. Sejarah perjuangan Walisongo.⁴¹

5. Manfaat Mata Pelajaran SKI

Manfaat mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya masa lalu kaum muslimin.
- b. Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- d. Memberikan pelajaran bagi umat muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna memperbaiki dari diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.
- e. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.⁴²

⁴¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013, (Jakarta : Depag, 2013).

⁴² Setia Widanti. "Tujuan dan Manfaat Mempelajari SKI" Desember 28, 2012. <http://setiawidanti.blogspot.com/2012/12/tujuan-dan-manfaat-mempelajari-sejarah.html>.

D. Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI

Crossword puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, dimana strategi ini diklasifikasikan oleh Melvin L. Silberman pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”. Menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa.⁴³ Hasil penelitian Charles Hall dari *Albert Einstein College of Medicine*, New York, menyatakan bahwa aktivitas *crossword puzzle* (teka-teki silang) mampu menguatkan ingatan dan obat antipikun.⁴⁴

Tujuan dari *crossword puzzle* (teka-teki silang) ini bertujuan untuk melatih siswa memikirkan kata-kata yang tepat untuk mengisi kolom-kolom kosong berwarna putih, baik “mendatar” maupun “menurun”. *Crossword puzzle* dapat digunakan untuk semua bidang studi dan sangat tepat jika strategi pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran SKI. Karena bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi diri siswa. Hal ini banyak dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurangnya kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran ketika berinteraksi dengan siswa di kelas. Selain itu, materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang harus dipelajari sangat banyak.

Sedangkan pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai beberapa materi yang diajarkan, meliputi: sejarah masyarakat pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw. dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya, hijrah Nabi Muhammad saw. ke Thaif, Isra’ Mi’raj Nabi Muhammad saw., peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw., peristiwa Fathul Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw., peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurasyidin, dan Sejarah perjuangan Walisongo.

Materi pembelajaran atau bahan ajar (*instructional materials*) adalah satu komponen pembelajaran yang mencakup pengetahuan, nilai/sikap dan keterampilan, yang akan dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep,

⁴³ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 275.

⁴⁴ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, 101.

prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum. Oleh karena itu, materi pembelajaran SKI harus dipersiapkan dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran.⁴⁵

Namun kondisi belajar-mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Misalnya, seorang anak menaruh minat terhadap bidang kesenian, maka ia akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang kesenian. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat efektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya.

William James melihat bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Mengingat pentingnya minat dalam belajar, seorang tokoh dari Belgia, Ovide Decroly mendasarkan sistem pendidikannya pada pusat minat yang pada umumnya dimiliki oleh setiap orang, yaitu minat terhadap makanan, perlindungan terhadap pengaruh iklim, mempertahankan diri terhadap macam-macam bahaya dari musuh, bekerja sama dalam olah raga. Mursell dalam bukunya *Successful Teaching*, memberikan suatu klasifikasi yang berguna bagi guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Ia mengemukakan 22 macam minat yang diantaranya ialah anak memiliki minat terhadap belajar.⁴⁶ Dengan demikian, pada hakikatnya setiap anak berminat terhadap belajar, dan guru sendiri hendaknya berusaha membangkitkan minat anak dengan cara bijak dalam hal menggunakan strategi pembelajaran, salah satunya menerapkan strategi *crossword puzzle* pada SKI di kelas.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Terlebih dalam pembelajaran SKI, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa di kelas. Kenyataan ini juga diperkuat oleh pendapat Sadirman yang menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Begitu juga menurut William James, bahwa minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara

⁴⁵ Fahrul Razi Salim, dkk, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 17.

⁴⁶ Fahrul Razi Salim, dkk, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 153-154.

signifikan terhadap keberhasilan belajar. Mengingat pentingnya minat terhadap keberhasilan belajar maka harus diprioritaskan agar tujuan belajar dapat dicapai.⁴⁷

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk mampu membawa siswa mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran SKI. Maka pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Artinya, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman, yang tidak ada kesan mengukung siswa. Selain itu, guru juga harus berupaya menunjukkan minat besar kepada subjek pembelajaran agar tidak terkesan membosankan untuk siswa.⁴⁸

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* merupakan pembelajaran aktif yang mengundang keterlibatan dan partisipasi siswa secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mencurahkan gagasan tentang beberapa istilah atau kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut. Dengan menerapkan strategi pembelajaran *active learning* tipe *crossword puzzle* diharapkan kualitas pembelajaran akan lebih baik dan partisipasi atau motivasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat, sebab pada strategi pembelajaran ini keaktifan siswa diutamakan, dan pembelajaranpun terkesan seperti melakukan sebuah permainan (belajar sambil bermain).

Pembelajaran SKI ditingkat MI merupakan mata pelajaran yang dianggap masih sulit, karena mereka mendapatkan ilmu baru yang belum pernah mereka dapatkan secara pokok sebelumnya. Oleh karena itu untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran SKI dan tidak membuat mereka jenuh maka diperlukan penggunaan strategi *crossword puzzle* untuk mendukung minat belajar siswa sekaligus memberikan pemahaman terhadap materi SKI yang telah disampaikan.

E. Penelitian Terdahulu

Penulis menemukan beberapa literatur yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Dengan ini penulis akan menjelaskan tentang beberapa literature yang ada diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Retno Wijiastuti Mahasiswi Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2013, dengan jurnal yang berjudul “Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Hasil Belajar IPS”.

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 66.

⁴⁸ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 93.

Pada pembahasan ini ditafsirkan hasil analisis uji hipotesis yang telah diajukan yaitu, pembelajaran dengan menggunakan strategi *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 47,95 dan kelas kontrol 45,13, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,72 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,374 > 2,007$). Dengan demikian, dapat disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kabupaten Tegal.⁴⁹

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* untuk peserta didik. Perbedaan penelitian yang dilakukan Retno Wijastuti adalah memfokuskan pada hasil belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata SKI di MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has mahasiswa dari FKIP Universitas Islam Riau tahun 2017, dengan jurnal yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang). Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang). Berdasarkan hasil pengolahan data akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 86,55 dan kelas kontrol sebesar 75,89. Hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa nilai sig. $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,757 > t_{tabel} 1,671$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *crossword puzzle*.⁵⁰

⁴⁹ Retno Wijastuti, “Keefektifan Strategi Crossword Puzzle pada Hasil Belajar IPS”, *Jurnal (JEE): Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2013): 30-34.

⁵⁰ Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 5, no. 1 (2017): 43-57.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan Sri Haryati Oktavia dan Zakir Has adalah bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang). Sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata SKI di MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus tahun ajaran 2018/2019.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ermaita, Pargito dan Pujiati mahasiswa dari FKIP Universitas Lampung tahun 2016, yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”.

Tujuan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I belum berhasil dengan memperoleh keterampilan berpikir kreatif sebesar 60,71%. Pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari siklus I. Pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan hasil keterampilan keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 88,4% atau naik 6,26% dari siklus II. Dengan demikian penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dinyatakan berhasil dan penelitian dicukupkan sampai pada siklus III. Artinya, penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa.⁵¹

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran. Perbedaannya penelitian yang dilakukan Ermaita dan kawan-kawan menggunakan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada mata pelajaran Geografi. Sedangkan dalam penelitian ini penulis meneliti tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata SKI di MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus.

⁵¹ Ermaita, dkk. “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”, *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 81-89.

F. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Keterangan:

X = Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Y = Minat Belajar

—————> = Pengaruh

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel dependen dan independen. Variabel independen yaitu variabel bebas yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel dependen (akibat), yang dimaksud variabel indenpenden dalam penelitian ini berupa strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Sedangkan variabel dependen (terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Yang dimaksud variabel dependen dalam penelitian ini berupa minat belajar.

Strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Strategi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan otak kiri. Pelaksanaan dalam strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif untuk mengisi kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi, yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih serta membuat kata-kata dengan melihat petunjuk atau pertanyaan yang diberikan berupa “mendatar” dan “menurun”. Bahkan strategi *crossword puzzle* ini juga dapat memudahkan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatnya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Misalnya, seorang anak menaruh minat terhadap bidang kesenian, maka ia akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang kesenian. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat efektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya.

Mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang dirasa memiliki banyak materi terkait dengan sejarah-sejarah Islam sehingga terkesan membosankan bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Selain itu, peserta didik menjadi tidak semangat dan kurang motivasi untuk menghadapi pelajaran. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* digunakan pada mata pelajaran SKI karena dapat mendukung adanya minat siswa untuk belajar. Dengan begitu minat belajar pada siswa akan lebih terbangun dan individu akan merasa senang dengan mempelajarinya. Oleh sebab itu, dipilihlah strategi pembelajaran yang tepat seperti *crossword puzzle* pada pembelajaran SKI dalam rangka mendukung minat belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata, yaitu "*hypo*" yang artinya di bawah dan "*thesa*" yang artinya kebenaran.⁵² Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁵³

Hipotesis atau jawaban sementara di sini dapat berwujud positif maupun negatif. Jadi benar-benar sesuai atau tidak dengan apa yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus.
- H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI NU Miftahul Ulum 01 Honggosoco Jekulo Kudus.

⁵² Masrukhin, *Statistika Inferensial*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2008), 34.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.