

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

a. Makna Strategi

Strategi berasal kata Yunani, *strategia*, yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Berdasarkan arti kata tersebut, strategi adalah suatu seni merancang operasi dalam peperangan.¹ Istilah strategi juga digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.²

Menurut KBBI, strategi adalah ilmu seni menggunakan semua sumber daya bangsa-bangsa untuk melaksanakan kebijakan tertentu dalam perang dan damai. Dalam konteks pengajaran menurut Gagne adalah kemampuan internal seseorang untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Secara umum strategi mempunyai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mempunyai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan belajar dan mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan, misalnya seorang guru yang mengharapkan hasil belajar baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.³

Menurut J.R David Strategi mengajar meliputi rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Strategi dapat diartikan sebagai rencana kegiatan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara untuk mencapai

¹ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. (Yogyakarta : Familia, 2012), 11.

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung : PT Remaja Rosda Karya. 2014) 3.

³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, 11-12.

sesuatu. Untuk melaksanakan strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pembelajaran tertentu. Dengan demikian, metode pembelajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi pembelajaran.⁴ Jadi strategi adalah suatu pola yang di rencanakan dan ditapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Makna Pembelajaran

Menurut istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang yang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antar guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber pada dalam diri siswa seperti bakat, minat dan kemampuan dasar yang dimiliki maupun potensi yang bersal dari luar misalnya lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar.⁵ Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada sumber belajar.

Pembelajaran adalah suatu proses dimana seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, Pembelajaran subjek khusus dari pendidikan (Corey, 1986). Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Muhammad Surya mengatakan “pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

⁴ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, 12-13.

⁵ Wina Sanjaya, *Pereencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2009), 26.

Pembelajaran berhubungan erat dengan belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Sementara itu, pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan. Pembelajaran merupakan suatu aktifitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan.

Sementara itu, dalam keseharian di sekolah-sekolah istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana di dalamnya ada interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap atau tingkahl aku siswa.⁶

c. Makna Strategi Pembelajaran

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh komponen tersebut.⁷ Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut *strategi pembelajaran*. Pembelajaran adalah upaya guru untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Metode adalah al-manhaj atau al-wasilah, yakni sistem atau pendekatan serta sarana yang digunakan untuk mengantar kepada suatu tujuan. Dalam QS Al-maidah 5:35. Allah SWT berfirman :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا

فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾

⁶ Isriani Hardini, Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, 10.

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2011), 60.

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.

Ayat diatas berkaitan dengan belajar dan pembelajaran bermuara pada pentingnya penggunaan metode dalam menghantarkan trcapainya tujuan pendidikan yang islami.⁸ Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah guru/pendidik (perorangan atau dan kelompok) serta peserta didik/siswa (perorangan, kelompok dan atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan/materi belajaryang bersumber dari kurikulum suatu progam pendidikan.

Proses pendidikan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Sumber pendukung kegiatan pembelajaran mencakup fasilitas dan alat-alat bantu pembelajaran. Dengan demikian strategi pembelajaran mencakup penggunaan pendekatan, metode, tehnik, bentuk media, sumber belajar, pengelompokan peserta didik, untuk mewujudkan interaksi edukasi antara guru dan siswa dan antara siswa dengan lingkungannya, serta upaya pengukuran terhadap proses, hasil dan/atau dampak kegiatan pemebelajaran.

Dalam hal ini, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk menggunakan metode dan pemanfaatan disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pemebelajaran.⁹

Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman

⁸ Muniroh, *Petunjuk Al-quran Tentang Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal UIN Alauddin Makassar, Lentera Pendidikan VOL.19 NO. 1 Juni 2016, 47.

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya. 2014), 6-7.

umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu. Berikut pendapat beberapa ahli berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran :

- 1) Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
- 2) Wina Sanjaya (2006) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran.
- 3) David (1976) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah “ *a plan, method, or series of activities designed to achieve a particular educational*”. (strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu).
- 4) Moedjiono (1993) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.
- 5) Dick and Carey dalam Sanjaya (2007) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa.

Pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) yang termasuk

penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa di dalam suatu penyusunan strategi baru sampai pada proses perencanaan kerja saja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar, semuanya diarahkan dalam upaya mencapai tujuan.

Strategi pembelajaran dapat di tinjau dari berbagai segi yaitu ilmu, seni dan ketrampilan yang digunakan guru dalam upaya membantu (memotivasi, membimbing, membelajarkan, memfasilitasi) siswa sehingga ia atau mereka melakukan kegiatan belajar. Pertama, ditinjau dari segi ilmu, strategi pembelajaran di gunakan oleh pendidik dengan menerapkan prinsip-prinsip, fungsi dan asas ilmiah yang didukung oleh berbagai teori psikologi, khususnya psikologi pembelajaran dan social, sosiologi dan antropologi. Selain itu, guru terus mengembangkan sistem dan model-model operasional strategi pembelajaran melalui survei dan eksperimen dengan menggunakan teknik-teknik observasi, deskripsi, prediksi dan pengendalian. Kedua, dari segi seni, guru dapat melakukan upaya peniruan modifikasi, penyempurnaan dan pengembangan model pembelajaran yang ada untuk penumbuhan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan situasi lingkungan. *Ketiga*, dari segi keterampilan, guru melaksanakan strategi pembelajaran dengan metode, teknik, dan media pembelajaran yang telah dikuasai secara profesional, sehingga kegiatan terlaksana secara tepat sesuai rencana yang telah di tetapkan. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan saling mendukung anatra satu dengan lainnya.

d. Makna Stratgi Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif (*Active Learning*) berasal dari Bahasa Inggris. Menurut kamus Inggris Indonesia *active* adalah aktif, bersemanagat atau giat. Sedangkan *learning* adalah pengetahuan dalam hal ini yaitu pembelajaran. Sehingga *active learning* berarti pembelajaran aktif. Sedangkan menurut Hisyam zaini metode *active learning*

adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka ketahui kedalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.¹⁰

Menurut Melvin L. Silberman menjelaskan bahwa mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi dari penguasaan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*).¹¹

Konsep pembelajaran aktif atau *active learning* dapat diartikan sebagai aturan yang melibatkan pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana memperoleh dan memproses proses belajarnya tentang pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai.¹²

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal diikuti dengan sebuah keaktifan fisik, sehingga peserta didik benar-benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek dan

¹⁰ Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), xiv.

¹¹ Melvin, L. Silberman, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung : Nusa Media, 2009), 9.

¹² Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Rineka Cipta 1991), 15.

sebagai pihak yang penting dalam menerapkan ini dalam kegiatan belajar mengajar.¹³ *Active learning* merupakan sebuah strategi yang dirancang untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, pada intinya dalam strategi ini pembelajaran lebih di tekankan pada pengalaman belajar yang melibatkan seluruh indra.

Pembelajaran aktif merupakan variasi gaya mengajar untuk mengatasi kelesuan otak dan kebosanan siswa. Selain itu proses belajar mengajar juga merupakan proses bersosialisasi, dan belajar aktif adalah satu sisi sosial belajar.

e. **Pemilihan Starategi Pembelajaran**

Kadang-kadang dalam proses pembelajaran, guru merasa kaku, dengan menggunakan satu atau dua metode, menerjemahkan suatu metode tersebut secara sempit, dan menerapkan metode di kelas dengan dengan metode yang pernah ia baca. Metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan,, dan memberi contoh pelajaran kepada siswa. Dengan demikian, metode dapat di kembangkan dari pengalaman akan mampu menyuguhkan materi kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan secara sempurna.

Menggunakan metode yang dikembangkan dari dasar pengalamannya, metode metode dapat digunakan secara variatif, dalam arti tidak monoton dalam satu metode. Karena ia sebelum menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru di hadapkan untuk memilih metode dari sekian banyak metode yang telah ditemukan para ahli.¹⁴ Adapun dalam memilih kriteria strategi pembelajaran yaitu berorientasi pada tujuan pembelajaran, memilih tehnik sesuai dengan keterampilan yang diharapkan, dan gunakan lah media pembelajaran sebnayak mungkin memberikan rangsangan pada siswa.¹⁵

¹³ Ahmad Rohani, HM. *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Astimahasatya, 2004), 61-62.

¹⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 107-108.

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Model pembelajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara ,2007),

Langkah-langkah yang harus di tempuh yaitu dengan menentukan tujuan dalam arti merumuskan tujuan dengan jelas sehingga dapat diketahui apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, dalam kondisi yang bagaimana serta seberapa tingkat keberhasilan yang diharapkan. Pertanyaan ini pun tidak mudah untuk dijawab, sebab selain siswa berbeda, juga setiap gurupun mempunyai kualifikasi yang berbeda. Disamping itu, tujuan yang bersifat efektif seperti sikap dan perasaan, lebih sukar untuk diuraikan (dijabarkan) dan diukur. Tujuan yang bersifat kognitif biasanya lebih mudah. Strategi yang dipilih oleh guru untuk aspek ini didasarkan pada perhitungan bahwa strategi tersebut akan dapat membentuk sebagaimana besar siswa untuk mencapai hasil yang optimal.

Guru tidak boleh berhenti sampai disitu, dengan kemajuan teknologi, guru dapat mengatasi perbedaan kemampuan siswa melalui berbagai jenis media intruksional. Misalnya, sekelompok siswa belajar melalui modul atau kaset, audio dan media lainnya, sementara guru membimbing kelompok lain yang dianggap masih lemah.¹⁶

Berkaitan dengan karakteristik strategi pembelajaran sebagai dasar pertimbangan yaitu sebagai berikut :¹⁷

1) Tujuan Pembelajaran

Penetapan tujuan pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru dalam memilih metode yang akan digunakan dalam menyajikan materi pengajaran. Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran atau pembelajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator dalam penentuan tujuan pembelajaran yang mengandung unsur, *audience* (peserta didik), *behavior* (perilaku yang harus

¹⁶ Isriani Hardini, Dewi Puspitasari. *Strategi Pembelajaran Terpadu*, 76-77.

¹⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 108-113.

dimiliki), *condition* (kondisi dan situasi), dan *degree* (kualitas dan kuantitas hasil belajar).

- 2) **Aktivitas dan Pengetahuan awal siswa**
Belajar merupakan aktivitas untuk memperoleh pengetahuan tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa, tidak hanya aktivitas fisik saja, tetapi meliputi aktifitas yang bersifat psikis atau mental. Untuk memperoleh pengetahuan awal siswa guru dapat melakukan pretes tanya jawab diawal pembelajaran. Dengan tersebut guru dapat mengetahui dan menyusun strategi pembelajaran yang tepat.
- 3) **Integritas bidang studi/ pokok bahasan**
Strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian secara integritas pada sekolah lanjutan tingkat pertama dan menengah program studi diatur dalam pendidikan umum, akademik dan kepribadian jasmani dan kesenian di kelompokkan ke dalam program pendidikan umum, Program pendidik akademik bidang studinya berkaitan dengan keterampilan. Oleh karena itu, metode yang digunakan lebih berorientasi pada masing-masing ranah (kognitif, aktif dan psikomotorik) yang terdapat dalam pokok bahasan. Dengan demikian metode yang kita gunakan tidak terlepas dari bentuk dan muatan materi dalam pokok bahasan yang disampaikan kepada siswa.
- 4) **Alokasi waktu dan sarana penunjang**
Waktu yang tersedia dalam pemberian materi pelajaran adalah satu jam pelajaran (35 menit). Jadi metode yang akan digunakan harus dirancang sebelumnya, termasuk di dalamnya perangkat penunjang pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru secara berulang-ulang, seperti transparan, chart, video pembelajaran, dan media pembelajaran lainnya.
- 5) **Jumlah siswa**
Metode yang kita gunakan di dalam kelas idealnya perlu mempertimbangkan jumlah siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif, kelas juga menentukan keberhasilan, terutama pengelolaan kelas dan

penyampaian materi. Pada dasarnya, umumnya mereka menerima siswa 40-30 siswa. Hal ini belum sesuai dengan banyak ahli pendidikan yang berpendapat bahwa satu kelas pada sekolah dasar dan lanjutan idealnya adalah 24 siswa.

6) Pengalaman dan kewibawaan pengajar

Guru yang baik adalah guru yang berpengalaman, pribahasa mengatakan bahwa “ Pengalaman adalah guru yang baik”. Hal ini telah diakui di lembaga pendidikan. Kriteria guru berpengalaman adalah guru yang telah mengajar selama lebih kurang dari 10 tahun. Oleh karena itu, saat ini calon kepala sekolah boleh mengajukan permohonan menjadi kepala sekolah bila telah mengajar minimal 5 tahun. Selain berpengalaman, guru juga harus berwibawa.

Kewibawaan merupakan syarat mutlak yang bersifat abstrak bagi guru, karena guru harus berhadapan dan mengelola siswa yang berbeda latar belakang akademik dan sosialnya. Guru harus mejadi sosok tokoh yang di segani, bukan di takuti oleh siswanya.

2. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

a. Pengertian Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan permainan teka-teki silang yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung.¹⁸ Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak aktif sejak awal dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk ikut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan strategi ini peserta didik akan merasakan suasana yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai.

Selain itu, *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat

¹⁸ Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 7.

kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Crossword Puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Metode pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mudah mengingat, dan metode *Crossword Puzzle* ini digunakan untuk menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang, metode ini dapat mengundang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pertama siswa mendengarkan penjelasan tentang beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi pelajaran. Kemudian siswa dibagi beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok mengerjakan teka-teki silang yang terkait dengan materi untuk di kerjakan, waktu mengerjakan dibatasi dan kemudian hasilnya dicocokkan bersama-sama.

b. Prosedur Strategi *Crossword Puzzle*

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:¹⁹

- 1) Penggunaan *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/siswa sudah mempelajari materi.
- 2) *List* daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam *Crossword Puzzle*.

¹⁹ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, 101-102.

- 3) Buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak *Crossword Puzzle*.
- 4) Kategorisasikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, dimana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama. (contoh: 10 pertanyaan mendatar, 10 pertanyaan menurun).
- 5) Koneksikan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
- 6) Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi.
- 7) Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.
- 8) Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya. (susunan nomor dimulai dari nomor terkecil sampai terbesar).
- 9) Membuat lembaran *Crossword Puzzle* dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

c. Langkah-langkah Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Crossword Puzzle* guru terlebih dahulu menyiapkan bahan-bahan yang di perlukan seperti kertas plano, kertas lipat warna-warni, penggaris spidol gunting, dan lem. Langkah-langkah strategi *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut²⁰.

- 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang anda berikan.
- 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang).
- 3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat . (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).
- 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok.

²⁰ Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, 71.

- 5) Batasi waktu mengerjakan.
 - 6) Memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang paling cepat dan cepat.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Crossword Puzzle***

kelebihan strategi *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran diantaranya, adalah sebagai berikut:²¹

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi untuk siswa.
- 4) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *Crossword Puzzle* ini dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

Dengan demikian guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa tentang pemahman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. 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.

Sedangkan kelemahan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut :²²

²¹ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 275.

- 1) Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Sehingga dalam penyelesaian *Crossword Puzzle* ini membutuhkan waktu lama.
- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *Crossword Puzzle* dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- 5) 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.

e. Faktor Pendukung Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Agus Suprijono dalam bukunya “*Active Learning*” berpendapat bahwa teka-teki silang itu bermanfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya:²³

- 1) Mengasah Daya Ingat : Ketika teka-teki silang disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-milih semua pengalamannya yang sesuai untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah diperoleh anak.
- 2) Belajar klarifikasi : Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait dengan golongan yang diminta, semisal : nama buah, binatang, alat

²² Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, 276.

²³ Agus, Suprijono, *cooprative learning* , (Jogjakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 65.

transportasi, nama tokoh, dan lain sebagainya. Ketika anak di sodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapatkan kesempatan untuk berkompetensi pengetahuan dengan lawan mainnya.

- 3) Mengembangkan kemampuan : Analisa hampir semua jenis teka-teki memimilinya. Ketika sebuah teka-teki disodorkan, anak mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman tersebut, jawaban yang cocok untuk menjawab dan berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.
- 4) Menghibur : Ketika anak diberi teka-teki untuk menjawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang mislanya, maka kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.
- 5) Merangsang kreatifitas : Secara tidak langsung anak juga akan di bantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Dalam mempertahankan jawabannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai positif bagi siswa. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan soal bersama, siswa selalu berlomba-lomba untuk menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan siswa lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang, karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lainnya.

f. 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:²⁴

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

b. 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.

c. 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 kesibukkannya mencari jawaban dari teka-teki.

d. 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.

e. 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.

²⁴ 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.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu kata “*hasil*” dan “*belajar*”. Pengertian hasil (produk) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.²⁵ Belajar merupakan usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses yang terarah kepada pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.²⁶

Pengertian lain tentang hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁷ Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur seorang guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut M. Quraish Shihab bahwa yang dimaksudkan pertama perintah belajar tentang sesuatu yang belum diketahui, sedangkan yang kedua yaitu

²⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009), 44.

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Pramadamedia 2016), 5.

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2010), 22.

perintah untuk mengajarkan ilmu kepada orang lain. Ini mengindikasikan bahwa dalam proses belajar di tuntun adanya usaha yang maksimal dan memungskikan segala komponen berupa alat-alat potensial yang ada pada diri manusia. Setelah ilmu tersebut diperoleh melalui pembelajaran, maka amanat selanjutnya adalah mengajarkan ilmu tersebut dengan tetap cara memfungsikan segala potensi tersebut. Pada QS. An-Nahl 16: 78 Allah SWT berfirman :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl 16: 78).

Ayat diatas mengisyaratkan adanya tiga komponen yang terlibat dalam pembelajaran, yaitu : *al-sama*, *al-basyr* dan *al-fuad*. Secara leksial kata *al-sama* berarti telinga yang fungsinya untuk mendengar, memahami pembicaraan. Kedua Penyebutan *al-basyr* berarti mengetahui atau melihat sesuatu diidentikkan dengan merenungkan apa yang dilihatnya. Ketiga *al-fuad* yakni nama lain dari qalbu merupakan pusat penalaran yang harus di fungsikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kaitanya dengan uraian diatas, Dawan Rahardjo menyatakan bahwa pendenagaran, penglihatan dan qalbu adalah alat untuk memperoleh ilmu dalam kegiatan belajar dan dapat dikembangkan dalam kegiatan pengajaran, ketiga komponen tersebut merupakan alat potensial yang dimiliki manusia untuk di pergunakan dalam kegiatanbelajar dan pembelajaran.²⁸

Ketika pembelajaran berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil

²⁸ Muniroh, *Petunjuk Al-quran Tentang Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal UIN Alauddin Makassar, Lentera Pendidikan VOL.19 NO. 1 Juni 2016, 45-46.

dari interaksi kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar yang dicapai antara siswa yang satu dengan yang lain tentu sangat berbeda. Hal ini perlu diketahui oleh guru, karena tingkat intelegensi dan kemampuan yang dimiliki setiap anak tentu tidak sama. Oleh karena itu, hasil belajar yang diperoleh setiap anak menjadi tolak ukur untuk perbaikan kegiatan proses pembelajaran selanjutnya.²⁹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt dalam Susanto, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungannya yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kretivitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan dan keluarga.³⁰

Menurut Wasliman dalam Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yaitu :

- 1) Faktor Internal : merupakan factor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, kekuatan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, lingkungan, sekolah, masyarakat. Keadaan keluarga

²⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) 3.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

berpengaruh terhadap berhailnya siswa tersebut. Keluarga yang berantakan ekonominya, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Selanjutnya dikemukakan oleh Wasliman bahwa sekoah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang diacapai siswa di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dari siswanya sendiri dan eksternal yang datang dari luar siswa tersebut. Faktor yang datang dari diri sendiri atau faktor inernal dari kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Cark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungannya.³¹

Kesekian faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa, terdapat faktor yang dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sepenuhnya tergantung pada guru yaitu kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru. Kiranya dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktpr dari dalam siswa dan faktor luar siswa. Hal ini sejalan yang dikatakan oleh Sudjana (1989:39), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi dua faktor utama, yakni faktor dalam siswa dan luar siswa atau faktor lingkungan siswa. Faktor kemampuan siswa besar besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa antara lain :³²

- 1) Kecerdasan anak merupakan kemampuan intelegensi seseorang sangat berpengaruh terhadap cepat lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan.

³¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo) 39.

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 15-18.

- 2) Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ yang sudah berfungsi sebagaimana mestinya.
- 3) Bakat anak adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan dimasa yang akan datang. Dengan demikian sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu, sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.
- 4) Kemauan belajar merupakan salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya dapat berpengaruh positif terhadap hasilbelajar yang diraihinya.
- 5) Minat merupakan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang mempunyai minat yang besar dan perhatian yang intensif dapat memungkinkan siswa tersebut untuk menjadi giat dalam belajar dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.
- 6) Model penyajian materi yang menyenangkan tidak membosankan, menarik dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya dapat berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar siswa.
- 7) Pribadi dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan inovatif ini. Pribadi dan sikap guru yang tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh rasa kasih sayang dan membimbing siswa dengan baik akan menunjang terhadap keberhasilan belajar siswa.
- 8) Suasana Pengajaran ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, suasana pembelajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara guru dan

siswa dan menumbuhkan suasana yang aktif tentunya akan memberikan nilai positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 9) Kompetensi guru atau guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dibidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 10) Masyarakat, didalamnya terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakatpun ikut mempengaruhi kepribadian siswa.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang di kemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang di padukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan beberapa konsep materi kepada siswa siswa secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.³³

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang

³³ Abdul Majid *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2014) 139.

yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Teori pendekatan ini di motori oleh para tokoh psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan tematik terpadu lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).³⁴ Model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Dikatakan bermakna dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya, fokus pembelajaran dalam tematik terletak pada proses yang ditrempuh oleh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang dikembangkannya.³⁵

Pelaksanaan dalam pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan utama yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran yang lainnya. Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan di antaranya :³⁶

- 1) Siswa adapat memudahkan perhatian pada suatu tema tertentu.

³⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan* 357-358.

³⁵ Abdul Majid *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2014), 140.

³⁶ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenada Media Group 2017), 358-359.

- 2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan menghubungkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa dapat lebih bergairah untuk mengembangkan suatu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran yang lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena dapat dipeesiapkajn sekaligus yang disajikan secara terpadu dan diberikan dua atau tiga petemuan, selebihnya dapat digunakan sebagi remedial dan lainnya.

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna dan di sesuaikan dengan perkembangan siswa.³⁷ Jadi Model pembelajaran tematik terpadu ini pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa untuk aktif, mencari menggali mengeksplorasi dan menentukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistic, autentik dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan.

b. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Setiap pelaksanaan pembelajarantematik di sekolah dasar, seorang guru harus mempertimbangkan banyak faktor, selain karena pembelajaran itu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan pada hasil-hasil pemikiran yang mendalam. Pembelajaran tematik memiliki posisi dan potensi yang sangat strategis dalam keberhasilan proses

³⁷ Sa'dun, dkk, *Implentasi Pembelajaran Tematik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), 17.

pembelajaran di sekolah dasar. Dengan posisi seperti itu, maka dalam pembelajaran tematik dibutuhkan berbagai landasan yang kokoh dan kuat serta harus diperhatikan oleh seorang guru pada waktu merencanakan, melaksanakan dan menilai proses dan hasilnya.³⁸

Secara filosofis, kemunculan pembelajaran tematik ini sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut : Pertama (*Progresivisme*), kedua (*Konstruktivisme*), dan ketiga (*Humanisme*). Aliran ini memandang poses pembelajaran perlu ditekankan pada kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) dan memperhatikan pengalaman siswa.

Proses belajar siswa dihadapkan pada permasalahan-permasalahan yang menuntut pemecahan. Untuk memecahkan masalah tersebut, siswa harus memilih dan menyusun ulang pengetahuan dan pengalaman belajar yang dimilikinya. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. dalam hal ini, isi atau materi pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman siswa secara langsung. Menurut aliran ini pengetahuan adalah hasil atau bentuk manusia yang mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Pengetahuan tidak langsung ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswa, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa.³⁹

Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangannya dan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikanke khasannya, potensinya dan motivasi yang dimilikinya. Siswa selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan. Implikasi dari hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk layanan pembelajaran bersifat klasikal, juga bersifat individual, penguatan

³⁸ Abdul Majid *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2014) 143.

³⁹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan* 359-360.

adanya siswa yang lambat dan siswa yang cepat, dan penyikapan terhadap hal-hal unik dari siswa, baik faktor personal/ individual maupun faktor lingkungan sosial kemasyarakatan.⁴⁰

Landasan psikologi, terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan anak dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat kelulusan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal isi materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental, intelektual, moral, maupun sosial.

Landasan psikologi, terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan anak dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat kelulusan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal isi materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental, intelektual, moral, maupun sosial.

Landasan yuridis, berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya. (Pasal 9). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap peserta

⁴⁰ Abdul Majid *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2014) 144.

didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya.⁴¹

Landasan dilaksanakannya tematik adalah memberikan pendidikan yang adil sesuai dengan perkembangan, kemampuan, minat dan kebutuhan siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan dengan pendekatan tematik hendaknya di sesuaikan dengan kebutuhan kondisi siswa sehingga dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.⁴²

Pembelajaran tematik juga perlu juga dipertimbangkan landasan sosial budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Pembelajaran selalu mengandung nilai yang harus sesuai dengan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Disamping itu, keberhasilan proses pembelajaran di pengaruhi juga oleh lingkungan. Kehidupan masyarakat dengan segala karakteristik dan kekayaan budayanya, harus menjadi dasar dan acuan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tematik. Landasan Iptek diperlukan dalam pengembangan pembelajaran tematik sebagai upaya melaraskan materi pembelajaran dengan perkembangan dan kemajuan yang terjadi dalam dunia Iptek, baik secara langsung maupun tidak langsung.⁴³

Berdasarkan penjelasan tentang landasan pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah memberikan pendidikan yang adil sesuai dengan perkembangan, kemampuan, minat dan kebutuhan siswa dan dapat bermakna bagi siswa.

⁴¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Pada Standar Proses Pendidikan* 360.

⁴² Sa'dun, dkk, *Implentasi Pembelajaran Tematik*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), 18.

⁴³ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung : PT Rosda Karya Remajakarya, 2014.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Prinsip pembelajaran tematik merupakan prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik yang integratif sebagai berikut.⁴⁴

- 1) Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- 2) Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang termuat dalam standar isi. Namun ingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengaju tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik integratif tak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integratif harus mendukung pencapaian tujuan utuh dalam kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal siswa.
- 5) Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran tematik ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya adalah pengalaman pembelajaran tematik yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, kegiatan akan menjadi lebih berwarna dan berkesan bagi siswa, membantu

⁴⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), 89.

keterampilan berpikir siswa, menyajikan kegiatan kegiatan bersifat pragmatis dengan permasalahan yang ditemui siswa dalam lingkungannya, sereta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.⁴⁵

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik sebagai pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik menurut TIM pengembangan PGSD, 1997 (Hesty, 2008) adalah :⁴⁶

- 1) *Holistik*, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
- 2) *Bermakna*, pengkajian suatu fenomena dari beberapa macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar skemata yang dimiliki oleh siswa yang pada gilirannya nanti, akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
- 3) *Otentik*, pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
- 4) *Aktif*, pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan *inquiry discovery* di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu memiliki karakter-karakter sebagai berikut :⁴⁷

- 1) Berpusat pada siswa, pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centred*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan

⁴⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung : Kencana), 361-362.

⁴⁶ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), 90-91.

⁴⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung : Kencana), 362-363.

guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- 2) Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct exsperiences*) dengan pengalaman langsung siswa dapat dihadapkan dengan sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, dengan demikian siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran yang lain dan dapat pula mengaitkan dengan kehidupan siswa dengan keadaan lingkungan dimana siswa tinggal.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik ini pada intinya adalah mengoptimalkan aktivitas pembelajaran bagi guru dan siswanya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul “ Pengaruh *Cooprative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Ahklak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015”⁴⁸ Karya Syaihul Fariq Budiono STAIN Kudus. Dalam skripsinya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Cooprative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran Aqidah Ahklak siswa kelas VIII di MTs Maslahul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015 telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75.24 Nilai tersebut termasuk dalam kategori baik sebab berada dalam rentang interval 75-78. Prestasi belajar mata pelajaran Aqidah Ahlak siswa kelas VIII di MTs Maslahul Falah Undaan Kudus Tahun 2014/2015 masuk dalam kategori cukup baik sebab nilai tersebut berada dalam rentang 69-72. Dari hasil uji hipotesis Pengaruh *Cooprative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Ahklak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015 di peroleh Fhitung sebesar 6.780 lebih besar dari Ftabel = 5.11. Ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pengaruh *Cooprative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Ahklak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015.

Persamaan dalam skripsi tersebut dengan yang penulis buat adalah sama-sama menggunakan strategi *Crossword puzzle* yang dapat meningkat hasil belajar siswa. Perbedaan dalam skripsi tersebut adalah pada mata pelajaran Aqidah Ahlaq. Sedangkan yang disusun oleh penulis terfokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MI NU Nurul Huda Kacu, Banget, Kaliwungu, Kudus tahun ajaran 2019/2020.

2. Skripsi berjudul “ Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas

⁴⁸ Di kutip dari Skripsi karya Syaihul Fariq Budiono tentang Pengaruh *Cooprative Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Ahklak di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015, STAIN Kudus.

V di MIN Secunjuru Tengah Bayan”⁴⁹ Karya Lyna Rosyidah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam skripsinya pembelajaran IPS di kelas V dengan menggunakan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membantu sebagai salah satu cara belajar siswa. Minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 30,13 sedangkan minat belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Crossword Puzzle* sebesar 39,67. Jadi peningkatan minat belajar yang dialami siswa adalah sebesar 9,53.

Persamaan dalam skripsi tersebut dengan yang penulis buat adalah sama-sama menggunakan strategi *Crossword Puzzle*. Perbedaan dalam skripsi tersebut adalah terfokus pada minat belajar siswa. Sedangkan yang disusun penulis terfokus pada hasil belajar siswa di MI NU Nurul Huda Kacu, Banget, Kaliwungu, Kudus tahun ajaran 2019/2020.

3. 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”⁵⁰. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-tekil silang). Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-tekil 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 $\text{sig. } 0,00 < 0,05$ dan $t \text{ hitung } 3,757 > t \text{ tabel } 1,671$ 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*.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam

⁴⁹ Di kutip dari Skripsi karya Lyna Rosyidah tentang Pengaruh Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MIN Secunjuru Tengah Bayan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

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.

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 hasil belajar siswa pada Tema sikap kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu, Banget, Kaliwungu, Kudus tahun ajaran 2019/2020.

4. 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”⁵¹. 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.

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 hasil belajar siswa pada pelajaran Tema sikap kepahlawanan di MI NU

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

Nurul Huda Kacu, Banget, Kaliwungu, Kudus tahun ajaran 2019/2020.

- 5 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”⁵². 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 78,721 dan kelas kontrol 67,69. Untuk hasil uji t menunjukkan t hitung > tabel ($2,3741 > 2,007$). Dengan demikian, dapat disimpulkan ada perbedaan secara signifikan hasil belajar IPS antara siswa kelas IV SD Negeri Jatimulya 02 Kabupaten Tegal.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk peserta didik. Perbedaan penelitian yang dilakukan Retno Wijiastuti adalah meneliti tentang pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Tema sikap kepahlawanan MI NU Nurul Huda Kacu, Banget, Kaliwungu, Kudus tahun ajaran 2019/2020.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan strategi pembelajaran yang bersifat konvensional atau menggunakan cara lama yang masih berpusat pada guru menimbulkan masalah dalam pembelajaran, siswa merasa bosan dan hasil belajar kurang memuaskan. Untuk mengatasi masalah tersebut dapat digunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, menarik dan ideal dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle*. Dengan penggunaan strategi pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

⁵² Ermaita, dkk. “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”, *Jurnal Studi Sosial* 4, no. 1 (2016): 81-89.

Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Tematik sikap kepahlawanan tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menerima materi yang diajarkan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran yang sebelumnya yang berpusat pada guru membosankan bagi siswa dan terkesan biasa-biasa saja kini dapat beralih peran menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengenal bagi siswa, menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap social, serta dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan penyampaian materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Karena siswa dihadapkan pada situasi yang berbeda dari yang sebelumnya sehingga dari pengalaman tersebut siswa bisa menemukan pengalaman dan pengetahuan yang baru.

Oleh karena itu, dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* terhadap mata pelajaran Tema sikap kepahlawanan dimaksudkan siswa dapat belajar bekerjasama dengan teman sebayanya selama untuk mengerjakan tugas agar dapat diselesaikan bersama-sama.

Berdasarkan pokok pikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa siswa. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka berpikir sebagai berikut :

Tabel 2.1
Hubungan Variable



Keterangan :

X = Strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle*

Y = Hasil Belajar Siswa

→ = Korelasi

D. Hipotesis

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara

terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan demikian karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁵³ Selain itu hipotesis juga berarti dibawah kebenaran. Kebenaran yang masih dibawah (belum tentu benar) lalu diangkat menjadi sebuah kebenaran jika telah didasari oleh bukti. Sehingga hipotesis berfungsi sebagai kesimpulan sementara terhadap pokok masalah yang perlu diuji kebenarannya secara empiris melalui penelitian.⁵⁴

Peneliti yang merumuskan hipotesis adalah peneliti yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif, tidak dirumuskan hipotesis, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif berupa angka-angka atau data numerik yang kemudian dianalisis menggunakan statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Jika dilihat dari tema serta menjadi sebuah judul, peneliti dapat memberikan sebuah rumusan hipotesa sebagai berikut :

1. H_a : Ada pengaruh positif pelaksanaan strategi pembelajaran aktif tipe *Crossword Puzzle* terhadap pelajaran tema sikap kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus.
2. H_o : Tidak ada pengaruh positif pelaksanaan strategi pembelajaran aktif *Crosswod Puzzle* terhadap pelajaran tema sikap kepahlawanan di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus.

⁵³ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuntitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: Alfabeta, 2013), 96.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT Rineka Cipta 2006), 71.