

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

a. Strategi Pembelajaran

Istilah Strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer yang artinya cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan. Saat ini, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang yang tujuannya untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang manajer perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya. Begitupun seorang guru yang menginginkan hasil baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.¹

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yang dilakukan oleh pengajar, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada seseorang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga yang dididik mau belajar.² Secara sederhana, istilah pembelajaran berarti “upaya untuk membelajarkan seseorang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan.”³

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 3.

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 18-19.

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 4.

Strategi pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “strategi” dan “pembelajaran”. Strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, cara pandang, dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian pelajaran, dan pengelolaan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam strategi pembelajaran, mengandung makna perencanaan. Artinya, strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan digunakan dalam suatu pelaksanaan proses pembelajaran.⁴

Abdul Majid menyebutkan ada beberapa pendapat mengenai pengertian strategi pembelajaran dalam bukunya yang berjudul “Strategi Pembelajaran”, diantaranya:

- 1) Menurut Abdul Majid yang dikutip dari pendapat Gerlach dan Ely, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.
- 2) Sementara menurut Abdul Majid yang dikutip dari pendapat Kozma secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 3) Menurut Abdul Majid yang dikutip dari pendapat Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁵
- 4) Menurut Abdul Majid yang dikutip dari pendapat Moedjiono mengatakan bahwa strategi

⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif, Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 14-15.

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 7.

pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran.⁶

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara, rencana, dan pola pikir guru yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membimbing, memfasilitasi, dan memotivasi siswa agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif Melvin L. Silberman yang ditulis dalam bukunya “*Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*”. 101 strategi pembelajaran yang ditulis tersebut merupakan strategi yang mampu menggali keaktifan siswa. Diantara 101 strategi pembelajaran aktif yang ditulis oleh Melvin L. Silberman, salah satunya ada *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah suatu strategi pembelajaran yang menyenangkan, dimana anak harus dibangun kreativitasnya dan dibimbing aktivitas belajarnya. Strategi pembelajaran ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan di kelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.⁷

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. *Crossword puzzle* merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang

⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 8.

⁷ Sri Haryati Oktavia & 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 FKIP UIP* 5, no. 1 (2017): 44-45, diakses pada 25 Desember, 2019, <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1183>.

dapat menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Teka-teki silang ini dapat diisi secara individu maupun kelompok. Strategi pembelajaran *crossword puzzle* memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam lembar teka-teki silang tentang materi yang dipelajari, sehingga secara tidak langsung siswa menggali pengetahuannya sendiri dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.⁸

Teka-teki silang yang digunakan dalam strategi pembelajaran hampir sama dengan teka-teki silang pada umumnya yang terdiri dari kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan satu sama lain. Teka-teki ini nantinya harus dikerjakan dengan memperhatikan petunjuk yang telah disediakan. Penggunaan teka-teki silang dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi.⁹ Unsur permainan yang terdapat dalam teka-teki silang menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan sehingga memungkinkan siswa merasa nyaman dalam belajar. Selain itu, teka-teki silang membuat siswa lebih senang untuk mengerjakan secara berkelompok daripada individu.

⁸ Moch Zulfikri, "Pelaksanaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB SMKN 3 Surabaya", *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1, no. 1 (2017): 279, diakses pada 25 Desember, 2019, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/18376/22418>.

⁹ Riani Dwi Utari dkk, "Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Index Card Match (ICM) Pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014", *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 4, no. 1 (2015): 130, diakses pada 26 Desember, 2019, <https://www.neliti.com/id/publications/124862/studi-komparasi-penggunaan-media-teka-teki-silang-tts-dan-index-card-match-icm-p>.

Hal tersebut akan membuat siswa saling bertukar pikiran sehingga memungkinkan terjadinya diskusi.¹⁰

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori serta memotivasi para siswa untuk mengganti kebiasaannya yang hanya menghafalkan materi pada cara belajar mereka. Pada strategi pembelajaran ini, siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran agar tidak mudah bosan. Selain itu, dengan menjawab salah satu soal maka akan memancing siswa untuk dapat menjawab soal lain karena terbantu satu atau lebih huruf dari jawaban sebelumnya sehingga akan lebih termotivasi dalam belajar.¹¹ Teka-teki silang dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, merangsang siswa untuk aktif berpikir serta membantu siswa untuk lebih teliti dalam menjawab setiap pertanyaan. Penggunaan strategi pembelajaran tersebut akan lebih menyenangkan dan meningkatkan aktifitas siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa.¹²

Strategi pembelajaran teka-teki silang dianggap dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca rujukan buku lain agar siswa mendapat jawaban yang benar dan tepat. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menambah wawasan dalam menganalisis setiap bacaan sehingga dapat melatih daya ingat.¹³ Strategi pembelajaran teka-teki silang berhubungan dengan cara untuk mengingat kembali apa yang telah

¹⁰ Riani Dwi Utari dkk, “Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Index Card Match (ICM) Pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014”, 133.

¹¹ Uci Sulfia & Habibati, “Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA* 1, no. 1 (2017): 7, diakses pada 26 Desember, 2019, <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/view/9457>.

¹² Uci Sulfia & Habibati, “Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, 8

¹³ Uci Sulfia & Habibati, “Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, 14.

dipelajari siswa dan pengujian kemampuan serta pengetahuan yang telah diperoleh. Teka-teki silang berfungsi membangun saraf-saraf otak yang memberikan efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal.¹⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi pembelajaran yang meniru konsep permainan teka-teki silang, dimana siswa harus mengisi kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan satu sama lain sesuai dengan pernyataan yang telah tersedia. Strategi pembelajaran teka-teki silang ini dapat mendorong siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya dan meningkatkan keaktifan serta menambah wawasan siswa.

c. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Perspektif Islam

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang meniru konsep permainan teka-teki silang. Strategi ini menggabungkan antara bermain dengan belajar. Dengan penerapan strategi tersebut, siswa akan belajar melalui permainan, yaitu *crossword puzzle*. Melalui permainan tersebut, mereka akan lebih menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Menyertakan permainan dalam strategi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk dipertimbangkan, mengingat permainan adalah hal yang sangat menarik bagi mereka.

Setiap sesuatu yang dibangun pasti memiliki manfaat dan kegunaan, termasuk permainan. Permainan bisa menjadi sesuatu yang sangat bermanfaat jika kita menggunakannya masih dalam batas kewajaran atau tidak berlebihan. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah swt. dalam QS. Muhammad ayat 36 :

¹⁴ Sofia Edriati dkk, "Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS", *Jurnal Pelangi* 9, no. 2 (2017): 72, diakses pada 26 Desember, 2019, <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi/article/view/2047>.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ
 أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿١٥﴾

Artinya : Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.¹⁵

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kehidupan manusia yang terlena pada dunia hanyalah permainan dan senda gurau, tetapi ada juga manusia yang berjuang untuk akhirnya melalui proses iman dan taqwa. Sudah jelas bahwa permainan juga memiliki manfaat bagi manusia, namun tidak boleh berlebihan dan tidak membebankan seluruh kehidupan kita dengan permainan semata.

Islam mewajibkan kepada umatnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Namun, Islam bukanlah agama yang membelenggu umatnya dan memperlakukan manusia seolah-olah tidak memiliki keinginan dan nafsu sama sekali. Islam sangat memberikan keleluasaan dan kelapangan bagi umatnya untuk merasakan kenikmatan hidup.

Ada suatu kisah mengenai sahabat Nabi saw yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, Hanzhalah merasa gundah. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah sebuah kepura-puraan. Ketika dihadapan Rasulullah saw, ia sangat taat, serius, tidak bercanda dan bertaqwa kepada Allah swt. Namun ketika tidak bersama Nabi saw, lalu bertemu dengan keluarganya, seketika ia berubah. Ia bercanda dengan anak istrinya, tertawa, dan merasa senang. Ternyata apa yang dialami oleh Hanzhalah juga dialami oleh Abu Bakar. Kemudian mereka mendatangi Rasulullah saw dan Rasulullah saw bersabda :

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 825.

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَيَّ مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي
 الذِّكْرِ لَصَافَحْتَكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَيَّ فُرُشَكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَلَكِنْ يَا
 خَنْظَلَةَ سَاعَةً وَ سَاعَةً (رواه مسلم)

Artinya: “Demi dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersamaku, atau seperti ketika kalian berdzikir, maka Malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, semuanya ada waktunya”. (HR.Muslim)

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan adalah dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang tidak merasakan hal tersebut, ia akan disalami malaikat. Disalami malaikat merupakan sesuatu yang tidak mungkin terjadi.¹⁶ Jadi, Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan permainan. Sebaliknya Islam justru mengajarkan bahwa permainan bisa dilakukan namun harus sesuai dengan porsinya. Jadi, jika dalam pembelajaran menggunakan strategi permainan seperti *crossword puzzle*, maka boleh dilakukan. Tetapi strategi tersebut tidak secara terus menerus diterapkan, disesuaikan juga dengan materi yang akan disampaikan.

d. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Tuliskan kata-kata kunci, terminologi atau nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

¹⁶ <http://m.muhammadiyah.or.id/id/news-13038-detail-bagaimana-hukum-bermain-game-online-.html>. Diakses pada 10 Oktober 2020.

¹⁷ Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2004), 73.

- 2) Susunlah teka-teki silang sederhana yang mencakup beberapa item sebanyak yang diperlukan. Berilah warna hitam pada kotak-kotak yang tidak diperlukan.
- 3) Buatlah contoh-contoh item silang, gunakan macam-macam kategori berikut ini:
 - a) Definisi pendek.
 - b) Kategori yang sesuai dengan item.
 - c) Contoh.
 - d) Lawan kata.
- 4) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya disesuaikan dengan kata-kata yang telah dipilih.
- 5) Bagikan teka-teki kepada siswa. Tugas dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok.
- 6) Berikan batasan waktu dalam mengisi teka-teki tersebut.
- 7) Beri hadiah berupa penghargaan atau nilai kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

e. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Setiap strategi pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Banyak ahli yang menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang), diantaranya Sri Haryati Oktavia & Zakir Has. Menurutnya, kelebihan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) sebagai berikut :

- 1) Dapat merangsang dan menumbuhkan keaktifan siswa.
- 2) Dapat membantu berkembangnya kemandirian siswa.
- 3) Dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.
- 4) Membina rasa tanggung jawab dan sikap disiplin siswa.

Sedangkan kekurangannya sebagai berikut :

- 1) Dapat menimbulkan kebosanan jika terlalu sering diberikan oleh guru.
- 2) Jika tugas tidak disertai dengan petunjuk yang jelas, maka hasil pekerjaan kemungkinan dapat menyimpang dari tujuan.¹⁸

Imam Bahroni dan Nur Kholis juga berpendapat mengenai kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Menurutnya, kelebihan strategi pembelajaran *crossword puzzle* sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaannya relatif mudah, dengan menyusunnya dalam bentuk pertanyaan sesuai kata kunci dan di tulis silang, horizontal, atau vertikal.
- 2) Menjalin keakraban antar siswa, karena mereka saling tergantung satu sama lain untuk menyelesaikan teka-teki silang tersebut.
- 3) Menyenangkan, karena *crossword puzzle* dapat dikemas dalam bentuk permainan.
- 4) Merangsang siswa untuk lebih banyak membaca buku.
- 5) Siswa lebih mudah mengingat, menghafal, dan memahami konsep-konsep dan materi pembelajaran.

Selain itu, Imam Bahroni dan Nur Kholis juga menyebutkan kekurangan strategi pembelajaran *crossword puzzle*, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak bisa berargumen menggunakan bahasa mereka sendiri dalam menjawab soal karena jawaban berupa kata kunci.
- 2) Siswa yang tidak suka dengan metode permainan akan merasakan adanya ketidakseriusan dalam pemberian tugas.¹⁹

¹⁸ Sri Haryati Oktavia & Zakir Has, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”, 45.

¹⁹ Imam Bahroni & Nur Kholis, “Implementasi Strategi Group to Group dan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih (Penelitian Tindakan Kelas di Pondok Modern Arrisalah”, *Jurnal Educan* 01, no. 01 (2017): 10-11, diakses pada 25 Desember, 2019, <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/educan/article/view/1285>.

Moch Zulfikri juga berpendapat mengenai kelebihan dan kekurangan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Kelebihan strategi pembelajaran tersebut sebagai berikut:

- 1) Melalui strategi pembelajaran *crossword puzzle*, secara tidak langsung mampu menggali semangat belajar dan rasa percaya diri siswa.
- 2) Dapat menggali potensi yang ada pada diri siswa.
- 3) Mampu meningkatkan aktifitas dan kreativitas siswa dalam bentuk interaksi, baik interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

Selain kelebihan, strategi pembelajaran *crossword puzzle* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kata-kata yang dibentuk cenderung pendek.
- 2) Permainan biasanya menimbulkan kegaduhan yang dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Tidak semua pelajaran dapat disampaikan melalui teka-teki silang dan jumlah siswa yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.
- 4) Materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru harus dipersiapkan secara matang.²⁰

2. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata dasar “aktif” yang artinya giat bekerja dan berusaha, serta mampu beraksi dan bereaksi, sedangkan arti keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Keaktifan siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun rohaninya. Siswa dapat dikatakan aktif ketika dia dapat menunjukkan usahanya untuk memberikan aksi dan reaksi yang sesuai ketika pembelajaran sedang berlangsung.²¹

Pada proses pembelajaran, kata aktif yang dimaksud adalah usaha guru untuk menciptakan

²⁰ Moch Zulfikri, “Pelaksanaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB SMKN 3 Surabaya”, 279-280.

²¹ Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif Praktik-praktik Pembelajaran di Sekolah Inklusi*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2018), 64.

suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa untuk membangun pengetahuannya. Konsep pembelajaran aktif didasari pada hakikat belajar yaitu proses membangun makna dan pemahaman, oleh siswa terhadap pengalaman dan informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran, dan perasaan. Dengan demikian siswa harus aktif untuk mencari informasi, pengalaman, maupun ketrampilan dalam rangka membangun sebuah makna dari hasil proses pembelajaran.²²

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. Siswa dituntut untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, artinya mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan pembelajaran aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. Dengan cara tersebut, biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.²³

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Macam-macam aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi 2 bagian, bagian pertama adalah aktivitas fisik dan bagian kedua adalah aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan siswa di dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktivitas psikis jika daya

²² Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), 60-63.

²³ Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), 2.

jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.²⁴

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran” menjelaskan bahwa “belajar menunjukkan adanya jiwa yang aktif, jiwa yang mengolah informasi, tidak hanya menyimpannya saja tanpa transformasi terlebih dahulu”. Menurut teori ini, siswa memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu.²⁵

Keaktifan yang dialami oleh siswa berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan suasana belajar yang aktif. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Ketika siswa pasif, maka ia hanya akan menerima informasi dari guru saja, sehingga siswa cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru.²⁶ Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran adalah dengan membuat siswa aktif. Sebagaimana Mulyasa berpendapat bahwa “Belajar hanya akan terjadi apabila siswa aktif mengalami sendiri sehingga tujuan akhir dari proses pembelajaran akan tercapai”.²⁷ Sebagaimana firman Allah swt dalam QS. An-Najm ayat 39-41 :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى ﴿٤٠﴾
ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ الْأَوْفَى ﴿٤١﴾

²⁴ Nugroho Wibowo, “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari”, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016): 130, diakses pada 25 Desember, 2019, <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/10621>.

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 45.

²⁶ Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 152.

²⁷ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 26.

- Artinya : 39. Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.
 40. Dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).
 41. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna.²⁸

Ayat di atas menjelaskan bahwa seseorang tidak akan memperoleh apapun kecuali mereka yang mau berusaha. Usaha yang dapat dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa tersebut dapat mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap orang yang berusaha dalam rangka untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan jalannya. Hal tersebut dijelaskan dalam hadits sebagai berikut:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : "Barang siapa yang menempuh jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan menuju surga". (HR. Muslim).²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, dimana siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar yang dilakukannya dengan mengumpulkan informasi, kreativitas dan pengalaman yang telah didapat untuk membangun sebuah makna dari hasil proses pembelajaran.

²⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 864.

²⁹ Rika Kumala Sari, "Kewajiban Belajar dalam Tinjauan Haidts Rasulullah saw", *Sabilarrasyad* II, no. 01 (2017) : 98, diakses pada 10 Oktober, 2020, <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/download/118/113>.

b. Macam-macam Keaktifan Siswa

Aktivitas siswa di dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan karena siswa merupakan subjek didik. Aktivitas dalam pembelajaran ini maksudnya adalah aktivitas mental maupun fisik. Aktivitas belajar digolongkan dalam:

- 1) Aktivitas visual, seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan, seperti berbicara, membaca, tanya jawab, diskusi, menyanyi.
- 3) Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, dan pengarahan.
- 4) Aktivitas gerak, seperti senam, atletik, menari, melukis.
- 5) Aktivitas menulis, seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat.³⁰

Sedangkan menurut Uzer Usman yang dikutip dari pendapat Yamamoto, kadar keaktifan siswa itu bisa dilihat dari segi intensionalitas atau kesengajaan terencana dari hasil kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan guru dan siswa. Keaktifan ini dibedakan menjadi keaktifan yang direncanakan secara sengaja, keaktifan yang dilakukan sewaktu-waktu, dan sama sekali tidak ada keaktifan dari kedua belah pihak.³¹

Kegiatan yang dilakukan siswa tidak hanya sebatas yang telah disampaikan di atas, tetapi banyak kegiatan lainnya yang dapat dilakukan. Menurut Euis Karwati dan Donni Juni Priansa yang dikutip dari pendapat *Paul B. Diedrich* menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat diklasifikasikan ke dalam delapan kelompok, diantaranya adalah:

- 1) *Visual activities*, diantaranya adalah membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, percobaan, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

³⁰ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 22.

³¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, 24.

- 2) *Oral activities*, seperti menyatakan fakta atau prinsip, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities*, kegiatan yang dapat dilakukan misalnya mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, diskusi, mendengarkan permainan, dan mendengarkan radio.
- 4) *Writing activities*, yaitu menulis cerita, memeriksa karangan, menulis laporan, mengerjakan tes, mengisi angket, dan membuat rangkuman.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, chart, peta, diagram, dan pola.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan menari.
- 7) *Mental activities*, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, dan lain sebagainya.³²

Berdasarkan keseluruhan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dibedakan menjadi dua pokok besar. Pertama keaktifan fisik meliputi menulis, bertanya, menyampaikan pendapat, dan berpresentasi. Kedua keaktifan mental seperti memecahkan masalah, berfikir secara logis, mencari informasi dan mengolahnya.

c. Indikator Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa indikator berikut ini yang telah disebutkan oleh Nana Sudjana sebagai berikut.³³

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas.
- 2) Terlibat dalam menyelesaikan masalah.

³² Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, 153-154.

³³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 61.

- 3) Bertanya kepada teman ataupun guru ketika kurang faham.
- 4) Mencari berbagai informasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang telah diperoleh.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Selain melakukan kegiatan-kegiatan di atas, siswa bisa dikatakan aktif apabila melakukan hal-hal berikut:³⁴

- 1) Memiliki keterlibatan secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses pembelajaran.
- 2) Berinteraksi dengan sesama teman, guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
- 3) Berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut.
- 4) Mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan dan berbagai kegiatan lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi.
- 5) Terlibat secara aktif dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras, seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran.
- 6) Ikut serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik.
- 7) Mencari informasi yang luas tentang topik atau materi yang akan dipelajari.
- 8) Mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan atau masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari temannya, dan memecahkan

³⁴ Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar & Praktiknya*, Cet. II. (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 157-158.

masalah yang timbul selama berlangsungnya proses pembelajaran tersebut.

- 9) Membuat rangkuman atau kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.
- 10) Menilai diri sendiri dan menilai teman di kelas.
- 11) Mandiri mengerjakan tugas menjawab tes dan mengisi instrumen penilaian lainnya yang diajukan oleh guru.
- 12) Menyusun laporan baik tertulis maupun lisan yang berkenaan dengan hasil belajar.
- 13) Menilai produk-produk kerja sebagai hasil belajar dan pembelajaran.
- 14) Berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika sudah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan kepada guru dan siswa lain, mencatat penjelasan guru dan hasil diskusi, membaca materi, memberikan pendapat ketika diskusi, mendengarkan pendapat dari teman, memberikan tanggapan, berlatih menyelesaikan soal, dan berani mempresentasikan masalah.

d. Karakteristik Pembelajaran Aktif

Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan yang dikutip dari pendapat Bonwell, pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pembelajaran pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.

- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.³⁵

Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran aktif adalah mengembangkan sikap kritis, analitis, aktif bagi siswa dalam memberikan timbal balik materi yang telah diajarkan.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang serta mengembangkan bakat yang dimilikinya. Siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis serta dapat menemukan solusi untuk permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru dapat merencanakan pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Memberikan motivasi, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan kemampuan dasar kepada siswa.
- 3) Mengingat kompetensi yang harus dipelajari kepada siswa.
- 4) Memberikan stimulus kepada siswa, seperti masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajarinya.
- 5) Mengarahkan siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik kepada siswa.
- 8) Memberikan tugas-tugas kepada siswa, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Memberikan kesimpulan kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari diakhir pembelajaran.³⁶

³⁵ Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*, 5-6.

³⁶ Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, 154.

f. Cara Meningkatkan Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan kunci utama dari adanya sebuah pembelajaran. Dengan keaktifan siswa yang baik, maka tujuan adanya pembelajaran yang telah dirumuskan akan tercapai dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik sehingga mendorong siswa untuk aktif. Untuk memperbaiki keaktifan siswa dalam pembelajaran maka dapat dilakukan hal-hal berikut ini:

- 1) Optimalkan waktu untuk kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan partisipasi siswa dengan cara menggunakan teknik, metode yang menarik dalam proses pembelajaran, serta memberikan motivasi dan penguatan.
- 3) Masa perpindahan antar kegiatan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cepat dan luwes.
- 4) Pembelajaran hendaknya jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang telah ditetapkan.
- 5) Guru harus tahu bagaimana minat siswa dan mengaitkannya dengan bahan ajar sehingga proses belajar mengajar akan terkesan lebih menarik.³⁷

Selain itu, apabila siswa telah memiliki keaktifan yang sederhana maka diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan yang telah dimiliki oleh siswa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kenali dan berikan bantuan kepada siswa yang kurang aktif, selidiki apa penyebabnya dan usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa tersebut.
- 2) Siapkan siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan untuk mempelajari materi baru.
- 3) Sesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.³⁸

Selain cara-cara yang telah disebutkan, menurut Gulo yang dikutip dari pendapat Conny Semiawan menyebutkan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan

³⁷ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, 26.

³⁸ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, 26-27.

dalam usahan meningkatkan keaktifan siswa. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

- 1) Prinsip motivasi, guru harus dapat menjadi seorang motivator yang membangkitkan motif-motif positif dari siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Prinsip latar atau konteks, yaitu keterkaitan antara bahan atau materi yang telah disampaikan dengan materi yang akan disampaikan berikutnya.
- 3) Prinsip keterarahan, yaitu hubungan pola yang mengaitkan aspek-aspek pengajaran dalam proses pembelajaran.
- 4) Prinsip belajar sambil bekerja, mengintegrasikan antara pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual.
- 5) Prinsip perbedaan perorangan, memperlakukan siswa dengan tidak klasikal karena adanya perbedaan antara satu siswa dengan siswa yang lain.
- 6) Prinsip menemukan, membiarkan siswa untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, guru hanya sebagai pengawas dan membatasi yang tidak diperlukan.
- 7) Prinsip pemecahan masalah, melatih siswa untuk peka terhadap suatu permasalahan yang ada di sekitarnya dan berusaha untuk memecahkannya.³⁹

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keaktifan siswa sebaiknya guru memakai multimetode, yaitu perpaduan antara metode satu dengan metode lainnya, karena setiap metode memiliki suatu kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi.⁴⁰

³⁹ Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. IV. (Jakarta: Grasindo, 2002), 77.

⁴⁰ H. Idad Suhada, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017), 25.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Kajian IPS mencakup berbagai kehidupan yang berkaitan dengan hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik.⁴¹ Pendidikan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.⁴²

Ada beberapa pendapat yang menjelaskan mengenai pendidikan IPS, diantaranya:

- 1) Menurut Ahmad Susanto yang dikutip dari pendapat Banks menjelaskan bahwa pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat.
- 2) Menurut Ahmad Susanto yang dikutip dari pendapat Jarolimek, pendidikan IPS memiliki hubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa ikut serta dalam kelompok masyarakat di lingkungannya.
- 3) Sementara menurut Ahmad Susanto yang dikutip dari pendapat Buchari Alma menjelaskan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang membahas mengenai manusia dalam lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya.⁴³

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 137.

⁴² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 11.

⁴³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 141.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijelaskan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan IPS adalah suatu bidang studi di sekolah dasar yang mempelajari mengenai hubungan manusia dengan lingkungannya, dan berperan untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya agar dapat memposisikan diri serta berperan aktif sebagai anggota masyarakat yang baik dan peka terhadap isu dan masalah sosial yang ada di lingkungannya.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Islam

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran pada tingkatan sekolah dasar. Mata pelajaran ini mempelajari mengenai hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungannya. Tujuan mata pelajaran ini dan untuk mendidik siswa agar mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya agar dapat berperan aktif sebagai anggota masyarakat yang baik dan peka terhadap masalah sosial yang ada di lingkungannya.

Islam menekankan kepada umatnya untuk membentuk interaksi dengan siapa saja dalam hubungan persaudaraan. Hal tersebut agar umat islam menjadi umat yang memiliki kerukunan, kerjasama, saling membantu serta masyarakat yang berkehidupan baik dan mendapat rahmat. Hal ini dijelaskan dalam QS. Al- Hujurat ayat 10 :

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿١٠﴾

Artinya : Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat.⁴⁴

⁴⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 836.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai umat manusia perlu memiliki sikap tenggang rasa dan sosialisasi antar sesama anggota masyarakat. Maka Islam memberikan keleluasaan bagi umatnya untuk bergaul dengan siapa saja, walaupun beda agama. Dalam sebuah hadits dijelaskan :

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُؤْذِ جَارَهُ وَ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمْ ضَيْفَهُ

Artinya: “Barang siapa beriman pada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berbuat baik pada tetangganya, dan barang siapa beriman pada Allah dan hari akhir, maka hendaklah memuliakan tamunya”. (HR. Bukhari)

Cara memuliakan tetangga berdasarkan hadits tersebut adalah dengan menghormati dan menjunjung tinggi haknya, memberikan salam saat bertemu, tidak memperbanyak pertanyaan tentang pribadinya, menjenguk ketika sakit, berlemah lembut dalam berbicara, dan membantunya ketika membutuhkan pertolongan.⁴⁵ Memuliakan tetangga tersebut adalah salah satu contoh hubungan sosial antara manusia dengan manusia yang dapat kita lakukan.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam seluruh aspek kehidupan serta interaksinya dengan masyarakat. Peran IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pegetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.⁴⁶ Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siwa agar peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat,

⁴⁵ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumuddin Jilid IV*, (As-Syifa': Semarang, tt), 80.

⁴⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,

memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari.⁴⁷ Banyak tokoh yang merumuskan tujuan pembelajaran IPS, salah satunya adalah Ahmad Susanto yang mengutip pendapat dari Mutakin. Menurutnya, tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan metode ilmu-ilmu sosial yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Mampu membuat analisis kritis dan mengambil tindakan yang tepat terhadap isu dan masalah sosial yang ada di masyarakat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi untuk kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.⁴⁸

Ahmad Susanto juga mengutip pendapat dari Nur Hadi yang menyebutkan ada empat tujuan pendidikan IPS, diantaranya:

- 1) *Knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu siswa untuk mengenal diri sendiri dan lingkungannya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi.
- 2) *Skill*, yang mencakup ketrampilan berpikir siswa.
- 3) *Attitudes*, yang terdiri dari tingkah laku berpikir dan tingkah laku sosial.
- 4) *Value*, yaitu nilai yang terkandung di masyarakat yang diperoleh dari lingkungan maupun lembaga pemerintah.⁴⁹

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 145.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 145-146.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto yang dikutip dari pendapat Cahpin & Messick secara khusus menyebutkan tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat.
- 2) Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- 3) Menolong siswa untuk mengembangkan sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berperan aktif dalam kehidupan sosial.⁵⁰

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh yang telah merumuskan tujuan pembelajaran IPS di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar mereka lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga siswa memiliki kepedulian terhadap isu dan masalah yang ada di lingkungan sekitar mereka dan mampu mengambil tindakan yang tepat untuk menyelesaikan isu dan masalah tersebut.

d. Landasan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu memiliki landasan dalam pengembangannya, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.⁵¹ Landasan-landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi:

146. ⁴⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,

147. ⁵⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,

⁵¹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, 15.

- 1) Landasan filosofis
Memberikan gagasan pemikiran mendasar untuk menentukan objek kajian apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.
- 2) Landasan ideologis
Sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan mengenai keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat, etika, moral, politik dan norma-norma dalam membangun dan mengembangkan pendidikan IPS.
- 3) Landasan sosiologis
Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, dan pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori pendidikan IPS.
- 4) Landasan antropologis
Memberikan sistem gagasan mendasar dalam menentukan pola dan sistem pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola dan sistem kebudayaan bahkan pola dan sistem manusia yang kompleks.
- 5) Landasan kemanusiaan
Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik manusia sebagai sasaran proses pendidikan.
- 6) Landasan politis
Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan.
- 7) Landasan psikologis
Memberikan sistem dan gagasan mendasar untuk menentukan cara pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya.
- 8) Landasan religius
Memberikan sistem gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika dan moral yang menjadi

jiwa yang melandasi keseluruhan bangunan pendidikan IPS.⁵²

e. Materi “Jenis-jenis Usaha Ekonomi Masyarakat”

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang di dalamnya mencakup banyak teori-teori dan istilah yang harus dipahami siswa. Banyaknya teori yang terdapat pada mata pelajaran IPS tersebut, membuat siswa sering kali merasa malas dan bosan ketika ketika pembelajaran IPS berlangsung. Akibatnya, banyak siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS membosankan.

Kondisi tersebut, menuntut guru untuk inovatif dan kreatif dalam mengemas pembelajaran agar siswa tidak merasakan kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah memilih strategi pembelajaran yang tepat dan dapat menarik perhatian siswa agar siswa bisa fokus selama proses pembelajaran, seperti strategi pembelajaran *crossword puzzle*.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat dijadikan pilihan ketika guru akan melakukan pembelajaran IPS. Tetapi strategi pembelajaran ini tidak bisa diterapkan pada semua materi mata pelajaran IPS. Penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Materi yang dapat disampaikan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah materi yang didalamnya banyak mengandung pengertian, jenis, dan istilah-istilah asing. Penggunaan strategi pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami pengertian, jenis, dan istilah asing yang terdapat dalam materi tersebut.

Salah satu materi IPS yang dapat digunakan dalam penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah materi “Jenis-jenis Usaha Ekonomi Masyarakat”. Pada materi ini menjelaskan kegiatan

⁵² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, 16-17.

ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat. Jenis-jenis usaha ekonommi masyarakat antara lain :

- 1) Agraris, kegiatan yang meliputi kegiatan pertanian dan perkebunan.
- 2) Peternakan, kegiatan usaha budi daya hewan yang diambil hasilnya, baik hewan kecil, hewan besar, maupun unggas.
- 3) Perikanan, usaha memelihara atau menangkap ikan, baik di perairan darat maupun di perairan laut.
- 4) Pertambangan, kegiatan ekonomi yang memanfaatkan hasil tambang.
- 5) Kehutanan, kegiatan ekonomi yang memanfaatkan hasil hutan.
- 6) Perdagangan, kegiatan membeli barang dagang dan menjualnya kembali kepada konsumen.
- 7) Perindustrian, yaitu kegiatan mengubah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi.⁵³

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan latar belakang dan pokok permasalahan, maka kajian ini akan memusatkan penelitian tentang “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas 5 di Sekolah Dasar (SD) Kuryokalangan 02 Gabus Pati”. Untuk menghindari kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, penulis memberikan gambaran beberapa karya atau penelitian yang ada relevansinya, antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Fidiana Astutik pada tahun 2014, dengan judul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”.

⁵³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Siswa “Udara Bersih bagi Kesehatan” Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 31-35.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD 3 Temulus. Subjek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD 3 Temulus yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014.

Persamaan skripsi Fidiana Astutik dengan penelitian ini terletak pada variabel X yaitu strategi pembelajaran *crossword puzzle*. Selain itu, penelitian sama-sama dilakukan di kelas V pada mata pelajaran IPS. Adapun perbedaannya, pada skripsi Fidiana Astutik menggunakan variabel Y minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel Y keaktifan siswa. Subjek pada penelitian Fidiana Astutik berjumlah 23 siswa, sedangkan pada penelitian ini berjumlah 24 siswa.

2. Skripsi yang ditulis oleh Patmawati pada tahun 2013, dengan judul “Pengaruh Persiapan Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Pekanbaru”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara persiapan belajar terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Agama Islam di SMPN 31 Pekanbaru. Penelitian ini termasuk penelitian korelasi dengan populasi berjumlah 200 siswa dan sampel 30 siswa yang diperoleh dengan stratifikasi random sampling. pengambilan data diperoleh dengan cara angket, observasi dan dokumentasi. Hasil analisis data penelitian menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,590 lebih besar dari taraf signifikan 1% 0,463 dan 5% 0,361. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan persiapan belajar terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Agama Islam di SMPN 31 Pekanbaru.

Persamaan skripsi Patmawati dengan penelitian ini terletak pada variabel Y, yaitu keaktifan siswa. Adapun perbedaannya, pada skripsi Patmawati menggunakan variabel X persiapan belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel X strategi pembelajaran *crossword*

puzzle. Selain itu, pada skripsi Patmawati penelitian dilakukan di tingkat SMP, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di tingkat SD.

3. Skripsi yang ditulis oleh Eka Pratiwi, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa bidang studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tipe *one group pre test-post test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa strategi *crossword puzzle* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil diperoleh dari t hitung sebesar 10,19 lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikan 5% (2,05) maupun 1% (2,77).

Persamaan skripsi Eka Pratiwi dengan penelitian ini terletak pada variabel X yaitu strategi *crossword puzzle*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu pada skripsi Eka Pratiwi menggunakan variabel Y hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel Y keaktifan siswa. Skripsi Eka Pratiwi dilakukan di tingkat SMK pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian ini dilakukan di SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah penjelasan-penjelasan secara teoritis pertautan kedua variabel yang akan diteliti.⁵⁴ Adapun kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru. Dalam proses

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 91.

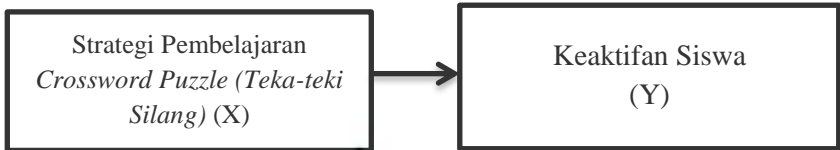
pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memperoleh hasil belajar atau nilai yang memuaskan, tetapi guru juga memperhatikan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru untuk mendorong siswa dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dengan keaktifan yang dimiliki, maka siswa dapat lebih banyak mengumpulkan informasi untuk dijadikan referensi dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran agar dapat memberikan keefektifan kepada siswa. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah strategi pembelajaran yang digunakan guru. Strategi pembelajaran yaitu suatu cara, rencana, dan pola pikir guru yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan efektif dan efisien. Guru berperan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar tercapai pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian terhadap pembelajaran IPS yang menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru ini, diharapkan dapat lebih meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu cara seorang guru dalam mengatur proses pembelajaran. Strategi ini meniru konsep permainan teka-teki silang, dimana siswa harus mengisi kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan satu sama lain sesuai dengan pernyataan yang telah tersedia. Konsep permainan yang ada pada strategi pembelajaran ini dapat mendorong semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa akan merasa lebih senang dan menikmati pembelajaran serta siswa tidak mudah merasa bosan.

Adapun gambar kerangka berpikir adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Pada penelitian ini, diketahui ada dua variabel, yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen adalah variabel bebas yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang). Sedangkan variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan 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. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁵⁵ Jadi, hipotesis bisa dikatakan dengan penarikan kesimpulan dengan proses berfikir dan bukan dugaan yang asal-asalan.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di SDN Kuryokalangan 02 Gabus Pati.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 96.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V di SDN Kuryokalangan 02 Gabus Pati.

