

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Metode Pembelajaran dengan Permainan *Crossword Puzzle*

a. Pengertian

Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan, permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Freud dan Erickson (dalam Gita, 2017: 8) mendefinisikan permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan serta konflik, karena tekanan-tekanan terlepas didalam permainan sehingga anak dapat mengatasi masalah masalah kehidupan.

Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengartikan kata *puzzle* adalah “teka-teki”. Permainan *Crossword Puzzle* merupakan salah satu jenis permainan *puzzle*. Pengertian pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) menurut Zaini (2007) adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk anak tingkat sekolah menengah, dimana anak harus dibangun kreativitasnya dan dibimbing aktivitas belajarnya.

Metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki silang) ini dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan di kelas sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) sebagai metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Metode tersebut digunakan agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Meskipun *crossword puzzle* pada dasarnya

adalah suatu bentuk permainan, namun permainan tersebut termasuk mendidik, karena selain menyenangkan juga akan mengasah kemampuan berpikir seseorang. Penggunaan metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Crossword Puzzle* (Teka-teki silang)

Zaini dkk (2007) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *crossword puzzle* ini, kelebihan dan kekurangannya adalah:

1. Kelebihannya :

- a) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
- b) Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- c) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- d) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- e) Adanya persaingan sehat antar siswa
- f) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar

2. Kelemahan:

- a) Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
- b) Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
- c) Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
- d) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan

c. Langkah-Langkah dalam Menerapkan Metode *Crossword Puzzle*

1) Perencanaan sebelum masuk kelas

Zaini dkk (2007) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan sebelum guru masuk kelas, yaitu mencari materi yang cocok yang bisa dijadikan sebagai bahan media teka-teki silang dikelas. Kemudian melakukan hal sebagai berikut:

- a) Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode *Crossword Puzzle* berakhir.

- b) Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah metode *Crossword Puzzle* yang akan dilaksanakan.
- c) Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
- d) Selama metode *Crossword Puzzle* berlangsung guru harus introspeksi diri apakah keterangan-keterangan dapat didengar jelas oleh siswa, apakah semua media yang digunakan telah ditempatkan pada posisi yang baik.
- e) Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan anak didik atau siswa.

2) Pelaksanaan didalam kelas

Hal-hal yang mesti dilakukan :

- a) Guru menuliskan kata-kata kunci yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Guru menyuruh siswa membuat teka-teki silang.
- c) Guru menanyakan kepada siswa isi teka-teki silang yang telah dikerjakan siswa.
- d) Guru bertanya kepada siswa nomor teka-teki silang yang sulit, yang tak bisa diisi siswa.
- e) Guru menerangkan semua isi teka-teki silang yang benar.

Model pembelajaran *word square* dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dengan penggunaan *wordsquare puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengembangkan rasa saling bekerja sama antar peserta didik, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian

Motivasi belajar merupakan unsur yang penting dalam proses belajar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Uno (2007:23) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan

tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku siswa belajar (Koeswara, 1989, Siagian, 1989; Biggs & Telfer, 1987) dalam Dimiyati dan Mudijono (2006:80).

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, (3) tujuan. Kebutuhan terjadi bila ada ketidakseimbangan apa yang dimiliki dan diharapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi harapan, dorongan yang berorientasi pada tujuan merupakan inti motivasi. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh individu dan mengarahkan perilaku belajar.

Mengacu pada beberapa definisi di atas, maka disimpulkan bahwa motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengalihkan, dan menopang tingkah laku manusia. Oleh karena itu motivasi juga dipengaruhi oleh keadaan emosi seseorang.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi dan peluang serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal.

b. Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi seseorang bisa timbul dari dalam diri sendiri yang dikenal dengan motivasi internal dan dari luar diri seseorang yang dikenal sebagai

motivasi eksternal. Monks (1999) berpendapat bahwa motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: (a) Motivasi Intrinsik, motivasi ini datang dari dalam diri individu. Individu tersebut melakukan suatu perbuatan yang diinginkan karena memang senang melakukannya. Komponen motivasi intrinsik ini meliputi: dorongan ingin tahu dan tingkat aspirasi; (b) Motivasi Ekstrinsik, merupakan motivasi yang tidak menjadi bagian yang melekat pada tingkah laku itu sendiri. Individu melakukan suatu perbuatan atas dorongan atau perasaan dari luar.

Setiap siswa hendaknya memiliki motivasi untuk belajar sehingga tujuan belajarnya dapat tercapai. Dimiyati dan Mudijono (2006:85) menyatakan bahwa motivasi belajar penting bagi siswa, karena:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir,
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya,
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar,
- 4) Membesarkan semangat belajar,
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

Sardiman (2012:83) mengemukakan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) **Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),**
- 2) **Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya),**
- 3) **Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya),**
- 4) **Lebih senang bekerja mandiri,**
- 5) **Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif),**
- 6) **Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu),**
- 7) **Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan**

8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi menurut Sardiman (2012:85) ada tiga fungsi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan,
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya,
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Berbagai uraian tentang motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan mental yang menggerakkan dan mengarahkan seseorang untuk belajar atau mempelajari sesuatu. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Sardiman, 2012:88):

- 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- 4) adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita.

Motivasi belajar merupakan unsur yang penting dalam proses belajar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Motivasi belajar diciptakan oleh guru sebagai fasilitator dalam belajar siswa, sehingga diharapkan siswa mampu belajar dengan senang dan semangat untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu sasaran yang dicapai dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Sudjana (2017:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut *Muhibbin Syah* dalam buku *psikologi belajar* mengatakan bahwa hasil belajar adalah alat-alat ukur yang digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran atau penyajian materi dan kenaikan kelas (Muhibbin Syah, 2003: 196).

Mager (dalam Muhibin, 2003: 197) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang siswa selalu dinyatakan dalam terbentuknya tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar yang telah dialami oleh siswa tersebut. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar adalah “perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian dan pengetahuan dan apresiasi yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, psikomotor melalui perbuatan belajar”.

Beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan suatu pemahaman bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang telah diterima selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Jadi secara sederhana, pada intinya hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.

b. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil belajar menyatakan derajat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum diklasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Davies, 1986:97, dalam Dimiyati dan Mudijono, 2006:201). Dari ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik dikarenakan berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2017:23).

Hasil belajar siswa pada umumnya mengacu pada ranah kognitif yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan intelektual (Jaromi dan Foster, 1981, dalam Dimiyati dan Mudijono, 2009:202). Bloom *et.al.*, (1961) dalam Dimiyati dan Mudijono (2006:202) mengemukakan ada 6 kelas/tingkatan ranah kognitif yaitu :

- 1) Pengetahuan merupakan tingkat terendah berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari,
- 2) Pemahaman merupakan tingkat berikutnya berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya,
- 3) Penggunaan / penerapan merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi yang konkret dan/atau situasi baru,
- 4) Analisis merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok,
- 5) Sintesis merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru ,
- 6) Evaluasi merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut pendapat Muhibin Syah (2008:139), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, secara garis besar dapat dibagi kepada tiga bagian, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni faktor fisiologis (kesehatan jasmani) dan faktor psikologis (*Intelligence Question* (IQ), perhatian, minat, motivasi, dan bakat;

- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni faktor sosial, faktor non sosial, dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara umum yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) seperti intelektual, motivasi, minat dan kesehatan, serta faktor eksternal (dari luar siswa) seperti guru, fasilitas belajar, metode dan media pengajaran, dan lingkungan (keluarga dan sekolah).

Chalijah Hasan (www.karyatulisku.com), menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa adalah:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri yang disebut dengan faktor individual, yaitu faktor kematangan / pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada di luar individu yang disebut dengan faktor sosial, yaitu keluarga / rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam pengajaran / media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

d. Kategori Hasil Belajar

Gagne dalam Winkel (1996:98) mengemukakan lima kategori hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal ialah pengetahuan yang dimiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tertulis.
- 2) Kemahiran intelektual ialah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang/symbol (huruf, angka, kata, dan gambar).
- 3) Pengaturan kegiatan kognitif, kemampuan ini merupakan suatu kemahiran yang berbeda sifat dengan kemahiran-kemahiran intelektual. Orang yang memiliki kemampuan ini, dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri khususnya bila sedang belajar dan berfikir.
- 4) Keterampilan motorik. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan

tertentu, dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu.

- 5) Sikap. Orang yang bersikap tertentu cenderung menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek itu, berguna/berharga baginya atau tidak.

Pada umumnya untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan tes, yaitu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan konsep. Semua hasil belajar pada dasarnya harus dapat dievaluasi. Kegiatan evaluasi tersebut akan menghasilkan nilai berupa angka. Hasil penilaian yang berupa angka hasil evaluasi belajar tersebut akan digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai hasil belajar siswa. Menurut Arikunto (2005:14) penilaian mempunyai makna:

- 1) Makna bagi siswa: siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.
- 2) Makna bagi guru: guru akan mengetahui siswa-siswa mana yang menguasai bahan, akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswanya.

4. Mata Pelajaran IPS

a. Definisi Pembelajaran IPS

Social Science Education (SSEC), menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi dan sebagainya. Pembelajaran IPS dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah, dan kegiatan ekonomi masyarakat.

Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Manusia sebagai makhluk

sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya (Gunawan, 2013). Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi, pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai kelas rendah sampai kelas atas.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah mempunyai tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan ini disebut tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari tujuan instruksional dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan kurikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS.

Gunawan (2013) mengemukakan bahwa secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Ruang Lingkup Pelajaran IPS di SD

Gunawan (2013) mengemukakan bahwa ruang lingkup pelajaran IPS di SD meliputi beberapa aspek, yaitu :

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan
- 2) Waktu dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pelajaran IPS mengarahkan siswa untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta rasa cinta damai. Disamping itu, dengan mempelajari sosial atau masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa dapat pengalaman secara langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

d. Fungsi Pelajaran IPS di SD

Fungsi dari pelajaran IPS di SD menurut Rahmah (2012) adalah untuk:

- 1) Membentuk dan meluruskan nilai-nilai moral/etika. Nilai moral atau etika yang baik, tidak bisa serta merta terbentuk dengan sendirinya, namun perlu adanya pendidikan dari orang tua dan guru sejak dini. Termasuk dimasukkannya mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar.
- 2) Pembentukan watak dan mental pembangunan. Siswa yang mempelajari IPS diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik, termasuk mempunyai watak dan mental pembangunan.
- 3) Pembentukan dan peningkatan kecerdasan individu. Pendidikan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Indikator yang terdapat pada kompetensi dasar mata pelajaran IPS dikelompokkan menjadi dua aspek, yaitu: kemampuan untuk mengembangkan konsep kehidupan sosial, dan kemampuan untuk menerapkan konsep kehidupan sosial melalui praktek atau pengalaman belajar. Sehingga diharapkan

siswa mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Relevan

1. Ibnatul Izzati, Choirul Huda, Qoriati Mushafanah. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantu *Media Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPS SD. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 01 Wonopringgo. Ketuntasan belajar kelas yang dikenai model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* mencapai 95% (lebih dari 80%). Sedangkan kelas yang tidak dikenai model pembelajaran *Word Square* berbantu media *Puzzle* ketuntasan belajar kelasnya hanya 70% (tidak lebih dari 80%).
2. Sri Haryati Oktavia, Zakir Has (2017), melakukan penelitian dengan judul Pengaruh metode *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Bukit Raya Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil pengolahan data akhir (posttest) diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen sebesar 86,55 dan kelas kontrol sebesar 75,89. Hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa nilai sig. 0,00 < 0,05 dan 3,757 > 1,671 berarti ditolak diterima. Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).
3. Masmu'ah, Hunaepi dan Laras Firdaus (2017) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Word square* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh metode TGT (*Teams Gmes Tournament*) berbantuan media *word square* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini

merupakan *quasi* eksperimen dengan menggunakan rancangan *posttest-only control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (78,25% dan 72,75%). Dari hasil analisis uji normalitas dan homogenitas diperoleh kedua kelas terdistribusi normal dan homogen. Analisis data dilakukan dengan *t-test pooled varian* pada signifikan 5%. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 83,2 dan kelas kontrol sebesar 74,8. Uji-t menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan nilai ($t_{hitung} = 3 > t_{tabel} = 1,6788$). Dari hasil perhitungan *Effect Size* (ES) terhadap motivasi belajar siswa diperoleh harga *effect size* sebesar 0,63 dengan kriteria sedang, dan hasil perhitungan *effect size* terhadap hasil belajar kognitif siswa adalah 0,83 dengan kriteria besar. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *word square* memiliki pengaruh yang sedang terhadap motivasi belajar siswa dan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Persamaan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh model/metode pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya khususnya dengan penelitian masmu'ah dkk (2017) adalah model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian masmu'ah dkk (2017) menggunakan media *Word square* dengan metode TGT sedang dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Crossword puzzle*.

C. Kerangka Pikir

Guru harus dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih berminat dan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas siswa dalam belajar meningkat dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga tinggi. Faktanya di SD IT Harapan Umat kabupaten Purbalingga, masih ditemukan beberapa peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan masih ada siswa yang mendapat nilai rendah dalam evaluasi kompetensi dasar yang

dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Misalnya pada pembelajaran IPS, keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran hampir tidak nampak, siswa jarang mengajukan pertanyaan walau guru sering menstimulasi siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum paham. Keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran masih kurang, dan hasilnya juga belum memuaskan.

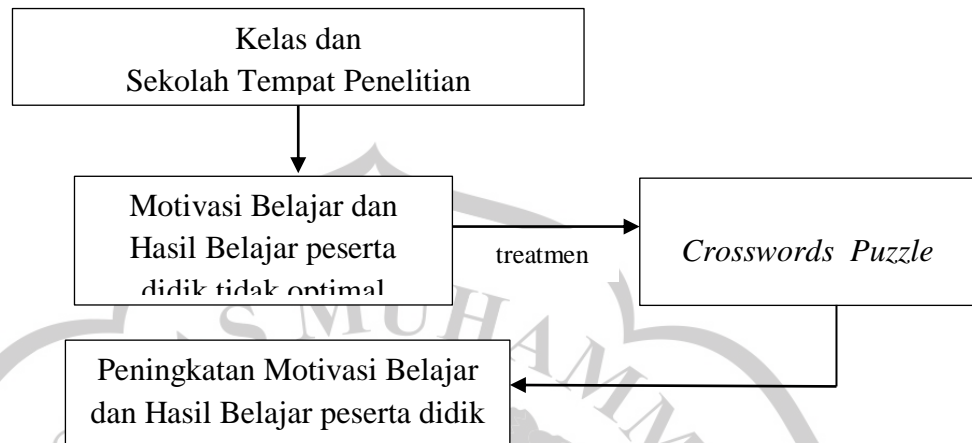
Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD haruslah menggunakan model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran dengan *crossword puzzle*. Tarigan (1986: 234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata.

Pada pembelajaran dengan *crossword puzzle* semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar, dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPS dari awal sampai akhir pembelajaran, sehingga siswa motivasi belajar siswa meningkat karena pembelajaran IPS berlangsung sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

Proses belajar IPS menggunakan *crossword puzzle*, menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar, di samping itu juga memudahkan siswa dalam mengingat materi yang dipelajari dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan memperoleh hasil yang memuaskan.

Berdasar uraian di atas maka pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* diduga kuat dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* dapat melatih dan merangsang peserta didik untuk berfikir aktif sehingga lebih memotivasi belajar, dan mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS.

Kerangka pikir penelitian ini yang telah diuraikan di atas dapat diperjelas dengan skema kerangka pikir pada gambar skema di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada pada penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah:

1. Ho : Tidak ada pengaruh *crosswords puzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik.
Ha : Ada pengaruh yang signifikan dari *crosswords puzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik.
2. Ho : Tidak ada pengaruh *crosswords puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.
Ha : Ada pengaruh yang signifikan dari *crosswords puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik.