

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah, belajar merupakan kegiatan penting bagi siswa. Belajar merupakan upaya sadar atau upaya yang disengaja untuk mendapat kepandaian. Banyak definisi belajar yang di kemukaan oleh pra ahli:

- 1) Menurut Cronbach (Sardiman, 2005:20) "*Learning is shown by a change in the behaviour as a result of experive*". (Belajar sebagai suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman).
- 2) Menurut Thorndike (Budiningsih, 2004:21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal lainnya yang dapat melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.
- 3) Menurut James O Whittaker (Aunurrahman, 2009:34-35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui Latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungan.

4) Menurut Ibnu Badar (2014:16) belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Beberapa pengertian yang dijelaskan dapat dirumuskan suatu pengertian tentang belajar, yaitu suatu aktifitas yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu dengan melalui proses interaksi dengan lingkungan dalam waktu yang relatif menetap. Perubahan yang terjadi bisa berupa perubahan tingkat pengetahuan atau perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

b. Teori belajar konstruktivisme

Menurut Susanto (2012:9) teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mengtransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisi apakah aturan tersebut masih sesuai apakah tidak.

Menurut Rifa'i & Catharnia (2015:148) belajar berdasarkan teori konstruktivisme berarti mengkonstruksi otak, tidak hanya mengingat sehingga siswa terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, dapat memecahkan masalah serta menemukan sesuatu untuk diri sendiri.

Berdasarkan paparan di atas peneliti memfokuskan teori yang mendukung pembelajaran menggunakan media Crossword Puzzle (teka-teki silang) adalah teori belajar konstruktivisme. Teori ini digunakan sebagai dasar bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan mencoba, sehingga siswa dapat memahami dan

menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, memecahkan masalah serta menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Arifin (2013:12) bahwa prestasi belajar merupakan “masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang kehidupan rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut kemampuan masing-masing”. Selain itu menurut Mulyasa (2014:189) yaitu “prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar.

Pengertian peristiwa belajar dari para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai setelah seseorang melakukan suatu usaha. Untuk yang dilakukan merupakan proses suatu pencapaian apabila seorang telah melakukan suatu usaha secara maksimal maka prestasipun akan mengiringinya.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama seperti yang dikembangkan oleh Arifin (2013:12-13), yaitu: 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik; 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasa menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia; 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi Pendidikan; 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi Pendidikan; 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Fungsi dari prestasi belajar yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya seseorang mengetahui dan memahami tentang prestasi belajar siswa, baik perseorangan maupun kelompok. Prestasi belajar dalam penelitian ini diambil dari nilai atau skor yang diperoleh sebelum media *crossword puzzle* diberikan dan setelah media *crossword puzzle* diberikan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "wasaila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal;
- 2) Heinich, dkk. (1985) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran;
- 3) Martin dan Briggs (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras;
- 4) H. Malik (1994) mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian,

minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

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

1) Pengertian *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

Crossword Puzzle (teka-teki silang) atau disingkat dengan TTS adalah sebuah permainan yang sering ditemui di surat kabar dan majalah. Permainan yang terdiri dari sejumlah kotak-kotak kosong yang sudah di desain atau disediakan. Ide awal permainan teka-teki silang ini diadopsi dari permainan kuno bernama Pompei, yang dalam Bahasa Inggris disebut *Magic Square*. Awal munculnya permainan ini di Amerika Serikat. Permainan Teka-Teki Silang ini yang sering disingkat dengan TTS ditemukan oleh Arthur Wynne, dia merupakan seorang jurnalis dari Liverpool (Saleh, 2018:38).

Crossword Puzzle (teka-teki silang) ini merupakan susunan tes peninjau kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik. Teka-teki silang ini bisa diisi secara perorangan atau kelompok. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu media pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Crossword Puzzle merupakan suatu game dengan template segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini keseluruhan

kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata kata yang tersedia dengan kumpulan kata kata yang ada.

Menurut Zaini (2008:34), pembelajaran teka-teki silang *crossword puzzle* merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Pendapat senada disampaikan oleh Siberman yang menyatakan bahwa *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi materi yang sudah disampaikan. Sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Silberman, 2018:82).

Crossword Puzzle ini merupakan salah satu permainan yang mempunyai nilai pembelajaran didalamnya. *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang cara mainya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain mengisi *Crossword Puzzle*, kegiatan ini berguna untuk mengingat kosakata, selain itu juga berguna untuk menambah pengetahuan dengan bersifat santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai apabila dipergunaan sebagai sarana peserta didik untuk Latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan pertanyaan baku saja (Amin & Sumendap, 2022:137).

Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini termasuk dalam bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, artinya aktif melibatkan siswa belajar dalam melakukan

sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

Teka-teki silang (TTS) yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh. 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 lain baik dalam baris atau kolom.

Dalam media pembelajaran ini siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam lembar TTS tentang materi yang telah dipelajari, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri pengetahuan akan materi pelajaran yang disampaikan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dengan maksimal tercapai.

2) Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Di dalam *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibutuhkan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah yang umum. Tidak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik kita maupun siswa untuk terus menambahkan wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Di dalam sebuah prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan materi pembelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada siswa-siswinya.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang).

Silberman (2018:256-257) dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) diterapkan melalui Langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan
- b) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran, (Catatan: jia terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang dengan apa yang terkandung dalam pembelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pembelajaran, sebagai selingan.
- c) Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang gunakan jenis yang berikut ini:
 - Definisi singkat (“sebuah tes untuk menentukan reabilitas”)
 - Sebuah kategori yang cocok dengan unurnya (“jenis gas”)
 - Sebuah contoh (“... *undang-undang* adalah contoh”)
 - Lawan kata (“lawan kata demokrasi”)
- d) Bagikan teka teki itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok
- e) Tetapkan waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

3) **Manfaat *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)**

Menurut Ghannoe, (2010:10) didalam bukunya mengatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat didalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu:

- a) Dapat mengasah otak

Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalaman hingga waktu itu. Selanjutnya ia

akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab teka-teki tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut

b) Merangsang Kreativitas

Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreatifitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan belajar berargumentasi, memilih bahasa yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara-cara alternatif untuk menjawab. Tidak jarang ketika mencari jawaban soal, seorang anak akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya

c) Mengembangkan Kemampuan Analisa

Hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah pertanyaan disodorkan, seseorang anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman itu. Mana yang cocok untuk menjawab dan mana yang cocok untuk berargumentasi terhadap jawaban yang dipilih.

d) Menghibur

Menghibur ketika anak sedang diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada

4) Kelebihan dan kelemahan *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang)

(Zaini, 2008) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *crossword puzzle* ini, kelebihan dan kekurangannya adalah:

a) Kelebihan:

(1) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar

- (2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa
- (3) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
- (4) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- (5) Adanya persaingan antar siswa
- (6) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar

b) Kelemahan:

- (1) Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
- (2) Tugas siswa dapat dikerjakan oleh orang lain
- (3) Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
- (4) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

5) Langkah-Langkah Penerapan Media *Crossword Puzzle* Pada Materi IPS Kelas V Tema 7 Subtema 1

Dari penjelasan diatas maka langkah-langkah penerapan media *Crossword Puzzle* ini dimodifikasi menjadi sebagai berikut:

- a) Guru mengadakan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
- b) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c) Guru mengelompokan siswa dalam beberapa kelompok yang berjumlah 6 anggota dan di mana setiap anggota kelompok mendapat lembar diskusi berbentuk *Crossword Puzzle*.
- d) Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk melakukan Turnamen secara bergantian.
- e) Guru memberikan pertanyaan yang acak kepada perwakilan kelompok yang maju, siswa yang mengacungkan tangan diberi kesempatan menjawab
- f) Guru mengonfirmasi jawaban siswa jika siswa menjawab benar maka diberi kebebasan untuk memilih nomer soal *Crossword Puzzle* yang sudah disediakan

- g) Kemudian guru membacakan pertanyaan sesuai nomor yang dipilih siswa
- h) Guru mengonfirmasi jawaban siswa jika benar kelompok tersebut mendapatkan skor jika salah maka akan dilempar ke kelompok lain.
- i) Kemudian guru menghitung perolehan skor yang diperoleh selama turnamen
- j) Bagi kelompok yang memperoleh nilai banyak mendapatkan hadiah

Dengan media pembelajaran ini diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan saat siswa belajar.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humanisasi, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas (Ahmad, 2014:6).

Menurut Sapriya dalam Seran Elina (2021:1-3) mengatakan bahwa secara sederhana IPS diartikan sebagai sebuah mata pelajaran yang dipelajari bangku sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi. Pendapat IPS menurut para ahli di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Nasution (1975), IPS adalah bidang studi yang merupakan fusi atau panduan sejumlah mata pelajaran

sosial. Dapat juga dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran Kurikulum 1975 yang mendefinisikan IPS sebagai bidang studi merupakan panduan atau fusi dari jumlah mata pelajaran sosial.

- 2) Menurut Tjokrodikarjo (1982), mendefinisikan IPS sebagai perwujudan dari suatu pendekatan interdisiplin dari ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia. IPS dipolakan untuk tujuan-tujuan instruksional dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan fungsi (panduan) dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan intelektual di sekolah.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa Pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu Pendidikan IPS haru mengacu pada tujuan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dengan demikian, tujuan Pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai didiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan Pendidikan yang lebih tinggi (Ahmad, 2014:10).

Menurut Hartono & Arnicon 2019 (Nasution & Arafat, 2018:9-10) menyatakan bahwa IPS bertujuan untuk pembentukan pengetahuan dan keterampilan intelektual peserta didik.

Adapun menurut Chapin dan Messick 1992:5 dalam Ahmad Susanto (2014:10) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- 1) Memberikan Pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang
- 2) Mengembangkan ketrampilan untuk mencari dan mengolah informasi
- 3) Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam masyarakat
- 4) Menyediakan kesempatan siswa untuk
- 5) Ditunjukkan pada pembelajaran pengetahuan, pengembangan berpikir, dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan ketrampilan dan kebiasaan.
- 6) Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang berfikir konkret, realitus dalam kehidupan sosial

Tujuan Pendidikan IPS yang sudah dijelaskan oleh beberapa para ahli pada intinya didasarkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

c. 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.

4. Materi Pembelajaran IPS di SD

Materi yang akan diambil dalam penelitian kali ini peneliti mengambil materi dari buku tematik yaitu tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Bangsa ini mengalami penjajahan cukup lama. Selama masa penjajahan, rakyat mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang Eropa di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun, ketika orang-orang Eropa itu berusaha menguasai Nusantara, mereka

mendapat reaksi keras berupa perlawanan-perlawanan di berbagai daerah.

Berikut ini materi yang terdapat di buku Tematik Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Subtema 1 Peristiwa kebangsaan Masa Penjajahan:

- a. Latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia
- b. Kebijakan pemerintah kolonial Belanda
- c. Perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa barat
- d. Faktor gagalnya bangsa Indonesia melawan penjajah
- e. Masa pergerakan kebangsaan Indonesia
- f. Peristiwa sumpah pemuda

5. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar IPS

Prestasi Belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan belajar, banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar baik yang berasal dari dalam individu itu sendiri maupun faktor yang berasal dari luar individu. Menurut (Purwanto, 2010), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut: 1) Faktor dari dalam diri individu terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis, 2) faktor dari luar individu terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Syah, 2011) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu: 1) Faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan 3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa faktor internal meliputi aspek minat dan tingkat kognitif dari dalam diri siswa, Faktor eksternal yaitu terdiri dari faktor lingkungan rumah siswa atau keluarga merupakan faktor eksternal yang paling penting dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Sarana dan prasarana yang tersedia juga memberikan dampak langsung terhadap hasil belajar siswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meira Rohmah Fikoyati, Maryadi, dan Arfilia Wijayanti (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media TTS Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas III SD”. Hasil penelitian menemukan bahwa setelah dilakukan uji t dengan analisis hasil belajar siswa materi perubahan sifat benda aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk posttest kelas eksperimen sebesar 85,00 dan posttest kelas kontrol sebesar 75,62 dengan $N_1=N_2= 40$ jadi $dk= N_1+N_2-2= 40+40- 2=78$ yang diperoleh $t_{hitung} = 3,106$ dengan taraf signifikan 0,05 didapat nilai $t_{tabel} = 0,063$. Karena $t_{hitung} (3,106) > t_{tabel} (0,063)$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media TTS lebih baik dari pada pembelajaran konvensional pada materi perubahan sifat benda.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) di sekolah dasar dan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaannya adalah fokus penelitian terdahulu yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPA sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Maulina Syifa & Encep Supriatna (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang” Menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossworld Puzzle* (Teka Teki Silang) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VI di SDN Serang 7. Hal itu didasarkan atas hasil menganalisis rerata nilai test peserta didik pada kelas eksperimen sebelum serta sesudahnya mempergunakan media belajar *Crossword Puzzle* dan nilai rerata pretest 53,06 dan nilai rata-rata posttest 80,42.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaanya adalah sama-sama menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) pada pembelajaran IPS disekolah dasar dan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaanya adalah fokus penelitian terdahulu yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tukiran, Ana Andriana (2019) yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)”. Menyatakan bahwa pembelajaran *Student Teaching Learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pembelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Dengan menggunakan metode ini kelompok masing masing anggota yang setingkat kemampuanya akan dipertemukan dalam dalam suatu pertandingan turnamen yang dikenal dengan “*tournaments table*” yang diadakan setiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang didapat memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki kesamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu menggunakan pembelajaran berbentuk turnamen media *crossword puzzle*. Perbedaannya penelitian terdahulu hanya menjelaskan apa itu pembelajaran *TGT* tidak mengaplikasikan model *TGT* kepada siswa sedangkan peneliti mengaplikasikan media *Crossworsd Puzzle* untuk mengetahui prestasi belajar IPS siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aji heru Muslim & Supriatna (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model *Cooperative* Tipe *TGT* Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran PKn model cooperative tipe *TGT* berbasis ATONG yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator, dengan skor rata-rata 93,33 untuk silabus, 95,23 untuk RPP, 100 untuk LKS, dan 97,62 untuk media pembelajaran. Hal ini berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara umum dinyatakan valid oleh pakar dan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan turnamen dalam pembelajaran namun penliti melakukan turnamen *Crossword Puzzle* sebagai model pembelajaran disekolah dasar dan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaannya adalah fokus penelitian terdahulu yaitu untuk mengembangkan Perangkat Pembelajaran Pkn Model *Cooperative* Tipe *TGT* Berbasis Atong, sedangkan peneliti berfokus untuk mengetahui pengaruh media *Crossword Puzzle* terhadap prestasi belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Lestari, Nurfaizah A.P, St. Nursiah B (2023) yang berjudul “The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Learning Interests of Elementary School Students in Social Studies Subjects in Takalar Regency”. Menunjukkan bahwa: a. Penerapan strategi pembelajaran Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) pada mata pelajaran IPS berada pada kategori baik dan sangat

baik; b. Gambaran minat belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran teka-teki silang lebih tinggi dibandingkan setelah diterapkan media pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN No. Kampung Beru Kabupaten Takalar. Hal ini dapat dibuktikan dengan minat belajar pada kelas eksperimen setelah perlakuan lebih meningkat dibandingkan minat belajar siswa tanpa perlakuan. Berada antara kategori efektif (78%) dan kategori sangat efektif (93%).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menerapkan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu meningkatkan kemampuan minat belajar IPS sedangkan peneliti berfokus pada meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran IPS.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Kamsiah Yuliantini, Emy Yulianto, & Andika Eka (2020) yang berjudul “Nutritional Education Model Through Crossword Puzzles Toward Knowledge And macro Nutrient Intake Of Primary School Student In Bengkulu City”. Menunjukkan bahwa Teka-teki silang adalah salah satu model pendidikan yang disukai untuk anak usia sekolah. Hal ini terlihat pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian pendidikan gizi menggunakan model teka-teki silang berpengaruh nyata terhadap peningkatan pengetahuan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) menggunakan penelitian kuantitatif

eksperimen. Perbedaanya adalah peneliti terdahulu berfokus untuk meningkatkan pengetahuan tentang asupan zat gizi, sedangkan peneliti berfokus pada meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Kerangka Pikir

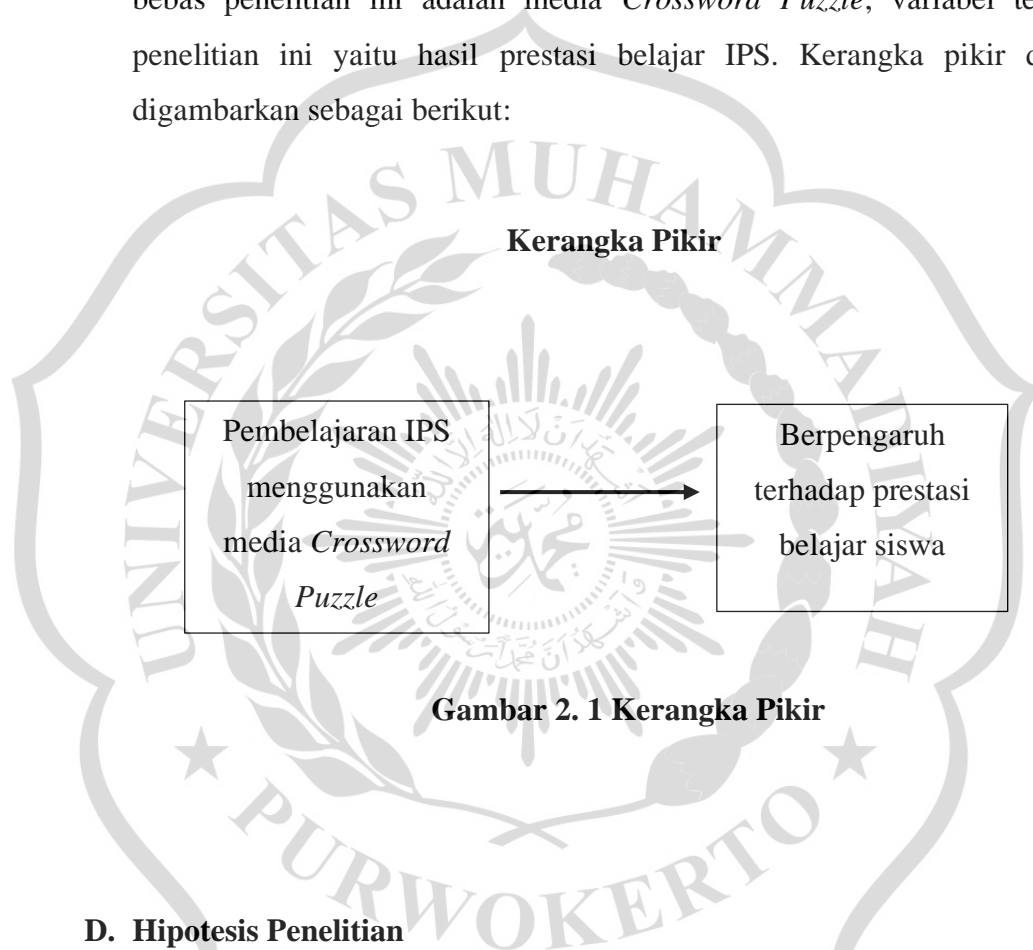
Guru harus dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih berminat dan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas siswa dalam belajar meningkat dan pada akhirnya prestasi belajar siswa juga meningkat. Fakta di SDN Tritih Lor 03, masih ditemukan beberapa peserta didik yang masih mendapatkan nilai yang rendah dalam evaluasi kompetensi dasar yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Misalnya pada pembelajaran IPS, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran hampir tidak nampak, sehingga jarang mengajukan pertanyaan walau guru sering menstimulasi siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum paham sehingga terkadang siswa kesulitan mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru karena belum paham akibatnya prestasi belajar juga belum memuaskan.

Pembelajaran IPS di SD haruslah menggunakan media pembelajaran sebagai alat yang dapat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media *crossword puzzle* (Taringan, 1986:234). Pada pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pembelajaran, sehingga prestasi belajar meningkat karena pembelajaran IPS berlangsung sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* diduga kuat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle* dapat

melatih dan merangsang peserta didik untuk berpikir dan memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, *pre-experimental Designs* dengan desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Variabel bebas penelitian ini adalah media *Crossword Puzzle*, variabel terikat penelitian ini yaitu hasil prestasi belajar IPS. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Merujuk pada kajian teori, penelitian yang relevan, serta kerangka pikir yang sudah disusun, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil prestasi belajar siswa pada materi IPS siswa Kelas V Tema 7 Subtema1 SD Negeri Tritih Lor 03.