



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS DENGAN MEDIA
TEKA-TEKI SILANG PADA KELAS VII DI SMP N 1 JEPARA**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh
Atia Putri Puspitasari
NIM 3601415041

**PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : **Jumat**

Tanggal : **18 Oktober 2019**

Pembimbing Skripsi I



Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 197707152001122008

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan IPS



Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 197707152001122008

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

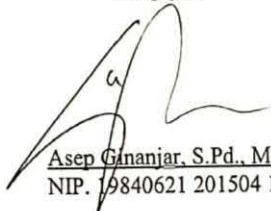
Tanggal : 4 Desember 2019

Penguji I




Aisyah Nur Sayidatun Nisa, S.Pd., M.Pd
NIP. 19850808 201404 2 001

Penguji II



Asep Gnanjar, S.Pd., M.Pd
NIP. 19840621 201504 1 002

Penguji III



Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 197707152001122008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A
NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Oktober 2019



Atia Putri Puspitasari
NIM 3601415041

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Penentu kesuksesanmu bukan hanya kecerdasan tapi juga kerja keras.
- Kemauanmu untuk berhasil harus lebih besar dari ketakutanmu akan kegagalan, agar hidupmu sukses.

Skripsi ini saya persembahkan untuk ibuku (Ibu Sunarti), kakek dan (Almh) nenek saya (Subani dan Sarnah), serta pamanku (Budi Supriyanto) yang menjadi motivasiku untuk menyelesaikan skripsi serta senantiasa mendoakan dan memberikan semangat.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teka-Teki Silang pada Kelas VII di SMP N 1 Jepara”.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A, Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNNES.
3. Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
4. Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si dan Drs. Tukidi, M.Pd, dosen pembimbing yang senantiasa sabar membimbing dan memberikan arahan hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Aisyah Nur Sayidatun Nisa, S.Pd., M.Pd, dosen wali yang telah memberikan nasihat dan motivasi selama menempuh studi.
6. Segenap dosen Prodi Pendidikan IPS atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi.
7. Ahmad Nurrofiq, S.Pd., M.Pd, Kepala SMP N 1 Jepara yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Mufarikin, S.Pd, guru IPS SMP N 1 Jepara yang membantu penulis melaksanakan penelitian.

9. Teman kosku Rifka, Fatimah, Tyas, Mila, Yuni dan Yasinta yang selalu menemani dan memberikan dukungan.
10. Teman seperjuanganku Lusi, Sofi, dan Aini yang selalu memberikan semangat.
11. Teman-teman Prodi Pendidikan IPS 2015.
12. Peserta didik kelas VII F SMP N 1 Jepara yang telah membantu penelitian penulis.
13. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Kritik dan saran yang membangun dari pembaca senantiasa penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini.

Semarang, Oktober 2019

Penulis,

SARI

Puspitasari, Atia Putri. 2019. *Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teka-Teki Silang pada Kelas VII di SMP N 1 Jepara. Skripsi.* Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si. 194 halaman.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran IPS, Media Teka-Teki Silang

Efektivitas atau keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran dikatakan baik apabila melibatkan komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana perantara atau alat bantu dalam menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi, guru IPS kelas VII di SMP N 1 Jepara belum mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi pelajaran IPS. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya menarik, aktif, dan menyenangkan seperti teka-teki silang. Media teka-teki silang merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian kata yang pas untuk jawaban pada pada kotak yang tersedia. Media teka-teki silang memberi kemudahan peserta didik dalam mengingat kembali atau meninjau ulang materi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang. Data penelitian diperoleh dari angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik kelas VII F. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII dengan jumlah sampel 32 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t test, uji normalitas, dan analisis skor rata-rata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang berlangsung efektif baik dilihat dari kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS memperoleh kategori baik dengan skor 3,36, aktivitas peserta didik selama pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang memperoleh kategori aktif dengan skor 3,13, respon peserta didik terhadap pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang memperoleh kategori positif dengan persentase skor 86,25%, dan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase 94 %, 80,54 %, dan 81 %.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan yaitu guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan seperti media teka-teki silang, supaya pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Puspitasari, Atia Putri. 2019. *The Effectiveness of Social Science Learning using Crosswords for Seventh Grade Students of SMP N 1 Jepara.* Essay. Social Science Education. Faculty of Social Science. Universitas Negeri Semarang. Adviser: Dr. Sos. Puji Lestari, S.Pd., M.Si. 194 pages

Keywords: Effectiveness, Social Science Learning, Crosswords

The effectiveness of learning is influenced by the teacher's ability in learning implementation, student's activities, student's responses, and student's learning outcomes. A good learning process involves several learning components, one of it is learning media. Learning media is a tool which can help teachers in explaining material. Based on observation, social science teachers of seventh grade students in SMP N 1 Jepara have not been able to use an interesting, active, and fun learning media, it makes the students feel bored and facing difficulties in understanding the materials. Learning media used by teachers should be interesting, active, and fun such as crossword puzzle. Crossword puzzle is a game to sharpen the brain through searching the right words for answer in the provided box. The crossword puzzle provides an easy way for students in reviewing or recalling the materials.

The purpose of this study is to determine the effectiveness of social science learning using crossword puzzle. The data were obtained from questionnaires and test which is given to VII F class. The population of this study was all seventh grade students of SMP N 1 Jepara and the sample was 32 students. Purposive sampling technique was used with the consideration of the low average value obtained. The techniques of analyzing the data used t-test, normality test, and average score analysis.

The result showed that social science learning with crossword puzzle is effective in terms of the teacher's ability in learning implementation, student's activities, student's responses and student's learning outcomes. Teacher's ability in the implementation of social science learning belongs to a good category with the score 3,36, student's activities during social science learning using crossword puzzle belongs to an active category with the score 3,13, student's responses in social science learning using crossword puzzle belongs to the positive category with the score 86,25%, and student's result of cognitive, affective, and psychomotor is completed with the percentage 94 %, 80,54 %, 81 %.

Based on the results of the study, the researcher suggest that social science teachers are expected to be able to use and interesting, active, and fun learning media such as crossword puzzle, so that social science learning becomes fun and interesting in order to increase the student's activeness and student's learning outcomes.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	10
2.1 Deskripsi Teori.....	10
2.1.1 Efektivitas Pembelajaran.....	10

2.1.1.1 Indikator Efektivitas Pembelajaran	10
2.1.2 Pembelajaran	15
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	15
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran	16
2.1.2.3 Prinsip Pembelajaran.....	17
2.2 Ilmu Pengetahuan Sosial	20
2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	20
2.2.2 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2.2.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	23
2.2.4 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	24
2.2.5 Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	24
2.3 Media Pembelajaran.....	25
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2.3.2 Peran Media Pembelajaran.....	26
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	27
2.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	28
2.4 Media Teka-Teki Silang.....	30
2.4.1 Pengertian Teka-Teki Silang.....	30
2.4.2 Langkah-langkah Teka-Teki Silang.....	31
2.4.3 Kelebihan Media Teka-Teki Silang	33
2.4.4 Kekurangan Media Teka-Teki Silang	33
2.5 Penelitian Relevan.....	34
2.6 Kerangka Berpikir.....	37

2.7 Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Populasi Penelitian	41
3.2 Sampel dan Teknik Sampling	41
3.3 Variabel Penelitian	42
3.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Validitas dan Reliabilitas Data.....	46
3.5.1 Validitas	46
3.5.2 Reliabilitas	48
3.6 Taraf Kesukaran	50
3.7 Daya Pembeda.....	51
3.8 Hipotesis Statistik	52
3.9 Teknik Analisis Data.....	53
3.9.1 Uji T Test	53
3.9.2 Uji Normalitas.....	57
3.9.3 Kemampuan Guru dalam Pembelajaran	59
3.9.4 Aktivitas Peserta Didik	59
3.9.5 Respon Peserta Didik	60
3.9.6 Hasil Belajar Peserta Didik	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	63
4.1.1 Letak SMP N 1 Jepara.....	63
4.1.2 Fasilitas SMP N 1 Jepara	64

4.1.3 Keadaan Peserta didik dan Guru	64
4.1.4 Visi dan Misi SMP N 1 Jepara.....	65
4.2 Hasil Penelitian	65
4.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran IPS	65
4.2.2 Analisis Indikator Efektivitas Pembelajaran.....	73
4.2.2.1 Kemampuan Guru.....	73
4.2.2.2 Aktivitas Peserta Didik.....	76
4.2.2.3 Respon Peserta Didik.....	78
4.2.2.4 Hasil Belajar Peserta Didik.....	79
4.3 Pembahasan.....	84
4.3.1 Efektivitas Pembelajaran IPS	84
4.3.1.1 Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran..	84
4.3.1.2 Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran	87
4.3.1.3 Respon Peserta Didik	90
4.3.1.4 Hasil Belajar Peserta Didik	92
4.3.1.4.1 Hasil belajar kognitif.....	92
4.3.1.4.2 Hasil belajar afektif	97
4.3.1.4.3 Hasil belajar psikomotorik.....	98
BAB V PENUTUP	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Jumlah Peserta Didik.....	41
3.2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	48
3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	48
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kemampuan Guru.....	49
3.5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Aktivitas Peserta Didik.....	49
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Peserta Didik.....	49
3.7 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Soal	51
3.8 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	52
3.9 Hasil Uji <i>One Sample T Test</i>	57
3.10 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	59
3.11 Kategori Skor Rata-Rata Kemampuan Guru.....	59
3.12 Kategori Nilai Rata-Rata Skor Aktivitas Peserta Didik.....	60
4.1 Rata-Rata Skor Tiap Aspek Kemampuan Guru	74
4.2 Rata-Rata Skor Aktivitas Peserta Didik.....	76
4.3 Persentase Rata-Rata Skor Respon	78
4.4 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
4.5 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i>	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	39
4.1 Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	67
4.2 Peserta Didik Mengerjakan Soal <i>Posttest</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	107
Lampiran 2 RPP	120
Lampiran 3 Angket Kemampuan Guru.....	146
Lampiran 4 Rekapitulasi Skor Angket Kemampuan Guru	148
Lampiran 5 Angket Aktivitas Peserta Didik	149
Lampiran 6 Rekapitulasi Skor Angket Aktivitas Peserta Didik	151
Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik.....	152
Lampiran 8 Rekapitulasi Skor Angket Respon Peserta Didik	155
Lampiran 9 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	156
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal	157
Lampiran 11 Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal.....	160
Lampiran 12 Soal	162
Lampiran 13 Lembar Jawab Peserta Didik	168
Lampiran 14 Media Teka-Teki Silang	169
Lampiran 15 Validasi Ahli Media.....	171
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian.....	175
Lampiran 17 Surat Keterangan	176
Lampiran 18 Dokumen Penelitian	177

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Berkembangnya ilmu pengetahuan menuntut adanya peningkatan kualitas dari unsur-unsur pendidikan. Unsur-unsur dalam suatu pendidikan yaitu peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan, metode, dan lingkungan. Seluruh unsur-unsur yang ada dalam suatu pendidikan saling berhubungan dan mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran (Munib, 2015: 45). Pelaksanaan proses pembelajaran dalam pendidikan mengacu pada kurikulum. Menurut Sutomo (2015: 44) kurikulum merupakan sistem yang mempunyai komponen-komponen yang saling berkaitan dan menunjang satu sama lain. Komponen dari kurikulum yaitu tujuan, materi pembelajaran, metode, dan evaluasi.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia sekarang ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menuntut kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) dan guru hanya memberikan fasilitas (*fasilitator*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik lebih efektif dan efisien karena peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan materi pelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dapat dipengaruhi oleh cara mengajar guru. Seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan komponen-komponen pembelajaran.

Proses pembelajaran mencakup komponen tujuan, subjek, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Proses pembelajaran yang dilakukan guru berpedoman pada tujuan pembelajaran yaitu menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan cita-cita pendidikan sehingga dapat mempengaruhi cara peserta didik bersikap dan berperilaku baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial (Asmadawati, 2014: 32). Hal yang perlu diperhatikan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk merancang model, metode, teknik, strategi, dan media dalam menyampaikan materi suatu mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan baik apabila melibatkan komponen-komponen pembelajaran.

Pembelajaran IPS yang digunakan pada tingkat sekolah menengah pertama yaitu IPS terpadu, artinya materi pada pembelajaran IPS mencakup berbagai disiplin ilmu sosial meliputi sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, dan antropologi. Mata pelajaran IPS termasuk salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih karena materi IPS berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat. Objek kajian mata pelajaran IPS sangat luas sehingga membutuhkan penjelasan dari seorang guru. Guru memiliki peran dalam proses pembelajaran yaitu menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang dapat diukur dari efektivitas peserta didik belajar atau hasil belajar yang diperoleh (Sutomo dan Titi, 2015: 171). Guru dalam menjelaskan materi yang objek kajiannya luas dan sulit dipahami perlu

menggunakan komponen pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pelajaran. Menurut Daryanto (2011: 4) media pembelajaran merupakan sarana perantara atau alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menjelaskan materi pelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

SMP N 1 Jepara merupakan salah satu sekolah menengah pertama favorit di Kota Jepara. Sebagai sekolah favorit tentu saja pelaksanaan pembelajaran melibatkan komponen-komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Berdasarkan observasi di SMP N 1 Jepara, menunjukkan bahwa masih ada guru IPS kelas yang belum menggunakan media yang menarik, aktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS. Selama pembelajaran IPS, guru IPS kelas hanya menggunakan media power point dan papan tulis sehingga aktivitas dan respon peserta didik masih rendah. Media power point merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dan praktis sehingga guru IPS lebih tertarik untuk menggunakannya. Pembelajaran IPS dengan media power point, guru hanya meminta peserta didik untuk presentasi. Kegiatan presentasi membuat peserta didik merasa bosan karena pembelajaran yang kurang menarik sehingga pembelajaran IPS tidak efektif. Guru IPS perlu menerapkan media pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan untuk menciptakan pembelajaran IPS yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran teka-teki silang. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS kelas yang menyatakan bahwa guru IPS belum mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Guru IPS juga belum sepenuhnya melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran tentu saja merasa sulit dalam memahami materi pelajaran IPS.

Peserta didik cenderung merasa bosan sehingga minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS rendah. Rendahnya minat peserta didik terhadap pelajaran IPS karena peserta didik merasa bahwa mata pelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Guru IPS biasanya mengajar materi IPS dengan metode ceramah dan menggunakan media power point. Guru IPS tidak cukup hanya menggunakan satu media pembelajaran saja. Guru IPS perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran teka-teki silang merupakan media permainan yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengingat dan meninjau kembali materi pelajaran (Ermaita, dkk, 2016: 83). Pieroni, dkk (dalam Astuti, dkk, 2013: 86) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan dapat mengurangi ketegangan dalam belajar. Menurut Zaini (2007: 71-72) guru dapat menggunakan media teka-teki silang sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran.

Guru IPS perlu menggunakan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia karena memiliki beberapa manfaat. Ghannoe, M (dalam Rahmah dan Retno, 2016: 3) menyatakan bahwa media teka-teki silang memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu mengasah daya ingat, belajar klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur dan merangsang kreativitas peserta didik. Kegiatan pembelajaran IPS yang menggunakan media teka-teki silang memberikan proses belajar aktif karena pembelajaran berpusat pada peserta didik atau *student center*. Belajar aktif termasuk salah satu prinsip utama pembelajaran dalam teori pembelajaran kognitif. Berdasarkan teori pembelajaran kognitif, belajar aktif dapat membantu perkembangan kognitif anak sehingga guru perlu menerapkan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS (Rifa'i dan Catharina, 2015: 152).

Penggunaan media teka-teki silang tepat diterapkan pada materi Kesultanan Islam di Indonesia karena mempermudah peserta didik membangun pemahaman dari pengalaman belajar berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, mengemas pembelajaran menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan, serta membantu peserta didik untuk mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami, menemukan jawaban dengan berpikir kritis melalui keterampilan belajar (Oktavia dan Zakir, 2017: 44).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teka-Teki Silang pada Kelas VII di SMP N 1 Jepara”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibuat peneliti yaitu:

1. Bagaimanakah kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia pada kelas VII di SMP N 1 Jepara?
2. Bagaimanakah aktivitas peserta didik kelas VII dalam pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan media teka-teki silang?
3. Bagaimanakah respon peserta didik kelas VII terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan media teka-teki silang?
4. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik kelas VII SMP N 1 Jepara pada materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia pada kelas VII di SMP N 1 Jepara.
2. Mengetahui aktivitas peserta didik kelas VII dalam pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan media teka-teki silang.
3. Mengetahui respon peserta didik kelas VII terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan media teka-teki silang.

4. Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi Kesultanan Islam di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat teoretis

1. Penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang.
2. Penelitian ini memberikan informasi mengenai pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi guru

1. Penelitian ini mendorong guru supaya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.
2. Penelitian ini memberikan pengalaman bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan menarik di kelas.
3. Penelitian ini membantu guru dalam mengembangkan pola berpikir kritis peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.

1.4.2.2 Bagi peserta didik

1. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan dengan media pembelajaran teka-teki silang.
2. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang.
3. Peserta didik dapat meningkatkan nilai akademik dengan adanya penggunaan media pembelajaran teka-teki silang.

1.5 Batasan Istilah

1.5.1 Efektivitas

Sutikno (dalam Makmur, 2015: 3) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Efektivitas pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran IPS. Indikator efektivitas pembelajaran yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas belajar, hasil belajar, dan tanggapan peserta didik (Mutmainnah, 2017: 71). Efektivitas pembelajaran IPS dengan media pembelajaran teka-teki silang diukur dari kemampuan guru dalam pembelajaran, aktivitas belajar, respon, dan hasil belajar. Data kemampuan guru dalam pembelajaran, aktivitas belajar, dan respon diukur menggunakan angket, sedangkan hasil belajar diperoleh dari *pretest* dan *posttest*.

1.5.2 Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) atau *Social Studies* merupakan mata pelajaran kurikulum sekolah yang berisikan materi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, dan antropologi yang dirumuskan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran. Materi IPS yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu Kesultanan Islam di Indonesia.

1.5.3 Media Teka-Teki Silang

Menurut Cahyo (dalam Ermaita, dkk, 2016: 83) media pembelajaran *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan peningkatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia. Pada penelitian ini, peneliti menghendaki media teka-teki silang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Kesultanan Islam di Indonesia.

1.5.4 Hasil Belajar (pemahaman kognitif)

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi pelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik dari *pretest dan posttest*, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Mulyasa (2002: 82) efektivitas merupakan ukuran yang menyatakan sejauh mana tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai. Robbins (dalam Daryanto, 2010: 57) efektivitas merupakan konsep yang mencakup berbagai faktor baik faktor dalam maupun faktor luar diri seseorang. Suatu efektivitas dapat dilihat dari hasil dan sikap seseorang sebagai ukuran kepuasan yang dicapai oleh seseorang. Menurut Slameto (2003: 92) pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang membawa peserta didik belajar yang efektif. Belajar yang efektif meliputi aktivitas mencari, menemukan, dan melihat pokok masalah. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan ukuran (kuantitas, kualitas) suatu pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri.

2.1.1.1 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Suryosubroto (2009: 13) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat efektif jika memperhatikan beberapa hal yaitu:

1. Konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum, dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu a) tujuan pengajaran, b) bahan pengajaran yang diberikan, c) alat pengajaran yang digunakan, dan d) strategi evaluasi yang digunakan.
2. Keterlaksanaan proses belajar mengajar yang meliputi a) mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik, b) menyajikan alat, sumber, dan perlengkapan belajar, c) menggunakan waktu secara efektif, d) motivasi belajar peserta didik, e) menguasai bahan pengajaran, f) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan g) melaksanakan penilaian proses serta hasil belajar peserta didik.

Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota (Mulyasa, 2002: 82).

Efektivitas dalam pembelajaran berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan adanya partisipasi dari peserta didik. Pembelajaran yang efektif memiliki beberapa indikator yaitu (Mutmainnah, 2017):

1. Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Seorang guru harus mampu menguasai dan menyampaikan materi dengan baik. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran menentukan efektivitas suatu pembelajaran. Menurut Hudoyono (dalam Susilo, 2013) Guru yang baik yaitu guru yang memiliki kemampuan menyelenggarakan proses belajar mengajar dan menyesuaikan diri dengan situasi yang baru. Suryosubroto (2002: 19) menyatakan bahwa kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan kesanggupan atau kecakapan guru dalam menciptakan komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Badawi (dalam Suryosubroto,

2002: 20-23) kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dilihat dari kegiatan guru pada waktu mengajar.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu (Suryosubroto, 2002: 26-27):

- a. Membuka pelajaran
- b. Melaksanakan inti proses pembelajaran yang terdiri dari:
 - 1) Menyampaikan materi pelajaran
 - 2) Menggunakan metode mengajar
 - 3) Menggunakan media/alat mengajar
 - 4) Mengajukan pertanyaan
 - 5) Memberikan penguatan
 - 6) Interaksi belajar mengajar
- c. Menutup pelajaran

2. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

Menurut Diendrich (dalam Sardirman, 2011: 101) peserta didik memiliki beberapa aktivitas dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut antara lain:

- a) *Visual activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa membaca, memperhatikan, menggambar, dan demonstrasi.
- b) *Oral activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan diskusi
- c) *Listening activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa mendengarkan uraian dan pidato.

- d) *Writing activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa tes, angket, menulis cerita, dan laporan.
- e) *Drawing activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa menggambar.
- f) *Motor activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa melakukan percobaan dan bermain.
- g) *Mental activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
- h) *Emotional activities* merupakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang berupa menaruh minat, bosan, dan gembira.

3. Respon peserta didik

Respon atau tanggapan peserta didik menjadi hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran (Hamalik, 2010: 46). Menurut Steven (dalam Rakhmat, 2013: 118) respon dibedakan menjadi tiga macam yaitu respon kognitif, respon afektif, dan respon konatif.

- a. Respon kognitif merupakan respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan, keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu yang disebabkan adanya perubahan terhadap yang dipahami.
- b. Respon afektif merupakan respon yang berhubungan dengan emosi, sikap, dan menilai seseorang terhadap sesuatu yang disebabkan adanya perubahan pada sesuatu yang disenangi.

- c. Respon konatif merupakan respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau kebiasaan.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Ahmadi dan Widodo (2004: 138) hasil belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor baik faktor internal yang meliputi faktor jasmani, faktor psikologis, faktor kematangan fisik maupun psikis, dan faktor lingkungan spiritual atau keamanan, maupun faktor eksternal. Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis (Sudijono, 2009: 50-51), ranah afektif meliputi *receiving* (menerima), *responding* (menanggapi), *valuating* (menghargai), *organization* (mengatur), dan *characterization by evaluate or clue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai). Hasil belajar dari pembelajaran yang efektif memiliki beberapa tingkatan. Djamarah dan Aswan (2006: 107) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik memiliki tingkat keberhasilan yaitu:

- a) Istimewa/maksimal : seluruh bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru dapat dikuasai oleh peserta didik.
- b) Baik sekali/optimal : sebagian besar 76% s.d 99% bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru dapat dikuasai oleh peserta didik.

- c) Baik/minimal : bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru hanya 60% s.d 75% dikuasai oleh peserta didik.
- d) Kurang : bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru kurang dari 60% yang dikuasai oleh peserta didik.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses aktif dari peserta didik yang mengembangkan potensi. Pembelajaran berasal dari terjemahan kata *instruction* yaitu *selfinstruction* (internal) dan *external instruction* (eksternal). Pembelajaran merupakan kumpulan proses yang bersifat individual yang mengubah stimuli dari lingkungan kedalam sejumlah informasi yang dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka pendek. Briggs (dalam Rifa'i dan Catharina, 2015: 86) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan peristiwa yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Catharina, 2015: 86) pembelajaran merupakan peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik. Menurut teori belajar, pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut:

1. Usaha pendidik membentuk tingkah laku peserta didik yang sesuai dengan keinginan lingkungan.
2. Cara yang dilakukan pendidik dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk memahami segala sesuatu yang dipelajari.

3. Memberikan peserta didik kebebasan memilih bahan pelajaran dan cara untuk mempelajari sesuai minat dan kemampuan.

Berdasarkan pengertian diatas, pembelajaran adalah peristiwa atau proses yang mempengaruhi peserta didik untuk membentuk tingkah laku sesuai dengan lingkungan dan mampu mengubah stimuli dari lingkungan kedalam sejumlah informasi yang dapat menyebabkan adanya hasil belajar.

2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran yang mencakup pembelajaran bidang studi tertentu memiliki beberapa komponen. Dilihat dari pendekatan sistem, komponen-komponen yang ada dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Tujuan

Tujuan yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran yaitu *instructional effect* yang berupa pengetahuan, dan keterampilan. Subjek belajar
Komponen utama dalam sistem pembelajaran adalah subjek belajar. Belajar sebagai subjek belajar karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar. Sedangkan belajar sebagai objek belajar karena pembelajaran bertujuan untuk merubah perilaku subjek belajar.

2. Materi pelajaran

Materi pelajaran menjadi komponen utama dalam pembelajaran karena memberi warna dan bentuk dalam pembelajaran. Materi pelajaran terdapat dalam silabus dan RPP. Pendidik perlu memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

3. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran. Pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran perlu memilih model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai, dan teknik mengajar. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, diperlukan untuk mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, dan materi pelajaran.

4. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Menurut Suparman (dalam Rifa'i dan Catharina, 2015: 88) alasan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media dapat memperbesar dan memperkecil benda yang kecil dan tidak tampak mata menjadi jelas, menyajikan benda yang jauh dari subjek belajar, dan penyajian peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana.

5. Penunjang

Komponen penunjang yang terdapat dalam pembelajaran yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran. Fungsi dari komponen penunjang yaitu memperlancar, melengkapi, dan mempermudah proses pembelajaran.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan integrasi dari implementasi prinsip belajar, teori tingkah laku, dan prinsip pengajaran. Suatu pembelajaran memiliki beberapa prinsip antara lain:

1. Prinsip pembelajaran menurut Jean Piaget

Jean Piaget merupakan salah satu tokoh yang mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Jean Piaget yaitu:

a) Belajar aktif

Pembelajaran merupakan proses aktif, karena pengetahuan berasal dari dalam subjek belajar. Perkembangan pembelajaran kognitif anak dapat diciptakan melalui kondisi belajar yang memungkinkan anak untuk belajar sendiri.

b) Belajar lewat interaksi sosial

Pembelajaran yang dilakukan melalui interaksi sosial dapat mengembangkan pembelajaran kognitif anak sehingga anak diperkaya dengan macam-macam sudut pandang dan alternatif tindakan.

c) Belajar lewat pengalaman sendiri

Berdasarkan pengalaman nyata yang dialami oleh anak, akan mengakibatkan perkembangan pembelajaran kognitif anak lebih berarti daripada bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Sebaiknya pembelajaran di sekolah dimulai dengan memberikan pengalaman-pengalaman nyata daripada hanya dengan pemberitahuan atau pertanyaan. Prinsip pendidikan menurut Piaget yaitu dari konkrit ke abstrak dan dari khusus ke umum.

2. Prinsip pembelajaran menurut Brunner

Menurut Brunner, suatu pembelajaran harus mencakup beberapa prinsip.

Prinsip-prinsip yang ada dalam pembelajaran yaitu:

a) Pengalaman-pengalaman optimal untuk mau dan dapat belajar

Pencarian masalah melalui penyelidikan dan penemuan serta pemecahan masalahnya membutuhkan pengalaman melakukan sesuatu yang kemudian pengalaman dipelihara dan dipertahankan. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang optimal dalam proses pembelajaran dan keinginan meningkatkan belajar.

b) Penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal

Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang dapat memberikan struktur yang jelas dari pengetahuan yang dipelajari anak.

3. Prinsip pembelajaran menurut David Ausubel

Suatu pembelajaran yang dapat menimbulkan belajar yang bermakna harus memiliki syarat yaitu materi yang dipelajari memiliki makna secara potensial. Menurut David Ausubel, pembelajaran memiliki beberapa prinsip yaitu:

a) Kerangka cantolan

Mengaitkan konsep lama dengan konsep baru membutuhkan pengatur awal atau bahan pengait. Pengaturan awal yang digunakan dengan tepat akan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

b) Diferensiasi progresif

Proses belajar bermakna diperlukan adanya pengembangan dan elaborasi konsep-konsep dengan cara unsur yang paling umum dan inklusif diperkenalkan terlebih dahulu kemudian yang lebih mendetail, atau dari umum ke khusus.

c) Belajar superordinat

Belajar superordinat merupakan proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan kearah diferensiasi. Belajar superordinat terjadi sejak perolehan informasi dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif.

d) Penyesuaian integratif

Pembelajaran dengan penyesuaian integratif dilakukan dengan cara materi pelajaran disusun sehingga pendidik dapat menggunakan tingkatan konseptual ke atas dan ke bawah selama informasi disajikan.

2.2 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.2.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dirumuskan berdasarkan fenomena sosial di masyarakat yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Menurut *National Commission on The Social Studies (NCSS)* studi sosial adalah subjek dasar dari kurikulum yang bertujuan mengembangkan warga negara yang baik dalam masyarakat demokratis yang berisikan materi sejarah, ilmu-ilmu sosial, humaniora, dan ilmu pengetahuan. Barth dan Shermis (dalam Pramono, 2013: 20) menyatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang berisikan materi ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, ilmu sosiologi, ilmu antropologi, dan ilmu geografi yang ditujukan untuk pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran pada

kurikulum sekolah yang mempelajari hubungan-hubungan antar manusia dalam mengembangkan warga negara yang bertanggungjawab.

IPS atau studi sosial juga merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari materi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. IPS atau *social studies* sebagai disiplin ilmu dipahami dari berbagai perspektif: Pertama, *social studies* merupakan disiplin ilmu yang dikembangkan berdasarkan konsep ilmu-ilmu sosial (sejarah, ekonomi, politik, geografi, sosiologi, antropologi, psikologi, dan filsafat). Kedua, *social studies* merupakan disiplin ilmu yang dirumuskan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran. Ketiga, materi *social studies* merupakan hasil seleksi aspek-aspek ilmu sosial. Berdasarkan beberapa pengertian mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau *Social Studies*, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) atau *Social Studies* merupakan mata pelajaran kurikulum sekolah yang berisikan materi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, dan antropologi yang dirumuskan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran.

2.2.2 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, sehingga karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu yang lain. Karakteristik yang dimiliki oleh mata pelajaran IPS yaitu (Trianto, 2013: 175):

1. Ilmu pengetahuan sosial adalah gabungan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.
2. Pokok bahasan atau tema mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menyangkut peristiwa dan perubahan dalam kehidupan masyarakat.

Pramono (2013: 63) menyatakan bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai adaptasi dari *social studies* atau *citizenship education* memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Objek pendidikan IPS adalah peserta didik dan masalah-masalah kehidupan manusia serta dinamikanya baik dalam konteks lokal, nasional, regional, maupun global.
2. Subjek pendidikan IPS adalah peserta didik sebagai penerus bangsa yang semakin berkualitas agar berperan serta dalam memperbaiki kehidupan masyarakat.
3. Tujuan pendidikan IPS adalah mengkaji masalah kehidupan secara luas dan membentuk warga negara yang berperan membangun kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang demokratis.

2.2.3 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa tujuan. Tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial secara konseptual dilihat dari istilah yang digunakan (Pramono, 2013: 33). Istilah yang diadaptasi sebagai IPS ada dua yaitu *social studies dan citizenship education*. IPS sebagai *social studies* bertujuan mengkaji masalah-masalah sosial, dan masalah-masalah kehidupan manusia agar peserta didik memiliki pengetahuan logis, lengkap, dan objektif dengan didukung fakta dan informasi. Sedangkan tujuan IPS sebagai *citizenship education* adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara dan warga masyarakat yang berperan aktif serta efektif dalam kehidupan demokratis.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki tujuan utama yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Menurut Suprayogi, dkk (2011: 9) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan yaitu menghasilkan warga negara yang efektif, anggota masyarakat yang mampu berpikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan keadaan masyarakat yang dinamis. Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) mata pelajaran IPS memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.2.4 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pemberian pendidikan IPS harus terencana, terarah, dan berkesinambungan kepada peserta didik. Arti penting pendidikan IPS dilihat dari ruang lingkup atau cakupan materi yang menjadi bahan kajian. Ruang lingkup dari pendidikan IPS tingkat pendidikan menengah (SMP) yaitu (Permendikbud, 2016:152):

1. Manusia, tempat, dan lingkungan

Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional
keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional.

2. Keberlanjutan perubahan dan waktu

- a. Aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik
- b. Zaman praaksara, zaman Hindu-Buddha, dan zaman Islam
- c. Zaman penjajahan dan zaman pergerakan kebangsaan.

3. Sistem sosial dan budaya

- a. Jenis, fungsi, dan peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik
- b. Dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

2.2.5 Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Strategi pembelajaran merupakan cara sistematis yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai

kompetensi dasar tertentu (Trianto, 2013: 180). Pembelajaran IPS memiliki beberapa strategi. Strategi pembelajaran IPS yaitu:

1. Strategi urutan penyampaian suksesif

Menurut strategi penyampaian suksesif, satu per satu materi disajikan secara mendalam kemudian secara berurutan dan berikutnya secara mendalam.

2. Strategi penyampaian fakta

Menurut strategi penyampaian fakta, penyampaian materi berupa fakta (nama benda, tempat, peristiwa sejarah, nama orang) harus menggunakan strategi yaitu pertama, menyajikan materi fakta dengan lisan yang kemudian memberikan bantuan siswa untuk menghafal.

3. Strategi penyampaian konsep

Materi pembelajaran berupa konsep merupakan materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep yaitu siswa paham dan dapat menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, membandingkan, dan menggeneralisasi.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut mampu menggunakan media dan mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Heinich, dkk (dalam Sutirman, 2013: 15) menyatakan bahwa media merupakan perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada

penerima. Suatu media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media yang digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran.

Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Gagne and Briggs (dalam Arsyad, 2009: 4) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi pelajaran kepada peserta didik.

2.3.2 Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp and Dayton (dalam Daryanto, 2010: 5) Peran media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.
7. Sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Sudjana dan Ahmad (2005: 6) juga mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa peranan yaitu:

1. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Sumber belajar bagi peserta didik

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sadirman, dkk (dalam Sutirman, 2013: 17) manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik lebih semangat dan mandiri dalam belajar.
4. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi pelajaran.

Sudjana dan Ahmad (2005: 2) menyatakan bahwa media pengajaran dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menguasai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mendemostrasikan.

Manfaat yang diberikan oleh media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran ada tujuh yaitu (Sutirman, 2013: 17):

1. Penyampaian perkuliahan menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
3. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi.
4. Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat.
5. Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja.
6. Peningkatan sikap positif peserta didik terhadap materi belajar dan proses belajar.
7. Peran guru berubah ke arah yang positif

2.3.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Menurut Daryanto (2010: 16) klasifikasi media pembelajaran ada lima model yaitu:

1. Wilbur Schramm

Schramm mengklasifikasikan media pembelajaran menurut kemampuan daya liputan yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti televisi, radio, dan faximile, (2) liputan terbatas pada ruangan seperti slide, video, dan film, (3) media belajar individual seperti modul dan buku.

2. Gagne

Gagne mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yaitu (1) benda untuk demonstrasi, (2) media cetak, (3) gambar diam, (4) gambar gerak, (5) komunikasi lisan, dan (6) film suara.

3. Allen

Allen mengklasifikasi media pembelajaran menjadi sembilan kelompok yaitu (1) film, (2) visual diam, (3) televisi, (4) objek tiga dimensi, (5) demonstrasi, (6) rekaman, (7) pelajaran terprogram, (8) buku teks cetak, dan (9) sajian lisan.

4. Gerlach dan Ely

Gerlach dan Ely mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri fisiknya menjadi delapan kelompok yaitu (1) benda sebenarnya, (2) presentasi verbal, (3) presentasi grafis, (4) gambar diam, (5) gambar bergerak, (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi.

5. Ibrahim

Ibrahim mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima kelompok berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapan yaitu a) media

tanpa proyeksi dua dimensi, b) media tanpa proyeksi tiga dimensi, c) audio, proyeksi, televisi, d) video, dan e) komputer.

Seels dan Glasgow (dalam Sutirman, 2013: 16) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan segi perkembangan teknologi yaitu:

a) Media tradisional

- (1) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*, dan proyeksi *opaque* (tak tembus pandang).
- (2) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik, diagram, dan pameran.
- (3) Audio seperti rekaman piring.
- (4) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.
- (5) Cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah.
- (6) Permainan seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
- (7) Realia seperti model, *specimen*.

b) Media teknologi mutakhir

- (1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh.
- (2) Media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer, interaktif.

2.4 Media Teka-teki Silang

2.4.1 Pengertian Teka-teki Silang

Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) merupakan salah satu jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Johnson (2004: 113) menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang

mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan, dan pemecahan masalah secara umum. Menurut Cahyo (dalam Ermaita, dkk, 2016: 83) media pembelajaran *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan peningkatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia. Media pembelajaran teka-teki silang *Crossword Puzzle* memberi kemudahan bagi peserta didik dalam mengingat kembali atau meninjau ulang materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan media yang berbentuk kotak-kotak yang terdiri dua jalur yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Jadi, media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* merupakan media permainan berbentuk kotak-kotak yang memberikan kemudahan peserta didik dalam mengingat kembali atau meninjau ulang materi pelajaran.

2.4.2 Langkah-langkah Media Teka-teki Silang

Media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* adalah suatu media pembelajaran yang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung dari peserta didik. Menurut Silberman (2009: 246-247) langkah-langkah media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* yaitu:

1. Mencerahkan gagasan beberapa istilah atau nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Hitamkan kotak yang tidak diperlukan.

3. Buatlah contoh-contoh item silang, seperti:

- a) Definisi pendek (tes yang digunakan untuk menentukan reliabilitas).
- b) Kategori yang sesuai dengan item.
- c) Contoh
- d) Lawan kata.
- e) Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik baik individu maupun kelompok.
- f) Tentukan batas waktu.
- g) Berikan hadiah kepada peserta yang menyelesaikan teka-teki silang terlebih dahulu.

Media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* memiliki variasi yaitu:

1. Perintahkan seluruh kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan teka-teki silang.
2. Sederhanakan teka-teki secara silang horizontal. Gunakan kata yang meringkas poin-poin dalam sesi latihan dan susun kata secara vertikal ke dalam kata kunci.

Zaini, dkk (2008: 71) juga menyatakan bahwa media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* memiliki langkah-langkah:

1. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran.
2. Buat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih. Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.

3. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau hanya membuat pernyataan yang mengarah pada kata-kata.
4. Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik baik individu atau kelompok.
5. Batasi waktu mengerjakan.
6. Beri hadiah kepada peserta didik baik kelompok maupun individu yang mengerjakan dengan cepat dan benar.

2.4.3 Kelebihan Media Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang memiliki beberapa kelebihan atau keuntungan yaitu:

1. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan di dalamnya.
2. Meningkatkan kerjasama yang sehat antar peserta didik.
3. Merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
4. Memacu peserta didik untuk teliti dalam mengerjakan soal.

2.4.4 Kekurangan Media Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kekurangan. Kekurangan yang dimiliki oleh media teka-teki silang yaitu pembuatan soal lebih sulit karena baik jawaban maupun jumlah kotak yang tersedia harus tepat, serta suasana di dalam kelas akan menjadi sangat ramai apabila guru tidak dapat mengendalikan kelas dengan baik.

2.5 Penelitian yang relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Aryanti, dkk pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terintegrasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aryanti, dkk menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media teka-teki silang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ermaita, dkk pada tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ermaita, dkk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Fathonah, dkk pada tahun 2013 dengan judul “Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan *Contextaul Teaching and Learning (CTL)* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fathonah, dkk menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang lebih efektif meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibandingkan media kartu.

Penelitian yang dilakukan oleh Masykuri, dkk pada tahun 2013 dengan judul “Pembelajaran Kooperatif *Group Investigation (GI)* Menggunakan Media Teka-

Teki Silang dan Peta Konsep pada Materi Pokok Koloid Kelas XI Semester II SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masykuri, dkk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kooperatif *Group Investigation (GI)* dengan media teka-teki silang lebih efektif dibandingkan dengan media peta konsep terhadap hasil belajar pada materi koloid.

Penelitian yang dilakukan oleh Permana, Erwin pada tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Model *Creative Problem Solving* dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Permana, Erwin menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang daun memberikan hasil belajar yang sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, Linda pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, Linda menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Penelitian yang dilakukan oleh Retno, dkk pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Retno, dkk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPA pokok

bahasan perubahan penampakan bumi dan benda langit dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sasriya, dkk pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sasriya, dkk menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiharti, dkk pada tahun 2013 dengan judul “Studi Komparasi Penggunaan Media TTS dan LKS pada Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Gasal SMA N 1 Karanganyar Tahun 2012/2013. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sugiharti, dkk menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang pada pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Divisions (STAD) lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wasgito dan Wayan pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wasgito menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif teka-teki silang efektif pada peserta didik kelas VII.

Penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teka-Teki Silang pada Kelas VII di SMP Negeri 1 Jepara ”

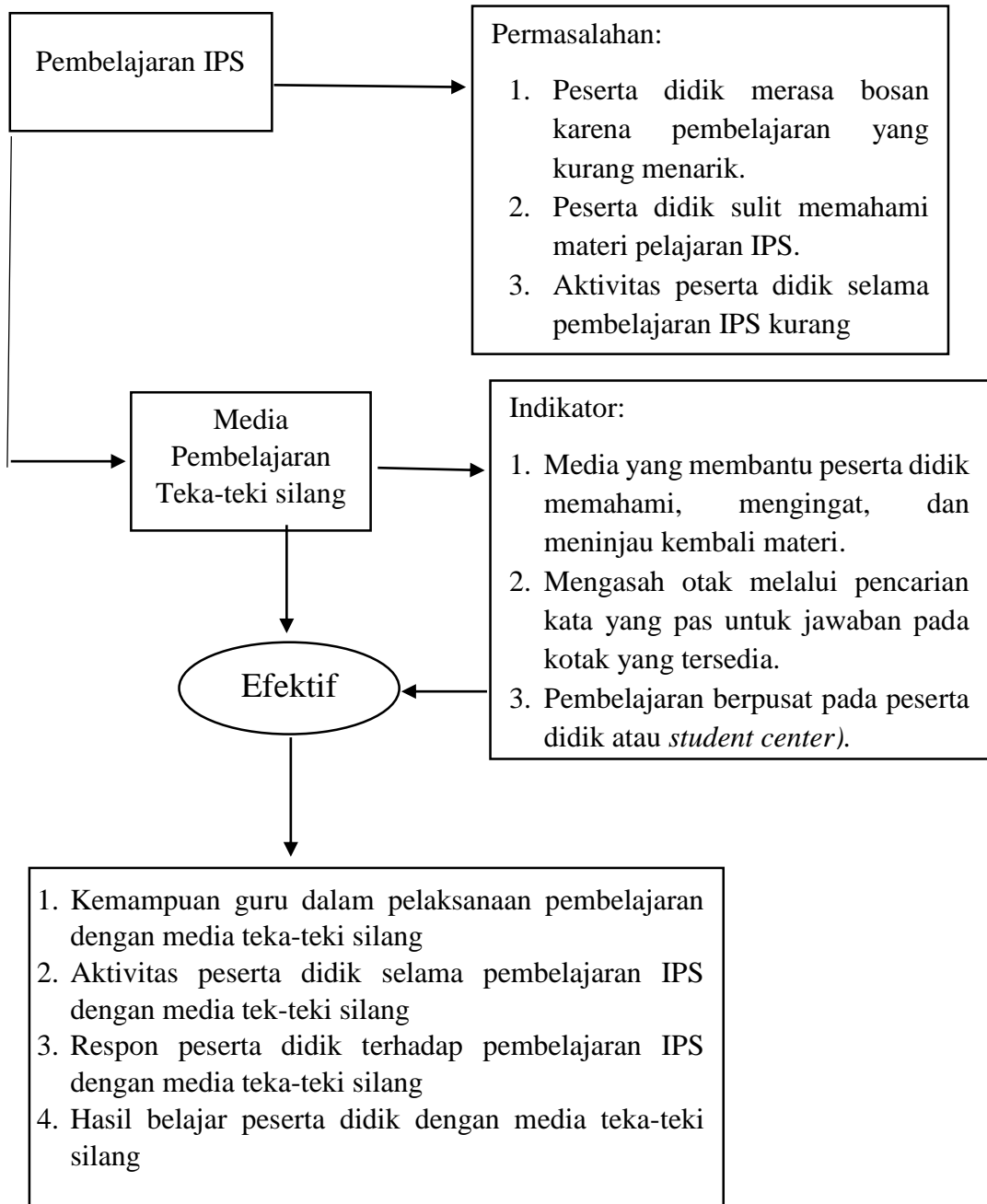
memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang terdahulu. Persamaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik, Sedangkan perbedaannya yaitu materi pembelajaran dan objek penelitiannya. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Media Teka-Teki Silang pada Kelas VII di SMP Negeri 1 Jepara”, objek penelitiannya yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Jepara pada pembelajaran IPS.

2.6 Kerangka Berpikir

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran IPS sangat penting. Peran guru IPS dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan pemahaman mengenai materi pelajaran IPS kepada peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran IPS dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Keberhasilan kegiatan pembelajaran IPS dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pada pembelajaran IPS, peserta didik terkadang merasa bosan dan sulit untuk memahami materi pembelajaran IPS yang dijelaskan oleh guru. Strategi guru untuk menghilangkan rasa bosan peserta didik terhadap materi pelajaran IPS yaitu merancang pembelajaran yang efektif. Sebelum Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru harus menentukan perangkat pembelajaran seperti materi, model, metode, dan media pembelajaran. Menentukan materi, model, metode, dan media pembelajaran sangat penting agar pembelajaran IPS dapat efektif. Dalam menyampaikan materi IPS yang objek pembahasannya luas, guru perlu menggunakan perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan oleh guru IPS sebagai alat bantu atau perantara dalam menyampaikan materi pelajaran IPS. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS harus mampu memberikan pemahaman materi IPS kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, dan peserta didik aktif selama pembelajaran, merupakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran teka-teki silang. media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* merupakan media permainan berbentuk kotak-kotak yang memberikan kemudahan peserta didik dalam mengingat kembali atau meninjau ulang materi pelajaran. Media pembelajaran teka-teki silang dapat membantu peserta didik dalam memahami, mengingat, dan meninjau ulang materi pembelajaran IPS dengan menyenangkan sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Dibawah ini adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Menurut Margono (2005: 68) hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang di kelas VII SMP N 1 Jepara berlangsung efektif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data tentang efektivitas pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang dapat diketahui bahwa media teka-teki silang efektif dalam pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia, hal tersebut dilihat dari:

1. Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS materi Kesultanan Islam di Indonesia efektif terhadap pembelajaran, karena berkategori baik dengan perolehan rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 3,36.
2. Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang berkategori aktif dengan rata-rata skor secara klasikal yang diperoleh yaitu 3,13.
3. Respon peserta didik terhadap pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang berkategori positif dengan perolehan rata-rata persentase skor secara klasikal yaitu 86,25 %.
4. Hasil belajar peserta didik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menggunakan media teka-teki silang tuntas atau tercapai, karena memperoleh persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu 94%, 80,54%, dan 81%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas pembelajaran IPS dengan media teka-teki silang, guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS seperti media teka-teki silang, supaya mendukung pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga aktivitas, respon, dan hasil belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anwar, Suroyo. 2009. *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zaenal. 2017. Kriteria Instrumen dalam Suatu Pendidikan. *Jurnal THEORAMS (The Original Research of Mathematics)*. Vol. 2 Nomor 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanti, dkk. 2018. Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terintegrasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPA. *Indonesian Journal of Natural Science Education*. Vol. 1 Nnomor 1.
- Asmadawati. 2014. Efektivitas Pembelajaran. *Forum Pedagogik*. Vol. 6 Nomor 2.
- Astuti, dkk. 2013. Efektivitas Penggunaan Media TTS dan Kartu Soal di dalam Metode Diskusi pada Materi Koloid Kelas XI Semester Genap SMA N Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 2 Nomor 1.
- Daryanto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah dan Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ermaita, dkk. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. Vol. 4 Nomor 1.
- Fathonah, dkk. 2013. Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan *Contextaul Teaching and Learning (CTL)* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 2 Nomor 3.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Johnson, Philip. 2004. *Bukan Cara Belajar Biasa: Fifty Nifty Ways: To Help Your Child Become a Better Learner*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populser.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Makmur, Agus. 2015. Efektivitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTeach*. Vol. 1 Nomor 1.
- Margono, S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Masykuri, dkk. 2013. Pembelajaran Kooperatif *Group Investigation (GI)* Menggunakan Media Teka-Teki Silang dan Peta Konsep pada Materi Pokok Koloid Kelas XI Semester II SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 2 Nomor 3.
- Minarti, dkk. 2012. Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi *Sets* Berbasis *Eduainment* pada Tema Pencernaan. *Journal of Innovative Science Education*. Vol. 1 Nomor 2.
- Mulyasa, E. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosdakarya.
- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Mutmainnah. 2017. Efektivitas Strategi Pembelajaran *Group to Group Exchange* pada Materi Himpunan di MTS Nurul Ihsan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 3 Nomor 2.
- Oktavia dan Zakir. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*. Vol. 5 Nomor 1.
- Orawiwnakul, Wiwat. 2013. Crossword Puzzles as a Learning Tool for Vocabulary Development. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. Vol. 11 Nomor 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan dan Menengah*. 2016. Jakarta.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Pendidikan Karakter dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa*. 2017. Jakarta.
- Permana, Erwin. 2018. Efektivitas Model *Creative Problem Solving* dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 1 Nomor 2.
- Popham dan Eva. 2001. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prabawati, Ari. 2010. *Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS) Mengolah Data Statistik Hasil Penelitian dengan SPSS 17*. Semarang: Wahana Komputer.
- Pramono, Suwito Eko. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.

- Pujiati, Irma. 2008. Peningkatan Memotivasi dan Ketuntasan Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 1 Nomor 1.
- Rachman, Maman. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Moral dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan, dan Pengembangannya*. Semarang: UNNES Press.
- Rahma dan Retno. 2016. Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Konsep dan Pengelolaan Koperasi Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 4 Nomor 3.
- Retno, dkk. 2015. Penggunaan Media Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Bumi dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. Vol. 1 Nomor 1.
- Rifa'i dan Catharina. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sardirman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sasriya, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* Berbantuan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar PGSD*. Vol. 6 Nomor 3.
- Silberman, Melvin L. 2009. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soegiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Somantri, Numan. 2011. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiharti, dkk. 2013. Studi Komparasi Penggunaan Media TTS Dan LKS pada Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester Gasal SMA

- Negeri 1 Karanganyar Tahun 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 2 Nomor 1.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Afabeta.
- Suprayogi, dkk. 2011. *Pendidikan Ilmu Pengetahuam Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo dan Farid. 2013. Peningkatan Efektivitas pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Education Mathematic*. Vol. 2 Nomor 1.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutomo dan Titi. 2015. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Taniredja dan Hidayati. 2011. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasgito dan Wayan. 2014. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol. 2 Nomor 3.
- Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development).