BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Dimyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Pertama dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Kedua dari sisi guru, hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.[8]

Sedangkan Slameto berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu gambaran prestasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu

[8] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paket belajar tertentu, yang dapat diukur dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi tertentu. [9]

Berdasarkan definisi diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

2. Indikator Hasil Belajar

Melalui indikator ini, mempermudah melihat tingkah laku siswa yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru.[10] Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur. Indikator hasil

[9] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), 14
[10]Nana Sudjana, *Cara Belajar siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo bandung, 1989), 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah,[11] antara lain:

a. Ranah Kognitif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya daripada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: *a) knowledge, b) comprehension, c) application, d) analysis, e) synthesis, f) evaluation*. Guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan instruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi, berikut kata-kata kerja yang dapat dikembangkan oleh guru:

Tabel 2.1
Ranah kognitif

Tingkatan	***Verb* (Kata Kerja)**
Knowledge (pengetahuan)	Identifikasi, spesifikasi, menyatakan
Comprehension (pemahaman)	Menerangkan, menyatakan kembali, menerjemahkan
Application (penerapan)	Menggunakan, memecahkan, menggunakan
Analysis (analisis)	Menganalisis, membandingkan, mengkonsentrasikan
Synthesis (sintesis)	Merancang, mengembangkan, merencanakan
Evaluation (evaluasi)	Menilai, mengukur, memutuskan

[11]Burhan Nurgiantoro, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPEE, 1988), 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Ranah Afektif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup hanya mencakup perasaan dan emosi ialah berkembang menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi lima yaitu:

Tabel 2.2
Ranah Afektif

Tingkatan	***Verb* (Kata Kerja)**
Receiving (menerima)	Menerima, peduli, mendengar
Responding (menjawab)	Melengkapi, melibatkan, sukarela
Valuing (menilai)	Menunjukkan lebih senang, menghargai, menyatakan peduli
Organization (mengorganisasi)	Berpartisipasi, mempertahankan, menyatukan (sintesis)
Characterization by value or value complex (mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks)	Menunjukkan empati, menunjukkan harapan, mengubah tingkah laku

c. Ranah Psikomotorik

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan keterampilan hidup. Tujuan instruksional psikomotorik secara garis besar dibedakan menjadi 7, yaitu:

Tabel 2.3
Ranah psikomotor[12]

Tingkatan	*Verb* (Kata kerja)
Perception (persepsi)	Membedakan, mengidentifikasi, memilih
Set (penetapan)	Mengasumsi, posisi, mendemonstrasikan, menunjukkan
Guided Response (reaksi atas dasar arahan)	Mengusahakan, meniru, mencoba
Mechanism (mekanisme)	Membiasakan, mempraktikkan, mengulang,
Compex overt response (reaksi terbuka dengan kesulitan kompleks)	Menghasilkan, mengoprasikan, menampilan
Adaptation (adaptasi)	Mengadaptasi, mengubah, merevisi
Origination (asli)	Menciptakan (*create*) desain, membuat asli (*originate*)

Berdasarkan pada tiga tabel diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus mengembangkan tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dan afektif, karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada materi peran anggota keluarga dan sikap siswa pada pembelajaran. Pada ranah kognitif, yang diukur adalah pada tingkat pengetahuan (*knowladge*) dan pemahaman (*coprehension*), sedangkan untuk ranah afektif yang diukur adalah pada tingkat penerimaan (*receiving*) dan menjawab (*responding*).

[12]Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 74-77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI

1. Definisi Mata Pelajaran IPS di SD/MI

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

Pembelajaran IPS dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembang sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS akan terus berkembang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pembelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran di SD/MI merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu proses pembelajaran yang dapat memahami serta mengembangkan ilmu sosial yang dapat dipelajari di jenjang berikutnya. Pembelajaran IPS di SD/MI diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan lebih mendalam pada ilmu yang berkaitan.[13]

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

Setiap mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum, telah ditentukan tujuan yang harus dicapai oleh mata pelajaran tersebut dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Tujuan ini disebut tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Tujuan Institusional dan Tujuan Pendidikan Nasional.

Tujuan kurikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS. Secara keseluruhan tujuan pembelajaran IPS di SD/MI adalah sebagai berikut :

a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

[13] Wahid Murni, ddk., *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010),. 216

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai keilmuan serta bidang keahlian.

d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangakan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dan kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :[14]

b. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

c. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

d. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

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

[14] Sardjiyo, dkk., *Pendidikan IPS di SD,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 28-29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD/MI

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran IPS untuk SD/MI mencakup aspek-aspek sebagai berikut :[15]

1) Manusia, tempat dan lingkungan.
2) Waktu keberlanjutan dan perubahan.
3) Sistem sosial dan budaya.
4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan masyarakat.
5) Sikap berbangsa dan bernegara.

Lima aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran IPS secara umum. Unsur-unsur tersebut berlaku dalam setiap pembelajaran IPS SD/MI atau jenjang di atasnya.

4. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD/MI

Pembelajaran IPS di SD/MI memiliki karateristik masing-masing sesuai dengan aspek yang menjadi pembelajaran, akan tetapi satu hal yang menjadi kesamaan yaitu ruang lingkup yang dipelajarinya adalah manusia dalam kontak sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran IPS pada umumnya memiliki karakteristik, antara lain[16] :

1. Kerangka kerja IPS lebih menekankan pada bidang praktis tentang peristiwa gejala dan masalah sosial daripada teoritis keilmuan.

[15] Ibid, 29
[16] Sardjiyo, dkk., *Pendidikan IPS di SD*, 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Dalam pembelajaran objek studinya, IPS menekankan pada keterpaduan aspek-aspek yang terpisah satu sama lain.
3. Kerangka kerja IPS berlandaskan ilmu-ilmu sosial sebagai induknya dan menjadikan ilmu-ilmu sosial tersebut sebagai sumber materinya.
4. Pada pengajaran IPS masyarakat menjadi sumber materi, objek studi, dan sekaligus menjadi ruang lingkup pembelajarannya.
5. Dalam melaksanakan kerjanya pembelajaran IPS menerapkan pendekatan terhadap kehidupan sosial masyarakat.
6. Pembelajaran IPS dapat dilaksanakan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

Karakteristik pembelajaran IPS tersebut menjadi pedoman setiap guru dalam pembelajan IPS. Meskipun pada umumnya pembelajaran IPS berkaitan dengan isu-isu sosial terus berkembang sesuai arus globalisasi akan tetapi karateristik-karakteristik pembelajaran IPS tersebut tidak lepas dari kontak yang dipelajari dalam pembelajaran IPS.

C. Materi IPS Peran Anggota Keluarga

1. Peran Setiap Anggota Keluarga

Dalam satu keluarga biasanya terdiri atas ayah, ibu dan anak. Tetapi kadang-kadang ada nuga anggota keluarga lainnya. Contohnya seperti kakek, nenek, paman, bibi, tante dan pembantu rumah tangga. Mereka juga sebagai anggota keluarga jika tinggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersama kita dalam satu rumah. Anggota keluarga kita di rumah jadi banyak.

Setiap anggota keluarga memiliki peran masing-masing. Peran adalah tugas yang harus dilakukan oleh setiap anggota keluarga.[17]

2. Peran Orang Tua dalam Keluarga

Kedudukan ayah sebagai kepala rumah tangga. Ayah bertanggung jawab atas semua anggota keluarganya yang lain. Tanggung jawab ayah dalam hal mensejahterakan anggota keluarga.

Ayah bekerja untuk mencari nafkah. Nafkah itu digunakan untuk memenuhi semua kebutuhan keluarga. Kebutuhan keluarga itu sangat banyak dan harus dipenuhi. Mencari nafkah adalah tugas utama ayah.

Kadang-kadang dalam keluarga, ibu juga ikut mencari nafkah bagi keluarga. Saat ini sudah banyak ibu yang bekerja. Ibu boleh saja bekerja mencari nafkah, tapi ibu juga memiliki kewajiban di rumah. Kewajiban ibu mengurus keluarga dan rumah tangga. Walaupun bekerja, kedudukan ibu dalam keluarga tetap sebagai ibu rumah tangga.

Tugas ibu di rumah sangatlah banyak, seperti memasak, menyapu, mencuci, menyetrika dan lain sebagainya. Oleh sabab itu sebagai seorang anak harus membantu ibu.

[17] Suranto, *Ilmu Pengetahuan Sosial 2*, (Jakarta: Departeman Pendidikan Nasional, 2008), 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kewajiban ayah dan ibu di rumah adalah mendidik dan membimbing anak-anaknya dengan baik. Contohnya adalah mengajarkan kebaikan. Membimbing belajar juga kewajiban orang tua.

3. Peran Anak dalam Keluarga

Anak adalah buah hati orang tua. Kedudukan anak di rumah sebagai anggota keluarga. Kewajiban anak di rumah adalah membantu orang tua untuk meringankan pekerjaan mereka.

Banyak hal yang harus dilakukan anak sebagai anggota keluarga. Milsalnya belajar dengan rajin di sekolah maupun di rumah. Belajar dengan rajin adalah tugas utama anak. Orang tua akan senang dengan anak yang rajin belajar.

Tugas anak yang lain misalnya membantu ibu membereskan rumah. Misalnya mencuci sayuran sebelu dimasak, membuang sampah, menyapu, memgepel dan membersihkan debu.

Ketika melaksanakan tugas di rumah anak tidak boleh mengeluh. Mengeluh bukanlah perbuatan yang terpuji dan menyenangkan. Orang yang suka mengeluh tidak akan disukai orang lain.

Ayah dan ibu melaksankan tugas mereka tanpa mengeluh, padahal tugas ayah dan ibu lebih berat. Orang yang melaksanakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tugas tanpa mengeluh dan mengharapkan imbalan atau bayaran disebut ikhlas.

4. Peran Anggota Keluarga Lain dalam Keluarga

Kadang-kadang kakek dan nenek tinggal serumah dengan kita. Bila seperti itu, kakek dan nenek termasuk anggota keluarga. Hanya saja kakek dan nenek disebut anggota keluarga lain, bukan inti. Keluarga inti adalah keluarga yang terdiri atas ayah, ibu dan anak.

Kakek dan nenek harus dihormati anak dan cucunya. Kewajiban kakek dan nenek adalah memberi nasihat kepada anak dan cucunya. Sudah seharusnya anak dan cucu mendengarkan nasihat kakek dan nenek.

Kakek dan nenek adalah orang yang bijaksana. Sudah banyak pengalaman yang dimilikinya. Merawat orang tua seperti kakek dan nenek adalah perbuatan terpuji dan dicintai tuhan.

Tidak hanya kakek dan nenek saja, tante, om dan pembantu rumah tangga juga termasuk anggota keluarga. Pembantu rumah tangga membantu pekerjaan ibu di rumah. Ketika ibu sibuk bekerja, pembantu mengerjakan pekerjaan di rumah. Oleh sebab itu pembantu di rumah harus diperlakukan dengan baik.[18]

[18] Ibid, 101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian Strategi

Strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakuakn oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan.[19] Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan).[20]

Apabila dihubungkan dengan pembelajaran, strategi adalah cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegitan yang dapat memberikan pengalaman belajar pada siswa. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada proses kegiatan, tetapi juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya.

Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi dalam pembelajaran dan pengajaran juga prosedur yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi pembelajaran juga merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai.

---

[19] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 18

[20] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008) Edisi Keempat, 1340

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Strategi *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*. Strategi ini diklasifikasikan pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang "bagaimana agar belajar tidak terlupakan". Menjadikan pembelajaran tidak terlupakan membuat siswa selalu mengingat (menyimpan) apa yang telah mereka pelajari. Strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) ini dapat menjadi strategi peninjauan kembali yang menarik bagi siswa dan membantu mengingat (menyimpan) pembelajaran yang telah diterima siswa.[21]

Crossword Puzzle atau Teka-teki Silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Crossword puzzle (teka teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada. Secara

[21] Mel Silberman, *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif* , terj. Sarjuli (Yogyakarta: Pustaka Madani, 2009), 247

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

spesifik *Crossword Puzzle* mengharuskan siswa untuk memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian kata-kata ke dalam kotak pada *Crossword Puzzle* secara berkesinambungan. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan, pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan, pada penelitian ini adalah tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Crossword puzzle (teka teki silang) termasuk dalam jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk latihan soal-soal bagi siswa. Dengan harapan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prosedur penerapan strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu:[22]

a. Mencurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah diselesaikan.
b. Menyusun *crossword puzzle* (teka-teki silang) sederhana,.yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Hitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan. (jika terlalu sulit membuat *crossword puzzle* (teka-teki silang), maka diselingi dengan item-item yang menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran.
c. Membuat contoh-contoh item silang dengan mengunakan diantara macam-macam berikut ini:
    1) Definisi pendek.
    2) Kategori yang sesuai dengan item.
    3) Contoh.
    4) Lawan kata
d. Membagikan *crossword puzzle* (teka-teki silang) kepada siswa baik secara individual maupun kelompok.
e. Menentukan batasan waktu. Berikan hadiah kepada individu atau tim dengan benda yang paling konkrit.

[22] Mel Silberman, *Active Lerrning: 101 Metode Pembelajaran Aktif* , terj. Sarjuli (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), 256

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari keseluruhan pemaran mengenai strategi maka dapat disimpulkan bahwa strategi *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang telah disampaikan. Peninjauan ulang meteri ini dilakukan pada menit-menit terakhir. Peninjaun ini berguna untuk memudahkan siswa dalam mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otak. Strategi ini dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar karena dalam *crossword puzzle* (teka-teki silang) siswa tidak hanya belajar melainkan bisa sambil bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id