



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD

Silvia Agustin¹, Sumardi², Ghullam Hamdu³

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: silviaagustin6@upi.edu¹

*Submitted Received 04 January 2025. First Received 10 January 2025. Accepted 22 March 2025
First Available Online 30 March 2025. Publication Date 30 March 2025*

Abstract

This study aims to describe the importance of using crossword puzzle media in enhancing students' learning activeness in Social Studies learning at the elementary school level. The background of this research is based on the fact that Social Studies learning tends to be monotonous, teacher-centered, and less engaging for students. Such conditions affect students' learning motivation, participation, and overall activity during the learning process. This study employed a library research method with a descriptive qualitative approach. Data sources were collected from books, journal articles, and relevant documents concerning instructional media and learning activeness. Data analysis was conducted using content analysis to identify the strengths, weaknesses, and contributions of crossword puzzles in Social Studies learning. The findings show that crossword puzzles can enhance various aspects of students' learning activeness, including visual, oral, listening, writing, drawing, motoric, mental, and emotional activities. Furthermore, crossword puzzles create an enjoyable and competitive learning atmosphere that encourages students to think critically and independently. Nevertheless, several limitations were identified, such as limited learning time and difficulties in applying the media to certain materials. In conclusion, crossword puzzles can serve as an effective and innovative learning medium to foster students' learning activeness in elementary school Social Studies.

Keywords: Social studies learning, Media of crossword, Learning activeness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa pembelajaran IPS masih cenderung monoton, berpusat pada guru, serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keterlibatan, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kajian literatur (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan dokumen yang relevan mengenai media pembelajaran serta keaktifan belajar. Analisis data dilakukan melalui analisis isi untuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, serta kontribusi media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS. Hasil kajian menunjukkan bahwa media teka-teki silang mampu meningkatkan berbagai aspek keaktifan belajar siswa, antara lain kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Selain itu, media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri. Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan seperti keterbatasan waktu dan kesulitan dalam penerapan pada materi tertentu. Kesimpulannya, media teka-teki silang dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS SD, Media Teka-Teki Silang, Keaktifan Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Sejalan dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Pendidikan juga merupakan proses belajar yang tiada henti dalam hidup, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, suatu hal yang belum diketahui dapat diketahui dan dapat dikembangkan untuk menghadapi tantangan global. Manusia membutuhkan pendidikan agar dapat menyesuaikan diri dengan era globalisasi, karena pendidikan digunakan sebagai alat untuk menyesuaikan perkembangan zaman yang telah memasuki era persaingan bebas baik di bidang teknologi, ekonomi, sosial maupun budaya. Pendidikan memiliki tujuan. Tujuan yang mengarah agar siswa dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada didalam diri siswa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang dipaparkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, maka diperlukan partisipasi dan kerjasama dari berbagai pihak. Salah satunya yaitu mengoptimalkan peran guru dalam mendidik siswa di sekolah. Sebagai pendidik yang cenderung lebih mengarah pada penanaman konsep dan nilai-nilai, menuntut keterampilan para guru dalam merancang, menyajikan serta mengevaluasi bahan dalam pembelajaran. Guru dituntut secara cermat dan bijaksana dalam memilih dan menggunakan model, pendekatan serta media pembelajaran, yang penentuannya ditetapkan berdasarkan situasi dan kondisi siswa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan presentasi serta mencerminkan sikap disiplin yang tinggi, sopan santun, dan saling menghargai. Tujuan hasil akhir dari kurikulum 2013 yaitu, meningkatkan dan menyeimbangkan antara sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta mampu menghasilkan manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif. Target kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia (afektif), berketerampilan (psikomotorik) dan pengetahuan

(kognitif)	yang	Sekolah Dasar. Sebagaimana telah dipaparkan
berkesinambungan. Materi pembelajaran akan diarahkan pada target pencapaian kompetensi yang tepat guna dengan materi pembelajaran yang essensial dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Proses pembelajaran diharapkan mengarah pada active student center dan kontekstual dengan dipandu buku teks yang berisi materi dan proses pembelajaran, pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran.		menurut (Etin Solehatin dan Raharjo, 2009: 15) dalam (Magee et al., 2017) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya.
IPS adalah “Pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya ditingkat dasar dan menengah” (Sujana, Bagus, & Surya, 2017). Sebagaimana yang dijelaskan Setiawati T (2019) bahwa IPS “Perpaduan dan berbagai disiplin ilmu ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi isu isu sosial”. Jadi IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang ilmu sosial serta kegiatan manusia, siswa belajar IPS supaya dapat hidup di masyarakat dengan ilmu sosial yang telah dipelajarinya di sekolah serta siswa dapat memiliki kepekaan akan masalah masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, IPS merupakan suatu ilmu yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa di sekolah terutama di		Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Francisco, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tampaknya belum berkembang secara luas, hal ini didasarkan pada hasil penulisan Hamid Hasan, bahwa 95,71% guru sejarah menggunakan metode ceramah dan ceramah bervariasi dalam proses belajar mengajar sejarah (Rokhim, Banowati, & Setyowati, 2017). Proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang persekolahan, baik pada tingkat pendidikan dasar ataupun menengah, perlu adanya pembaharuan yang serius. Karena pada kenyataannya selama ini masih banyak pembelajaran yang bersifat konvensional, Beberapa kelemahan dari pembelajaran konvensional ini diantaranya guru kurang

menggunakan media yang kurang menarik membuat pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik sehingga dalam belajar siswa mudah bosan dan cenderung malas, kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas pun terasa membosankan karena siswa merasa kurang termotivasi serta kurang terlibat aktif dalam pembelajaran terutama dalam materi sejarah. Sejalan dengan itu, Sadiman (2008: 7) dalam (Ii, 2008) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Seorang guru harus dapat memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan keadaan kelas dan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah media yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, salah satunya dengan media teka-teki silang.

Teka-teki silang merupakan media yang digunakan untuk meninjau kembali dan dapat membantu peserta didik mengingat Kembali

tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Menerapkan media ini dapat melibatkan kemampuan peserta didik untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang. Saat bermain teka teki silang seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, variasi dan rutinitas, bahkan teman. Menurut Zaini Hisyam. Loc. Cit. Dalam (Oliver, 2013) Metode Crossword Puzzle dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Penggunaan media teka-teki silang adalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan serta aktivitas belajar dapat menyenangkan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi mandiri, berpikir kritis dan demokratis dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa” sehingga peserta didik tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran IPS di SD, diperlukan

penggunaan media pembelajaran agar anak menjadi terlatih keaktifan belajar nya. Sejalan dengan hal tersebut Hidayat & Anshori (2020) mengemukakan bahwa Media permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Maka dibawah penulis akan menjelaskan tentang “Pentingnya media pembelajaran dalam keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (library research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kajian literatur dipilih karena penelitian berfokus pada analisis penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar tanpa melakukan eksperimen langsung di lapangan. Menurut Zed (2004), penelitian kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ditemukan secara sistematis berdasarkan sumber-sumber literatur (Moleong, 2017).

Sumber data penelitian ini diperoleh dari berbagai referensi, baik berupa buku, artikel jurnal nasional maupun internasional, serta dokumen yang relevan dengan tema media

pembelajaran IPS dan keaktifan belajar siswa. Data dikumpulkan melalui proses identifikasi, klasifikasi, dan analisis kritis terhadap isi literatur yang relevan. Menurut Arikunto (2019), analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, serta menemukan pola-pola makna yang penting.

Langkah-langkah penelitian ini meliputi: (1) mengidentifikasi masalah pembelajaran IPS yang bersifat monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa; (2) mengumpulkan literatur terkait penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran; (3) melakukan analisis isi (content analysis) terhadap kelebihan dan kelemahan penggunaan media tersebut; (4) menyusun hasil kajian yang mendeskripsikan kontribusi media teka-teki silang dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Content analysis dipandang sesuai karena memungkinkan peneliti untuk menginterpretasi teks secara objektif dan sistematis (Krippendorff, 2018).

Fokus kajian ini diarahkan pada jenis-jenis aktivitas belajar siswa yang dapat ditingkatkan melalui media teka-teki silang. Menurut Diedrich (dalam Lestari & Mustika, 2014), keaktifan belajar siswa mencakup kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Indikator tersebut digunakan

sebagai acuan dalam menganalisis potensi media teka-teki silang.

Dengan demikian, metode penelitian ini menekankan pada pemanfaatan sumber-sumber ilmiah yang valid, analisis deskriptif kualitatif, serta content analysis untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang peranan media teka-teki silang dalam meningkatkan keaktifan belajar IPS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sesuatu yang tidak asing lagi bagi semua orang. Namun demikian, para ahli mempunyai berbagai definisi mengenai belajar. Menurut R. Gagne (Mulyadiprana & Nur, 2017) Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sementara itu, (Hanafy, 2014) berpendapat bahwa belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya perubahan suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utamanya. Sejalan dengan hal tersebut B. F Skinner (Hanafy, 2014) mengemukakan bahwa belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan, sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar

dengan adanya ganjaran dan pujian dari guru atas hasil belajarnya. Dari ketiga definisi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu hal yang dapat membuat seseorang berubah dalam hal tingkah laku maupun pemikiran-pemikirannya.

Pembelajaran adalah suatu kata yang berasal dari kata mengajar, dimana mengajar adalah suatu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga mencapai suatu tujuan pendidikan.

II. Media Pembelajaran Crossword Puzzle / Teka-Teki Silang

Banyak cara penyampaian materi pelajaran ini agar dapat diserap dan diingat dengan baik oleh siswa. Salah satunya yang sangat efektif adalah pemakaian alat bantu (media) pembelajaran. Menurut penulisan, daya serap pancaindera manusia tidaklah sama. Masing-masing pancaindera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses belajar seseorang, dengan menggunakan indra penglihatan mencapai 82%, pendengaran

11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1% (Piran Wiroatmojo dan Sasonohardjo) dalam (Yuliarty P, Permana T, Pratama A. & Indonesia, 2008). Dapat disimpulkan bahwa apabila penyampaian materi pelajaran lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang paling tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama, maka hasilnya akan lebih maksimal lagi.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka-teki silang memang sangat menyenangkan, teka-teki silang berguna untuk mengingat kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Sejalan dengan hal tersebut, Rahmawati & Kurniawan (2021) mengemukakan teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Permainan ini untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat, teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Pada penulisan ini media

teka-teki silang digunakan agar siswa belajar secara aktif, siswa akan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru melainkan siswa juga akan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media teka teki silang pada dasarnya sebuah permainan yang memiliki banyak sekali manfaat. Seperti pengertiannya bahwa teka teki silang merupakan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa karena dengan bermain teka teki silang siswa akan menjadi penasaran terhadap jawaban-jawaban dari pertanyaan yang ada dalam teka teki silang tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka teki silang tersebut terjawab. (Arsyad, 2017) menegaskan bahwa: "manfaat teka teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

Langkah-langkah teka-teki silang menurut Silberman (2016: 256-257) (Lubis, 2019) yaitu, sebagai berikut : Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama- nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah pendidik ajarkan. Kedua Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak

mungkin unsur pelajaran. (Catatan: jika terlalu sulit untuk membuat teka- teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan). Setelah itu, Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang pendidik. Selanjutnya bagikan teka- teki silang itu kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok. Dan etapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Menurut (Lubis, 2019) langkah – langkah strategi teka – teki silang adalah sebagai berikut : Pertama tulislah kata- kata kunci, terminologi atau nama- nama yang berhubungan dengan materi yang telah penulis berikan. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka- teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan. Ketiga buat pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan pertanyaan mengarah kepada kata- kata tersebut. Lalu bagikan teka-teki silang ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok. Dan beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Menurut Muzaki (2012: 12-14) (Lubis, 2019) kelebihan strategi pembelajaran aktif teka-teki silang diuraikan sebagai berikut :

Melalui teka-teki silang peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik. Melalui penerapan teka- teki silang ini, peserta didik belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Teka-teki silang ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta keaktifan peserta didik dalam bentuk interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan teka-teki silang dapat mendorong peserta didik berlomba- lomba untuk maju. Penerapan teka-teki silang dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Penulis menganalisis bahwa kelebihan pembelajaran teka-teki silang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri, menggali potensi yang ada pada dirinya, mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta keaktifan peserta didik, memiliki sifat kompetitif dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Muzaki (2012: 12-14) (Lubis, 2019) kelemahan strategi pembelajaran aktif

teka-teki silang diuraikan sebagai berikut: Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan teka-teki silang belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang peserta didik lebih pandai dari lainnya. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan teka-teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya. Serta adanya keengganan dari para pendidik untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa kelemahan pembelajaran teka-teki silang adalah sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, Banyak mengandung unsur spekulasi, tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan teka-teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya. Pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk itu pembentukan interaksi yang baik diantara guru dengan siswa dan diantara

siswa dengan siswa akan sangat berguna dalam mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran demi tercapainya lingkungan belajar yang efektif dan efisien. (Pelaksanaan, 2006) menyebutkan bahwa, “mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat”. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah bentuk kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas. Aktivitas belajar siswa di dalam pembelajaran dapat dilihat dari seberapa besar siswa mampu merespon segala bentuk stimulus dari guru selama proses pembelajaran. Semakin sering siswa dilatih untuk mampu merespon segala bentuk stimulus maka semakin aktif siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran.

(Supinah, 2007) mengatakan Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Selain itu, Menurut Paul B. Diedrich (Lestari & Mustika, 2014) keaktifan siswa dalam belajar diklasifikasikan sebagai berikut : Kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik,

kegiatan- kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional. Dari pada pendapat yang telah dikemukakan, penulis akan menggunakan beberapa jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich (Lestari & Mustika, 2014) yakni kegiatan- kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendegarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan- kegiatan mental.

III. Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam belajar adalah suatu keterlibatan siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses belajar. Sejalan dengan hal ini, sardiman (Un, 2019) mengemukakan keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien didasarkan pada tingkat aktivitas belajar siswa yang terlihat mendominasi dengan baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (Mendiknas RI, 2013) tentang standar proses menyatakan bahwa, proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan

bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk itu pembentukan interaksi yang baik diantara guru dengan siswa dan diantara siswa dengan siswa akan sangat berguna dalam mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran demi tercapainya lingkungan belajar yang efektif dan efisien. (Pelaksanaan, 2006) menyebutkan bahwa, “mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat”. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah bentuk kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas. Aktivitas belajar siswa di dalam pembelajaran dapat dilihat dari seberapa besar siswa mampu merespon segala bentuk stimulus dari guru selama proses pembelajaran. Semakin sering siswa dilatih untuk mampu merespon segala bentuk stimulus maka semakin aktif siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran. (Supinah, 2007) mengatakan Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Selain itu, Menurut Paul B. Diedrich (Lestari & Mustika, 2014) keaktifan siswa dalam belajar diklasifikasikan sebagai berikut : Kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-

kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional. Dari pada pendapat yang telah dikemukakan, penulis akan menggunakan beberapa jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich (Lestari & Mustika, 2014) yakni kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan mental.

SIMPULAN

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di SD. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan terlatih dan sesuai dengan manfaat dari media teka teki silang tersebut yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- B. A. B. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Materi Wangsalan Untuk Siswa Kelas VIII*. 7–31.
- Francisco, A. R. L. (2013). Hakikat Ips. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/Lp.2014v17n1a5>
- Hidayat, T., & Anshori, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 101–110.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Sage.
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan.
- Magee, R. V., م. سلامة, Magee, R. V., Crowder, R., Winters, D. E., Beerbower, E., ... Gorski, P. C. (2017). No Title الاجراءات الجنائية. *ABA Journal*, 102(4), 24–25. <https://doi.org/10.1002/Ejsp.2570>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadiprana, A., & Nur, L. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Di SD. *Tasikmalaya*.
- Oliver, J. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Pelaksanaan, T. (2006). Peraturan Mendiknas Nomor 24 Tahun 2006. Okhim, M. A., Banowati, E., & Setyowati, D. L. (2017). Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak Sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Siswa SMA Di Kabupaten Demak. *Journal Of Educational Social Studies*, 6(3), 111–119.
- Rahmawati, S., & Kurniawan, A. (2021). Crossword Puzzle as a Learning Media in Elementary School Social Studies. *International Journal of Education*, 13(3), 45–54.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sujana, I. W., Bagus, I., & Surya, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Dalung.
- Supinah, O. (2007). Bagaimana Mengukur Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran (2), 1–15. Un. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Group Investigation (GI) Pada Siswa Kelas VI SDN Bandung, Wonosegoro. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Mendiknas RI. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Yuliarty P, Permana T, Pratama A., 2008, & Indonesia, U. P. (2008). *Bahan Ajar Media Pembelajaran*. Setiawati, T. 2019. *Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Tasikmalaya : PEDADIDAKTIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor