

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori mengenai siswa bagaimana membangun pengetahuan dari pengalaman. Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan pandangan yang mengizinkan individu untuk mempelajari dan mengejar kebutuhan serta kemampuan mereka dengan bantuan orang lain. Teori ini memberikan kesempatan bagi individu agar dapat aktif selama kegiatan belajar mengajar dan menemukan sendiri keahlian, atau teknologi yang bermanfaat untuk pengembangan diri (Nurfatihah, 2019:124).

Winaputra (dalam Wardoyo, 2013: 39) berpendapat terdapat tiga garis besar pandangan tentang konstruktivisme. Pertama Pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia suatu objek yang sifatnya objektif, akan tetapi observasi serta interpretasinya tidak berpengaruh terhadap subyektif. Kedua pengetahuan merupakan konstruksi sosial Pengetahuan ini dalam konteks sosialnya yang dipengaruhi oleh kekuatan agama, ideologi, politik serta kepentingan kelompok. Ketiga pengetahuan bersifat tentative merupakan konstruksi manusia dan kebenaran, pengetahuan tidak bersifat mutlak.

Widodo (dalam Baharudin, 2015: 34) berpendapat 5 hal utama selama proses belajar:

1. Pengetahuan awal dimiliki oleh individu dan pengetahuan dasar yang mempunyai peran krusial.
2. Proses pembelajaran melibatkan konstruksi pengetahuan oleh diri sendiri.
3. Pengetahuan awal pada siswa dipengaruhi oleh perubahan konsepsi yang dapat bertambah menjadi konstruksi ilmu pengetahuan lebih besar, sehingga dapat mengubah pengetahuan awal menjadi suatu konsep.
4. Proses pembentukan pengetahuan terbentuk melalui konteks sosial. Dalam konteks sosial ini proses pembelajaran antar individu saling berkaitan, na-

mun pengetahuan sesuai dengan individu masing-masing.

5. Proses pembelajaran bertanggung jawab terhadap proses belajar individu tersebut. Dorongan untuk semangat belajar datang dari diri sendiri dan seorang guru tidak dapat memaksa individu untuk belajar. Peran guru hanya membantu dan menyiapkan segala hal dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Seorang pengajar atau guru memiliki peran yang sangat krusial yang memberikan informasi, sedangkan murid berperan sebagai penerima informasi. Supaya kegiatan belajar mengajar sesuai rencana, seharusnya seorang pengajar atau guru dapat menyampaikan informasi secara efektif pada murid. Untuk membantu mencapai tujuan tersebut, diperlukan penggunaan media yang tepat (Hasan, 2021: 27). Media berasal dari kata latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar (Sardiman, 2018:30). Media merupakan suatu alat atau perangkat yang memiliki fungsi sebagai perantara dalam kegiatan komunikasi antara pengirim informasi pada penerima informasi. Sedangkan pembelajaran adalah proses kerjasama yang terjadi antara guru dan siswa (Wahyuni, 2013:29).

Media belajar merupakan suatu instrumen atau perangkat yang digunakan oleh pengajar selama kegiatan belajar mengajar agar memudahkan pengajar untuk mentransfer materi pelajaran kepada siswa, guna menambah pengetahuan baru pada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah diatur dapat terlaksana dengan baik.

Agnhi (2017:105) berpendapat media pembelajaran memiliki empat jenis, diantaranya:

1. Media visual yaitu media yang bisa dilihat dengan mata atau berwujud benda seperti gambar, sketsa, ilustrasi, foto, lukisan, pola, bulletin, koran, majalah, poster, buku, peta, dll.
2. Media suarau atau audio yaitu media dengar, misalnya rekaman, tape, radio, dll.
3. Media audio-visual yaitu media yang sekaligus dapat dilihat serta didengar, seperti film.
4. Multimedia yaitu media yang menggunakan bererbagai indera dari pengalaman secara langsung, seperti computer karyawisata, dan teater.

Kemp & Dayton berpendapat media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar memiliki tiga fungsi penting, yaitu: 1) media pembelajaran berguna memberikan dorongan atau motivasi siswa agar merasa senang dalam pembelajaran. 2) media pembelajaran bisa digunakan untuk menambah pengetahuan siswa. 3) media pembelajaran memiliki fungsi untuk mencapai tujuan belajar yang baik.

Hasan (2021) media untuk pembelajaran mempunyai beberapa fungsi utama:

1. Fungsi pendidikan, media pembelajaran memiliki fungsi pendidikan karena media pembelajaran berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar.
2. Fungsi komunikatif, melalui media pembelajaran siswa bisa memperluas interaksi antara siswa, lingkungan serta masyarakat sekitar. Media pembelajaran memfasilitasi siswa guna berinteraksi.
3. Dalam aspek ekonomi, media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara luas oleh seluruh siswa berkat kemajuan teknologi yang ada.
4. Dalam konteks politik, para guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menghadirkan materi pelajaran di kegiatan belajar mengajar.
5. Memanfaatkan media pembelajaran, fungsi seni budaya adalah memberi peluang bagi siswa guna mempelajari dan mengenal berbagai hasil seni budaya atau karya manusia.

Menurut pandangan saya berdasarkan dua sudut pandang yang telah disebutkan terkait fungsi media pembelajaran, ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran memiliki peran dan fungsi penting dalam meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga bisa memberikan tambahan pengetahuan baru untuk siswa dan guru.

Media pembelajaran mempunyai faedah secara keseluruhan dalam membantu interaksi antara pendidik dan siswa, yang pada gilirannya menyebabkan terciptanya proses pengajaran yang produktif dan efisien (Isran, 2018: 94). Menurut Kemp dan Dyton (dalam isran, 2018: 94) mengatakan kegunaan media pembelajaran:

1. Bisa menambah mutu hasil dari belajar siswa.
2. Metode pembelajaran menjadi lebih berinteraksi.
3. Metode pembelajaran mudah dipahami dan lebih menarik.
4. Waktu dan tenaga lebih efisien.
5. Materi pengajaran yang diberikan dapat disamakan.
6. Media pembelajaran dapat mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran.
7. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar bisa dilakukan dimanapun serta kapanpun.

Dari kegunaan media pembelajaran tersebut, penggunaannya dalam proses pembelajaran sangatlah krusial dan mempunyai pengaruh yang besar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa, serta meningkatkan interaktifitas pembelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa karena pembelajaran akan lebih menarik serta tidak monoton, sehingga akan menimbulkan sikap positif pada siswa.

### 2.1.3 Crossword Puzzle

Permainan crossword puzzle merupakan salah satu bentuk media pembelajaran atau hiburan di mana jawaban dari pertanyaan yang diberikan dijawab ke dalam kotak-kotak yang tersedia dengan huruf-huruf yang sesuai. *Crossword puzzle* adalah permainan yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa melalui kerja sama, meningkatkan keterlibatan siswa dalam berpikir, dan meningkatkan kemampuan bahasa. *Crossword puzzle* ini tidak hanya berisi teks saja, tetapi bisa dengan gambar-gambar. Cara mengaplikasikannya dengan dua acara yaitu, dengan manual dan online melalui handphone. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan sarana edukasi yang menarik. Dengan teka-teki silang, siswa tidak akan merasa jenuh dan akan termotivasi dalam proses belajar. (Dinar, 2019: 68).

Kegiatan belajar mengajar supaya tidak monoton dan menghindarkan siswa dari kebosanan, disarankan untuk menambahkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini untuk kegiatan mengajar memiliki peranan krusial dan memengaruhi motivasi siswa. Permainan teka-teki silang atau *crowword puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Dengan *crossword puzzle* siswa akan tertarik dan tidak merasa jenuh. Penggunaan *crossword puzzle* dapat diaplikasikan secara manual atau online melalui handphone. Penggunaan *crossword puzzle* dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berbeda dengan *crossword puzzle* pada umumnya. Dalam penelitian ini, peneliti menginovasikan *crossword puzzle* ini dengan sebuah permainan yaitu permainan banyak kata. Sistem penggunaannya siswa diperintahkan untuk mencari jawaban sebanyak-banyaknya sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan. Jawaban tersebut kemudian disusun dalam sebuah kertas karton dengan berbentuk vertikal dan horizontal seperti *crossword puzzle* pada umumnya. Penelitian dengan menggunakan media *Crossword Pazzle* terhadap motivasi belajar siswa juga telah diteliti oleh mahasiswa dari Universitas Muhamadiyah Purwokerto. Namun, terdapat perbedaan dalam kedua penelitian tersebut, tetapi dalam kedua peneliitan tersebut sama-sama berpengaruh untuk motivasi belajar siswa.

### 2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *movere* diartikan menggerakkan. Kata motivasi juga berasal dari kata motif, yang berarti upaya untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu demi mencapai tujuan tertentu. Menurut Wlodkowski, motivasi adalah kondisi yang dapat menumbuhkan perilaku dan memberikan arah pada perilaku seseorang (Ivylentine, 2019: 35). Motivasi belajar merupakan sesuatu kekuatan umum yang dimiliki oleh siswa yang

menciptakan rasa ingin ikut andil dalam kegiatan pembelajaran sehingga terlihat arah tujuan yang akan dicapai oleh siswa (Sardiman, 2018:75).

Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam maupun dari luar siswa yang menimbulkan semangat untuk belajar. Motivasi belajar tumbuh dari diri siswa tersebut ketika mendapatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan dalam pembelajaran.

Terdapat dua jenis motivasi belajar, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah suatu pendorong atau keinginan individu yang timbul dari dalam dirinya sendiri. Dalam motivasi intrinsik ini, seseorang akan melakukan suatu tindakan karena dorongan batiniah yang dimilikinya. Motivasi intrinsik biasanya terkait dengan bakat dan faktor kecerdasan bawaan individu. Karakteristik ini hadir sejak lahir dan dipengaruhi oleh keinginan pribadi, kepuasan, kebiasaan positif, serta kesadaran yang baik (Indah, 2018: 46). Berdasarkan konsep tersebut, dapat disarikan bahwa motivasi intrinsik adalah dorongan atau keinginan yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri.

#### 2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi eksternal adalah motivasi yang timbul dari faktor di luar diri individu. Motivasi ini muncul dengan tujuan untuk mencapai tujuan eksternal dan meraih pencapaian tertentu. Dalam jenis motivasi ini, seseorang didorong oleh orang lain untuk mencapai prestasi. Dalam motivasi ini ada peran teman-teman, saudara, serta orang tua. Variabel yang memengaruhi dorongan eksternal ini adalah penghargaan, saran, semangat, imbalan, hukuman, dan meniru sesuatu (Indah, 2018: 46). Berdasarkan teori ini, dapat disimpulkan bahwa dorongan ekstrinsik adalah keinginan yang muncul akibat dorongan atau pengaruh dari orang lain.

Menurut Indah (dalam Uno, 2018:47) bahwa terdapat beberapa indikator yang mengindikasikan motivasi belajar. Adapun indikator-indikator tersebut yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dan mendapatkan nilai tinggi pada siswa. 2) Kehadiran motivasi dan keperluan dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa gembira dan merasakan kebutuhan untuk terlibat dalam aktivitas belajar. 3) Tersebarlah aspirasi dan impian di masa depan yang terbuka bagi siswa. 4) Keberadaan penghargaan dalam proses pembelajaran mendorong motivasi siswa untuk meraih prestasi lebih tinggi. 5) Terdapat aktivitas yang menarik selama proses belajar-mengajar. 6) Terdapat suasana belajar yang mendukung sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar.

Peran motivasi sangatlah krusial dalam proses belajar-mengajar. Semangat belajar yang tinggi pada siswa akan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi motivasi siswa, seperti lingkungan belajar, kebutuhan personal, dan

pengalaman masa lalu. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami faktor-faktor tersebut dan merancang strategi yang tepat guna menambah motivasi atau semangat belajar siswa (Cahyani, 2020:128). Di bawah ini faktor yang mempunyai pengaruh untuk motivasi siswa :

1. Cita-cita

Faktor pendorong kuat motivasi baik secara intrinsik dan eakstrinsik pada siswa adalah cita-cita. Motivasi belajar pada diri pada siswa akan terbentuk ketika siswa tersebut memiliki cita-cita dan suatu hal yang harus dicapai dimasa depan.

2. Kemampuan Siswa

Faktor yang mendorong motivasi pada siswa atau siswa yaitu kemampuan yang mumpuni. Kemampuan yang ada pada diri pesrta didik akan menumbuhkan semangat dalam belajar sehingga akan terbentuknya motivasi belajar pada siswa.

3. Kondisi Siswa

Faktor yang berpengaruh pada motivasi adalah keadaan dari siswa itu sendiri. Kondisi siswa terdiri dari rohani dan jasmani. Kondisi siswa yang tidak sehat secara rohani dan jasmani akan mengganggu dalam aktivitas belajar. Namun sebaliknya jika kondisi rohani dan jasmani siswa sehat maka dapat mendorong motivasi belajar.

4. Kondisi Lingkungan Siswa

Aspek yang memengaruhi semangat belajar siswa adalah situasi lingkungan. Situasi lingkungan mencakup kediaman, institusi pendidikan, lingkungan alami, interaksi sosial, dan kehidupan di masyarakat. Jika lingkungan siswa baik seperti berada dalam lingkungan orang-orang berpendidikan, maka dapat menjadi motivasi siswa untuk rajin belajar.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Referensi yang tepat adalah studi yang terkait dengan subjek yang akan dibahas. Studi yang tepat harus berkaitan dengan permasalahan yang akan diselidiki. Dalam hal ini, beberapa studi yang relevan dengan topik studi yang akan dilakukan oleh peneliti dapat dicantumkan:

Penelitian yang pertama adalah penelitian karya Sarjon Lakoro, Sunarty Eraku, dan Daud Yusuf pada tahun 2020 dari jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Marisa”. Penelitian yang ditulis ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian kelompok kontrol posttest-only. Dalam penelitian ini menggunakan sampel dari kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 3 sebagai kelas

kontrol. Berdasarkan hasil analisis data terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang telah belajar menggunakan media teka-teki silang. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji statistik yang menunjukkan dalam uji-t bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel yang akan diteliti, tempat penelitian, waktu penelitian, dan subjek penelitian. Dalam penelitian karya Sarjon, Sunarty, dan Daud variabelnya mengenai hasil belajar siswa, namun variabel yang dipakai oleh peneliti di penelitian ini mengenai motivasi belajar siswa.

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian yang berjudul “Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Teknik Sipil Di SMK 2 Wonosari Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Hanif Burhanuddin dan M. Nur Rokhman dari Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan variabel yang akan digunakan oleh peneliti, hanya metode yang digunakan berbeda. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah cara mengaplikasikan media crossword puzzle tersebut.

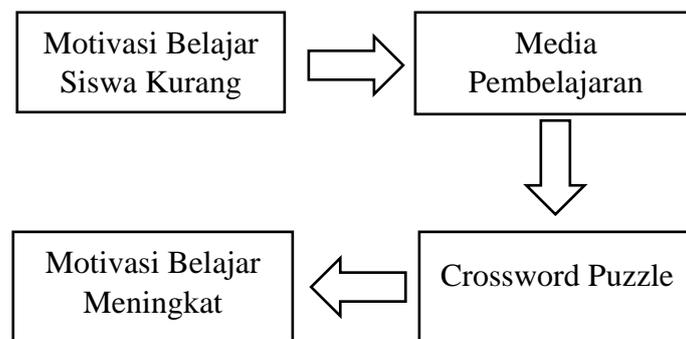
Penelitian Relevan yang ketiga adalah penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah Di Sekolah SMA Negeri 3 Mandau”. Penelitian ini ditulis oleh Viona Irawan dari Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Penelitian karya Viona ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Hal tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 16,25 poin yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, crossword puzzle dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merujuk pada keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lain dalam konteks masalah yang akan diinvestigasi. Kerangka konseptual ini dibangun berdasarkan teori atau ilmu yang menjadi dasar penelitian (Setiadi, 2013: 8).

Sejarah memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam pembelajaran disekolah, pelajaran sejarah dapat menumbuhkan rasa nasionalisme terhadap siswa. Namun dalam pembelajaran sejarah ini ada kendala, salah satunya pada motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi cara guna meningkatkan motivasi dan semangat dari siswa.

*Crossword puzzle* menjadi salah satu media pembelajaran yang baik dan menarik. Media *crossword puzzle* mempunyai keuntungan saat dijadikan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi lebih menyenangkan. Media *crossword puzzle* ini akan memberikan kontribusi dalam terwujudnya pembelajaran sejarah. Media *crossword puzzle* seharusnya bisa membuat suasana saat pembelajaran kondusif guna siswa bisa menyerap semua materi pembelajaran. Berikut ini diagram alur kerangka konseptual penelitian:



**Gambar 2.1**  
Kerangka Konseptual

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari perumusan masalah yang telah dibuat. Hasil jawaban pada hipotesis belum berdasarkan fakta yang diperoleh di lapangan, namun hasil berdasarkan teori-teori yang relevan (Sugiyono, 2015: 87). Hipotesis juga dapat diartikan sebagai suatu asumsi yang diajukan secara acak, namun dalam membuat asumsi ini harus memenuhi kriteria kebenaran koherensi yang menjadi standar dalam berpikir rasional (Syahrin, 2014: 41).

Hipotesis terdapat tiga bentuk berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu hipotesis deskriptif (variabel mandiri), hipotesis asosiatif (hubungan), dan hipotesis komparatif (perbandingan). Dalam penelitian ini merupakan hipotesis asosiatif yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru.