

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

Kerlinger dalam Surahman dkk.(2020:49) menjelaskan bahwa kajian teori dalam sebuah penelitian merupakan tahap yang sangat penting karena berfungsi untuk mengintegrasikan serta menganalisis berbagai konsep yang relevan dengan variabel yang diteliti. Teori dapat dipahami sebagai seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang digunakan untuk menerangkan suatu fenomena secara sistematis melalui hubungan antarkonsep maupun antarvariabel yang diteliti.

Pada dasarnya, teori memiliki tujuan utama untuk memberikan penjelasan sekaligus prediksi terhadap hasil kecenderungan dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Secara umum, kajian teori dalam penelitian diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu sumber utama dan sumber pendukung. Selain itu, teori juga berperan penting dalam memperjelas permasalahan penelitian, membantu perumusan hipotesis atau dugaan sementara, serta menjadi pedoman bagi peneliti dalam menyusun dan menyeimbangkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Dengan demikian, kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa konsep adalah:

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan yang telah lama dikenal dalam dunia pendidikan. Sebelum memahami teori tersebut secara lebih mendalam, penting untuk mengetahui konsep dasar konstruktivisme itu sendiri. Secara etimologis, konstruktivisme merujuk pada prinsip “membangun” atau “mengonstruksi”. Dalam perspektif filsafat pendidikan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu paradigma yang menekankan upaya membangun tatanan kehidupan yang selaras dengan perkembangan budaya modern.

Berdasarkan pemahaman tersebut, konstruktivisme dapat dipandang sebagai teori yang berorientasi pada proses pembangunan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui karakteristik yang menekankan proses konstruksi pengetahuan, teori ini diasumsikan mampu

mendorong peningkatan keaktifan siswa sehingga dapat berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan mereka (Suparlan,2019:82).

Menurut Schuck dalam Suryana dkk.,(2022 :2073) teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget menegaskan bahwa pengetahuan tidak diterima begitu saja oleh individu, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi berkelanjutan dengan lingkungan. Dalam kerangka ini, peserta didik memahami realitas dengan membentuk serta mereorganisasi konsep berdasarkan hasil olah pikir mereka sendiri. Pengetahuan tersebut bukan merupakan kemampuan bawaan, tetapi berkembang secara bertahap melalui rangkaian pengalaman belajar dan aktivitas kognitif yang terus berlangsung.

Informasi yang diperoleh dari lingkungan diproses melalui struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik, sehingga terjadi penyesuaian dan penguatan skema kognitif. Melalui mekanisme tersebut, pemahaman mereka menjadi semakin matang dan kompleks seiring meningkatnya pengalaman dan keterlibatan dalam proses belajar.

Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses memahami dan membangun pengetahuan. Melalui pendekatan ini, peserta didik diberikan ruang seluas-luasnya untuk mengeksplorasi serta menginterpretasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari, kemudian mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik sebagai sumber utama informasi, melainkan berfokus pada aktivitas peserta didik dalam menemukan, menafsirkan, dan mengonstruksi makna dari pengalaman belajarnya sendiri. Selain itu, teori konstruktivisme juga memberikan kebebasan berpikir kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan reflektif dan kritis terhadap pengetahuan yang telah diperoleh. Peserta didik dituntut untuk mampu mempraktikkan teori yang telah dipelajarinya dalam kehidupan nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, konstruktivisme tidak hanya berfungsi sebagai teori belajar, tetapi juga

sebagai landasan filosofis dalam menciptakan pembelajaran yang partisipatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. (Suparlan, 2019:83)

Konsep konstruktivisme sejalan dengan penggunaan media teka-teki silang karena menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui proses menghubungkan informasi, konsep, dan pengalaman belajar yang dimiliki. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang, peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari guna menemukan jawaban yang tepat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan berbagai alternative jawaban, serta mengontruksi pemahaman secara mandiri. Dengan demikian, media teka-teki silang tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivistik dapat dipahami sebagai suatu pandangan belajar yang menekankan proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh peserta didik melalui aktivitas kognitif dan pengalaman belajar. Dalam perspektif konstruktivistik, pengetahuan tidak dipandang sebagai informasi yang ditransfer secara langsung dari pendidik kepada peserta didik, melainkan sebagai hasil konstruksi individu yang dibangun melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sebelumnya. Proses pembelajaran dinyatakan efektif apabila peserta didik mampu mengonstruksi pemahamannya sendiri terhadap materi pembelajaran dengan cara mengumpulkan informasi, menafsirkan makna, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Dengan demikian, peserta didik ditempatkan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, dan mendukung proses terbentuknya pemahaman secara bermakna.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam keseluruhan proses pendidikan. Di dalamnya, peran guru, peserta didik, sumber belajar, serta materi ajar merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan. Keempat komponen tersebut

memiliki fungsi strategis dalam membentuk desain pembelajaran yang efektif dan berkualitas pada berbagai mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran Sejarah merupakan usaha yang dilakukan oleh guru sejarah untuk menumbuhkan sikap dan patriotisme, nasionalisme, demokratisme, cinta keadilan, dan kejujuran. Pembelajaran sejarah di sekolah sering dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan. Pembelajaran sejarah perlu diberikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam model agar dapat berjalan secara efektif dan efisien, sehingga menjadi pelajaran yang menarik dan tidak membosankan. (Fadila, 2017:145).

Pembelajaran sejarah di sekolah mempunyai tujuan yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan historis serta mengetahui dan memahami sejarah. Pelajaran sejarah juga membantu peserta didik dalam belajar berpikir kreatif tentang peristiwa masa lalu dan menghubungkannya dengan kehidupan saat ini. Hal ini juga dapat membantu dalam pembelajaran sejarah nasional saja, namun pembelajaran sejarah lokal juga dapat membangun memori kolektif pada peserta didik. Sidik dalam Chalimi (2024 :2091) mengungkapkan bahwa pentingnya membangun memori kolektif ini agar dapat menumbuhkan pengetahuan mengenai memori dan informasi dari suatu peristiwa sejarah dan identitas suatu kelompok. Pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk membantu para peserta didik mempelajari dan memiliki pemahaman tentang berbagai pengalaman hidup masyarakat di masa lalu sehingga dapat membantu mereka menghadapi masa kini dan masa mendatang. Pembelajaran sejarah juga membantu para peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mental mereka, seperti berpikir kritis, menyimpan ingatan, dan berimajinasi.

2.1.3 Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan proses manipulasi operasi mental terhadap berbagai informasi yang diperoleh melalui indera maupun yang tersimpan dalam memori, untuk kemudian diolah, dirumuskan, dan dievaluasi hingga menghasilkan suatu makna. Meskipun proses ini bersifat kompleks, berpikir bukanlah aktivitas yang bersifat misterius. Supardi dalam Simbolon, dkk (2025:45) menjelaskan bahwa berpikir adalah aktivitas menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan,

menilai, dan mengambil keputusan dengan memanfaatkan ingatan serta penalaran. Aktivitas berpikir memiliki peranan penting dalam membantu individu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Adapun berpikir kreatif dapat diukur dengan indikator-indikator yang telah dikemukakan oleh para beberapa ahli menurut Darwanto dalam Simbolon, dkk (2025:47) mengatakan bahwa berpikir kreatif terbagi menjadi tiga hal yaitu *Fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu yang relatif singkat. Peserta didik yang memiliki fluency tinggi mampu memberikan berbagai alternatif jawaban, tidak terpaku pada satu solusi saja, serta cepat dalam menyebutkan ide-ide baru. *Originality* (keaslian), kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak umum. Pada aspek ini peserta didik mampu memberikan jawaban atau gagasan yang berbeda dari kebanyakan orang, menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi. *Flexibility* (keluwesan), berkaitan dengan kemampuan melihat suatu masalah dari berbagaisudut pandang. Peserta didik dapat berpindah dari suatu cara berpikir ke cara yang lain , menghasilkan ide yang bervariasi, serta tidak kaku dalam menentukan solusi. *Elaboration* (penguraian), memecahkan masalah secara detail.

Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif menurut Agustin dalam Simbolon, dkk (2025:48) mengungkapkan ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi yaitu sebagai berikut: a) Rasa ingin tau yang luas dan mendalam, b) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, c) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, d) Bebas dalam menyatakan pendapat, e) mempunyai rasa keindahan yang dalam, f) mempunyai rasa keindahan yang dalam, g) menonjol dalam salah satu bidang seni, h) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, i) mempunyai rasa humor yang luas, j) mempunyai daya imajinasi.

Dengan demikian,kemampuan berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai kapasitas individu untuk menciptakan gagasan-gagasan yang inovatif serta mengembangkan beragam alternatif pemecahan masalah secara efektif dan efisien (A Nurlita & Jaelani ,2023:771).

2.1.4 Media Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang memiliki nilai pembelajaran. Menurut Ariwibowo dalam Syofiani, Zaim, dikutip dalam Tri Nola & Syahrul (2020:289). Teka-teki silang (TTS) merupakan permainan yang dilakukan dengan cara mengisi kotak-kotak kosong berwarna putih menggunakan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Dalam variasi permainan ini, petunjuk diberikan dalam bentuk gambar, sehingga peserta didik diminta untuk menebak kata berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri yang terdapat pada gambar tersebut.

Langkah-langkah pelaksanaan media teka-teki silang yaitu (1) Guru mempersiapkan media teka-teki silang yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran manual di kertas (2) Guru menyusun dan membuat teka-teki silang berdasarkan konsep utama yang sesuai dengan materi pembelajaran (3) Peserta didik mengerjakan teka-teki silang secara kelompok sesuai petunjuk yang diberikan (4) Setelah semua kelompok menyelesaikan kegiatan, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun teka-teki silang serta menjawab pertanyaan dengan benar.

Penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir siswa sekaligus memperkaya perbendaharaan kosakata pada suatu mata pelajaran. Penerapan media teka-teki silang juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena aktivitas tersebut mengandung unsur permainan yang menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, teka-teki silang berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik tanpa menimbulkan kejenuhan (Agustina dkk, 2018:89). Setiap permainan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. (Tri Nola & Syahrul, 2020: 289).

Media pembelajaran teka-teki silang (Teka-Teki Silang) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam menemukan jawaban

yang tepat. Melalui proses pencarian dan pengisian jawaban, peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga dilatih untuk mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan petunjuk yang tersedia. Unsur permainan yang terdapat dalam teka-teki silang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan belajar, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir secara lebih fleksibel dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Tantangan yang muncul dalam setiap petunjuk soal mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam menafsirkan makna kata, mencari alternatif jawaban, serta menyesuaikan jawaban dengan keterbatasan ruang dan jumlah huruf yang tersedia.

Meskipun media teka-teki silang memiliki beberapa keterbatasan, seperti kurang optimal digunakan pada materi yang bersifat numerik atau konseptual mendalam serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penyusunannya, keterbatasan tersebut tidak serta-merta mengurangi potensinya dalam melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Justru, keterbatasan pada jumlah kolom, huruf, dan penggunaan istilah singkat menuntut peserta didik untuk berpikir lebih cermat, kreatif, dan inovatif dalam menemukan jawaban yang paling sesuai. Peserta didik dituntut untuk menyeleksi informasi, menafsirkan petunjuk secara kritis, serta menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya agar jawaban dapat saling terintegrasi. Dengan demikian, meskipun media teka-teki silang tidak sepenuhnya mampu menyampaikan materi konseptual secara mendalam, media ini tetap efektif dalam menstimulasi proses berpikir kreatif melalui aktivitas pemecahan masalah dan pengolahan informasi secara aktif.

Dalam penelitian ini, tujuan utama yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik melalui desain penelitian dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS), sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok sampel diberikan post-test berupa tes kemampuan pemecahan soal dalam bentuk pilihan ganda

dengan butir soal yang sama. Pemberian post-test ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui secara empiris efektivitas penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang relevan

Dalam proses penyusunan penelitian ilmiah di bidang pendidikan, telaah terhadap penelitian terdahulu merupakan tahap esensial yang tidak dapat diabaikan. Kajian terhadap hasil penelitian sebelumnya tidak sekadar menjadi pelengkap, melainkan berperan penting sebagai landasan teoretis yang memperkuat argumentasi ilmiah dalam penulisan latar belakang, penyusunan kerangka berpikir, hingga perumusan hipotesis. Dengan demikian, penelitian yang relevan berfungsi sebagai acuan bagi peneliti untuk menelaah bagaimana permasalahan sejenis telah dikaji sebelumnya, sekaligus memahami pendekatan dan temuan yang dihasilkan guna dijadikan dasar pengembangan atau pembandingan dalam konteks penelitian yang berbeda. Menurut Riswanto dalam (Hanifah dkk., 2025).

1. Artikel penelitian Ginayah, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Teka-teki Silang (TTS) kimia 3D Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X pada Materi Hidrokarbon. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Instrumen yang digunakan terdiri atas pretest, posttest, dan angket kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Media TTS Kimia 3D mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan lembar kerja soal. Uji gain pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi (0,72), sedangkan kelas kontrol pada kategori sedang (0,65). Selain itu indikator kreativitas seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi menunjukkan perkembangan yang signifikan, dengan indikator keluwesan menjadi yang paling dominan meningkat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media TSS Kimia 3D efektif dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran.

2. Artikel penelitian yang disusun oleh Livia Radinka, dkk., (2024) yang berjudul Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Teka-teki Silang terhadap Keterampilan berpikir kreatif siswa SMP. Hasil pengamatan peneliti di kelas VIII SMPN 6 Magelang, menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang belajar menggunakan PBL berbantuan teka teki silang mengalami peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Hal ini diuktikan dengan N-gain sebesar 0,72 (kategori tinggi) pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya 0,55 (kategori sedang). Uji paired t-test dan independent sample t-test juga menunjukan adanya perbedaan signifikan pada nilai posttest kedua kelas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model PBL yang dipadukan dengan media teka-teki silang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Artikel Penelitian yang disusun oleh Agustina dan Syahrul, dkk., (2018) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang dapat meningkatkan aktivitas belajar, kinerja guru, dan hasil keterampilan berbahasa siswa. Persentase ketuntasan siswa meningkat dari 24 % pada data awal, menjadi 44% pada siklus I 72% pada siklus II, dan mencapai 88% pada siklus III. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dalam pembelajaran ketika menggunakan teka-teki silang.

2. 3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur berpikir yang dilakukan melalui tahapan-tahapan dalam pemecahan masalah (Kurniawan & Puspitaningtyas 2021:47).

Kerangka berpikir atau kerangka konseptual merupakan suatu sintesis mengenai hubungan antar variabel yang disusun berdasarkan teori yang telah dideskripsikan sebelumnya. Sugiyono dalam Sunaryo (2018 :190). Kerangka berpikir berfungsi sebagai landasan logis dalam penelitian untuk menggambarkan hubungan antara teori dan variabel yang dikaji. Kerangka berpikir merupakan suatu konstruksi konseptual yang menggambarkan keterkaitan antara landasan teori dengan berbagai

faktor yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Melalui kerangka berpikir tersebut, peneliti dapat menjelaskan hubungan antarvariabel yang dikaji sehingga memberikan dasar yang rasional dalam perumusan hipotesis yang disusun berdasarkan teori serta temuan empiris yang relevan dengan penelitian. Widayat & Amirullah dalam Syahputri dkk., (2023:162).

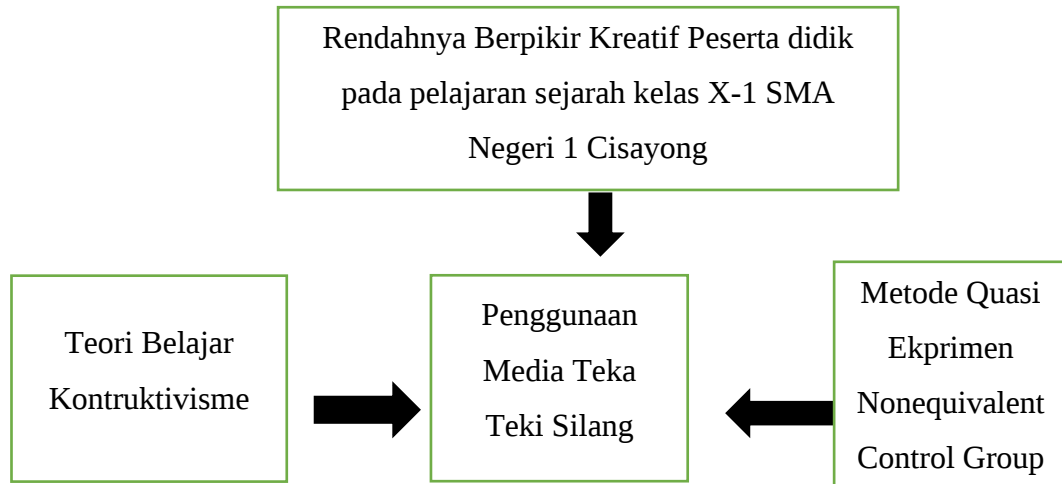
Dalam penelitian ini, penggunaan Media Teka teki Silang berperan sebagai variabel independen, sedangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi variabel dependen yang diteliti untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkannya. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting dimiliki oleh peserta didik pada abad ke-21. Oleh karena itu, kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui berbagai aktivitas belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara konseptual, tetapi juga diharapkan mampu mengembangkan gagasan, mengolah informasi, serta menghasilkan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri 1 Cisayong, diketahui bahwa proses pembelajaran sejauh ini masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung bersifat pasif dan lebih bergantung pada buku teks sebagai sumber belajar, sehingga kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif belum optimal.

Salah satu media yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media teka teki silang. Media ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, partisipasi aktif, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik didorong untuk berpikir secara lebih fleksibel dalam menemukan jawaban, menghubungkan konsep, serta mengembangkan ide berdasarkan petunjuk yang tersedia.

Pemilihan media ini didasarkan pada kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan Media Teka teki Silang dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyusun kerangka berpikir yang di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir