

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu

Ada pun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

- a. Penelitian yang di lakukan oleh Prawidya Lestari dan Nurul Sabiti tahun 2022 dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 5 Purworejo” Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran snowball throwing dengan media teka-teki silang yang diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 1.
- b. Penelitian yang di lakukan oleh Muhammad Fariz Abdul Aziz tahun 2023 dengan judul: “Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar” Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan observasi dilapangan bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat dapat membentuk daya berpikir kritis saat menjawab kuis-kuis dalam implementasi media teka-teki silang. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan atau observasi.
- c. Penelitian yang di lakukan oleh Ernawati tahun 2020 dengan judul: “Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dikelas V mis sp. Lanting Sinabang” Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar

siswa dikelas V mis Sinabang sangat berdampak baik dalam meningkatkan minat belajar siswa,berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dan kualitas pembelajaran.

- d. Penelitian yang di lakukan oleh Issrina Dwika Hidayati dan Aslam tahun 2021 dengan judul: “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa” Hasil dari Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz yang berbasis games sangat tepat dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring sehingga sesuai dijadikan solusi dari permasalahan yang timbul pada siswa. Dikarenakan rasa jenuh dan malas akibat dari lamanya siswa belajar secara daring, membuatmereka kehilangan motivasi dan minat untuk aktif dan belajar lebih giat.

2.2 Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran bukan sekadar transfer ilmu dari guru ke murid. Melainkan, proses interaktif antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan yang kondusif.Lebih dari sekadar bantuan, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu siswa dalam proses pemerolehan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan.Pembelajaran bukan hanya tentang pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang pembentukan karakter, seperti sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang menumbuhkan siswa untuk menjadi individu yang utuh dan siap menghadapi dunia..(Purwantari, 2016)

Pada dasarnya, pembelajaran adalah upaya menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa belajar dan berkembang secara optimal.(Harefa et al., 2022) Pembelajaran dikenal juga sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah dukungan pedagogis yang memfasilitasi akuisisi pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan pembentukan karakter peserta

didik.(Magdalena et al., 2020) pembelajaran disebut juga suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.(Sigalayan et al., 2019)

2.3 Pembelajaran Musik

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran musik diartikan sebagai proses, cara, perbuatan, dan hal mempelajari musik. Mata pelajaran Pendidikan Seni Musik memerlukan keterampilan khusus dari seorang guru, baik dalam mengorganisasi materi pembelajaran maupun dalam memberikan demonstrasi permainan lagu dan musik. Selain itu, mata pelajaran ini menuntut kreativitas anak dalam proses belajar dan bermain musik. Dengan demikian, Pendidikan Seni Musik diajarkan melalui kombinasi teori dan praktik musik itu sendiri. (Yuni, 2017)

Pembelajaran musik di sekolah bertujuan untuk: (1) menumbuhkan rasa seni dalam diri setiap anak melalui pengembangan kesadaran musik, respons terhadap musik, dan kemampuan mengekspresikan diri melalui musik, sehingga anak dapat meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan sekelilingnya; (2) mengasah kemampuan menilai musik secara intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; dan (3) memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi. (Jamalus, 1998)

Dalam ranah pendidikan formal, musik terintegrasi sebagai bagian dari mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran ini menaungi berbagai aspek seni, seperti seni rupa, tari, teater, dan tentu saja musik itu sendiri. Di sekolah, pembelajaran musik seringkali terfokus pada teori dan hafalan. Namun, hakikatnya, pembelajaran musik memiliki makna yang jauh lebih luas. Musik tak hanya memperkaya kehidupan seseorang secara artistik, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial.

2.3.2 Manfaat Pembelajaran Musik

Pembelajaran musik memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Beberapa manfaatnya antara lain:

- a) Meningkatkan kemampuan kognitif seperti memori, konsentrasi, dan pemecahan masalah.
- b) Membangun karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab.
- c) Meningkatkan kesehatan mental dan emosional seperti mengurangi stres, kecemasan, dan depresi.
- d) Meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar.
- e) Meningkatkan kemampuan bahasa seperti kosakata dan tata bahasa.
- f) Memperkuat rasa percaya diri dan harga diri.
- g) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan bekerja sama dengan orang lain.
- h) Menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya.

2.3.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian penyajian materi ajar, meliputi aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Ini termasuk semua fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sepanjang proses pembelajaran. (Prihatmojo & Rohmani, 2020) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. (Sulistio & Haryanti, 2022) Model pembelajaran dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran yang menggambarkan keseluruhan proses dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka atau bingkai untuk penerapan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. (K.Komalasari, 2010)

Dapat di simpulkan dari pendapat beberapa ahli di atas tersebut mengenai model pembelajaran yang dimana keduanya memaparkan pendapat yang sejalan, bahwa pembelajaran merupakan sebuah aktivitas

atau kegiatan belajar yang disusun dan didesain oleh pendidik secara sistematis dengan melihat lingkungan, sarana prasarana, dan kriteria peserta didik agar terciptanya kompetensi siswa yang telah diharapkan.

2.4 Model Pembelajaran Kooperatif

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif dan kerja sama di antara peserta didik dalam kelompok..(Prihatmojo & Rohmani, 2020) Pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah metode yang mengutamakan prinsip kerja kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif (cooperative learning), siswa belajar dan bekerja bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan struktur yang heterogen. Metode ini mendorong kolaborasi dan interaksi antar anggota kelompok. (Rusman, 2012).

2.4.2 Tahapan-Tahapan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki 6 fase/tahapan seperti yang disebutkan oleh Ibrahim dalam Trianto, (2010) yaitu:

- Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Pada tahap pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk memahami dan mencapai tujuan tersebut.
- Menyajikan Informasi. Tahap kedua melibatkan penyajian materi pelajaran oleh guru, baik melalui bacaan maupun demonstrasi.
- Mengorganisasikan Kelompok. Pada tahap ketiga, guru membentuk kelompok siswa secara efisien, memastikan bahwa struktur kelompok bersifat heterogen untuk memaksimalkan hasil belajar.
- Membimbing Kelompok Bekerja dan Mengajar. Pada tahap keempat, siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan bimbingan dan arahan yang jelas dari guru.
- Evaluasi. Tahap kelima melibatkan evaluasi hasil kerja masing-masing kelompok oleh guru untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran.

- Memberikan Penghargaan

Pada tahap terakhir, guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan kinerja dan kontribusi mereka dalam proses pembelajaran.

2.4.3 Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa jenis, setidaknya ada 6 jenis model pembelajaran kooperatif seperti yang diuraikan oleh Slavin (2010). Keenam jenis model pembelajaran tersebut adalah:

1. TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) adalah metode yang menggabungkan turnamen akademik dengan kuis-kuis dan sistem skor individu. Dalam model ini, peserta didik berkompetisi sebagai perwakilan tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara. Sistem ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim sambil bersaing secara individu untuk meningkatkan pemahaman mereka dan mencapai kemajuan akademik. Mohamad Syarif Sumantri dalam (Sulistio & Haryanti, 2022) jadi materi dari media permainan teka-teki silang pada penelitian ini diambil atau diadaptasi dari model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ini.

2. STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Model Pembelajaran STAD menurut slavin (2010) “Model pembelajaran kooperatif ini adalah salah satu yang paling sederhana dan sangat cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menerapkan pembelajaran kooperatif.”

3. CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*)

Model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dirancang khusus untuk pengajaran membaca dan menulis, baik pada usia TK maupun Sekolah Dasar. Model ini bertujuan mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan keterampilan berbahasa lainnya di berbagai jenjang pendidikan. Dalam model

pembelajaran kooperatif tipe CIRC, siswa tidak hanya belajar keterampilan membaca dan menulis melalui instruksi langsung dari guru, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan teknik menulis naskah secara kolaboratif..(Prihatmojo & Rohmani, 2020)

4. TAI (*Team Accelerated Instruction*)

Model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams-Assisted Individualization*) khusus dirancang untuk pengajaran matematika pada anak usia SD kelas rendah, yaitu kelas 1 hingga kelas 3. Sama seperti STAD, TAI melibatkan kelompok yang terdiri dari empat hingga enam siswa. Model ini menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran individual, memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari materi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka

5. Kelompok investigasi (*Group Investigation*)

Metode pembelajaran *Group Investigation* adalah pendekatan yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam mencari dan mengkaji materi pelajaran secara mandiri. Siswa diharapkan dapat menemukan informasi dari berbagai sumber, seperti buku pelajaran atau internet. Metode ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi siswa, sehingga mereka dapat secara efektif menyelidiki dan memahami topik yang dipelajari.

6. JIGSAW.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw awalnya dikembangkan oleh Elliot Aronson dan timnya di Universitas Texas, dikenal sebagai Jigsaw I. Kemudian, model ini diadaptasi oleh Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkins menjadi Jigsaw II. Dalam Jigsaw I, siswa hanya mempelajari konsep tertentu yang menjadi spesialisasi mereka,

sementara konsep lainnya dipelajari melalui diskusi dengan anggota tim..(Sulistio & Haryanti, 2022) Model pembelajaran Jigsaw adalah metode kooperatif yang melibatkan teknik pertukaran informasi antar kelompok dengan pendekatan yang unik. Dalam model ini, setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi kepada teman-teman sekelompoknya. Teknik ini mempromosikan kolaborasi aktif dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan pemahaman tentang topik yang telah mereka pelajari..(Prihatmojo & Rohmani, 2020)

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentukjamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan.

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar dengan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Penggunaan media ini membantu mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.(Ibrahim et al., 2023)

Arsyad (2006), mengatakan media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik sebagai hasil dari proses pembelajaran tersebut (Setiawan, 2022). (Tarigan & Siagian, 2015) Media pembelajaran dianggap sebagai elemen krusial dalam sistem pembelajaran karena dapat

menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi peserta didik. Dengan penggunaan alat bantu yang tepat dan sesuai dengan karakteristik penggunaannya, media pembelajaran berfungsi

sebagai usaha untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan memperlancar proses belajar mengajar. (Sigalayan et al., 2019) Manfaat media pembelajaran meliputi beberapa aspek penting. Pertama, media memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menjelaskan materi secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, membantu mereka berpikir dan menganalisis materi dengan lebih baik, serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Menurut (Septy, 2021) Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dengan efektif. Informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa secara aktif, baik dalam aspek mental maupun dalam aktivitas nyata, untuk memastikan pencapaian pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai bahan ajar yang mendukung penerapan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. (Istiqlal, 2017) Dalam kegiatan pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru, tetapi juga sebagai sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi dengan cara yang relevan dan efektif, mendukung pemahaman siswa terhadap konten yang diajarkan. Manfaat Media Pembelajaran

2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tak hanya memperlancar interaksi antara guru dan murid, tapi juga membawa segudang manfaat untuk proses belajar mengajar, di antaranya:

- 1) Penyampaian materi pelajaran yang seragam: Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang konsisten dan mudah dipahami oleh semua murid.
- 2) Proses belajar yang lebih jelas dan menarik: Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan fokus

dan minat murid dalam belajar.

- 3) Pembelajaran yang lebih interaktif: Media pembelajaran memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan murid, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan bermakna.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga: Media pembelajaran dapat menghemat waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi dengan murid.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar: Media pembelajaran yang tepat dapat membantu murid memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.
- 6) Fleksibilitas waktu dan tempat belajar: Media pembelajaran memungkinkan murid untuk belajar kapanpun dan dimanapun, sehingga memudahkan mereka untuk mengakses pendidikan.

2.5.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

a) Media Pembelajaran Elektronik

Media pembelajaran elektronik merupakan salah satu karakteristik media yang dilihat dari fisik. Media pembelajaran ini berkaitan dengan media seperti TV, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, laptop.

b) Media Pembelajaran Grafis

Media grafis termasuk pada media visual. Sebagaimana halnya media lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghias fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan. Contohnya seperti gambar foto, gambar puzzle dan teka teki silang, chart, diagram, sketsa, graphs, kartun, poster, papan bulletin, komik, dan lain – lain.

c) Simple Media

Simple media merupakan bahan pembelajaran atau media pembelajaran, ada yang menyebutnya media pembelajaran tepat guna ada pula yang menyebutnya media pembelajaran serbaneka. Maknanya sama yakni bahan

pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi yang sederhana atau tidak kompleks.

d) Realia

Media pembelajaran realia merupakan benda – benda nyata seperti apa adanya atau tanpa ada perubahan. Dengan memanfaatkan realia dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan, dan dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menggunakan sumber – sumber belajar serupa.

2.6 Media Permainan

Media permainan adalah alat bantu dalam pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan. Istilah "permainan" berasal dari kata "main," yang berarti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati atau menggunakan alat untuk hiburan. Media permainan dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. (H.Oemar, 1995). Permainan adalah situasi di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas bermain. Berbagai permainan dapat dirancang dengan sengaja untuk membantu anak mengembangkan kemampuan tertentu melalui pengalaman belajar. Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari diri mereka, bukan hanya dalam imajinasi mereka tetapi juga dalam kenyataan secara aktif. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena kesenangannya, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, anak melatih kemampuannya dan memperoleh latihan yang penting untuk pertumbuhannya. Bermain memiliki nilai dan ciri yang signifikan dalam mendukung kemajuan perkembangan anak dalam kehidupan sehari-hari. (M. Khalilullah, 2012)

2.6.1 Fungsi Media Permainan

Media ini memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Sebagai sarana belajar yang menyenangkan: Permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

2. Mengembangkan berbagai keterampilan: Permainan dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan motorik.
3. Menyampaikan pesan dan informasi: Permainan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.
4. Meningkatkan hasil belajar: Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.6.2 Jenis-jenis media permainan

Ada banyak jenis media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Permainan tradisional: seperti congklak, dakon, dan petak umpet.
- 2) Permainan edukasi: seperti puzzle, kartu edukasi, dan permainan papan.
- 3) Permainan simulasi: seperti permainan peran dan simulasi komputer.
- 4) Permainan digital: seperti game edukasi dan aplikasi belajar.

2.6.3 Manfaat media permainan:

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
- 2) Mengembangkan berbagai keterampilan siswa.
- 3) Menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat.
- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5) Membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2.7 Media Teka Teki Silang

2.7.1 Pengertian teka teki silang

Menurut Hidayanti dalam (Ariwibowo, 2002) eka-teki silang (TTS) adalah permainan di mana kita mengisi ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata, berdasarkan petunjuk yang

diberikan. Petunjuk ini dibagi dalam kategori mendatar dan menurun, sesuai dengan arah kata yang harus diisi. (Syofiani et al., 2019) Teka-teki silang, atau TTS, adalah permainan asah otak yang menantang. Dalam permainan ini, kotak-kotak kosong harus diisi dengan huruf-huruf untuk membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Setiap kotak mewakili satu huruf, dan huruf-huruf tersebut saling bersilangan secara mendatar maupun menurun. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang adalah permainan di mana kita mengisi ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk yang ada.

Model teka-teki silang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk membuatnya lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan menggunakan model ini, siswa diharapkan untuk lebih berperan aktif dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam teka-teki silang. Penerapan teka-teki silang dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. (Purwantari, 2016). Media teka-teki silang adalah alat permainan edukatif di mana peserta didik diinstruksikan untuk menjawab pertanyaan pada kotak-kotak yang didesain dalam arah mendatar dan menurun. Media ini dianggap sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi, karena siswa harus menjawab berbagai pertanyaan yang ada. Selain itu, jika diterapkan dengan baik, media ini juga dapat membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan membantu siswa memahami materi pelajaran, terutama dalam memahami istilah-istilah baru yang memerlukan pemahaman lebih mendalam. (Lestari, 2022) Metode pembelajaran *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan cara yang dipakai oleh guru yang dapat menimbulkan kebiasaan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran dan menimbulkan rasa sikap untuk melakukan perubahan diri pada siswa kearah yang lebih baik.

Manfaat teka-teki silang termasuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Mengisi teka-teki silang dalam kondisi pikiran yang jernih, rileks, dan tenang dapat memperkuat memori otak, sehingga daya

ingat siswa meningkat. Aktivitas ini membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pemahaman materi yang lebih baik. (Mirzandani, 2012) Selain itu permainan teka-teki silang ini membuat kita berfikir dan juga mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan tapi kadang membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut.

2.8 Kognitif

Istilah "kognitif" berasal dari kata "cognition", yang merujuk pada pemahaman dan pengertian (Kurniawan & Rahman, 2019). Kognitif mengacu pada proses internal yang terjadi di dalam sistem saraf pusat ketika seseorang sedang berpikir. Hal ini sejalan dengan pandangan Hal ini sejalan dengan pandangan (Rahakbauw & Watini, 2022) yang menyatakan bahwa Kognitif adalah proses berpikir yang memungkinkan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan berbagai kejadian atau peristiwa. Dengan demikian, proses kognitif berkaitan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensia) yang mencerminkan minat seseorang, terutama dalam hal pembelajaran dan ide-ide. (Okta & Mayar, 2023)

Menurut Jean Piaget, teorinya tentang perkembangan kognitif menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi yang konstan antara individu dan lingkungannya (Gunardi et al., 2023). Menurut Piaget, ada dua proses utama dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak, yaitu asimilasi dan akomodasi. Piaget menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil dari interaksi antara asimilasi dan akomodasi dalam proses restrukturisasi dan perubahan pengetahuan yang dimiliki anak. Asimilasi melibatkan penerapan pengetahuan yang sudah ada pada situasi baru, sementara akomodasi melibatkan penyesuaian pengetahuan yang ada untuk memasukkan informasi baru.

2.9 Minat Belajar

2.9.1 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Semakin besar minat seseorang terhadap suatu objek, semakin besar pula perhatian dan rasa senang yang mereka rasakan terhadap objek tersebut. Sebaliknya, jika tidak ada rasa senang, minat pun tidak akan muncul. Oleh karena itu, tingkat minat seseorang terhadap suatu objek dapat diukur dari tingkat perhatian dan rasa senang mereka terhadap objek tersebut. Menurut (Djaali, 2013) Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Seorang siswa sebaiknya memiliki minat yang muncul dari dalam diri sendiri untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih motivasional dan efektif.

Menurut (Slameto, 2015) Minat atau atensi tidak dibawa sejak lahir, melainkan didapatkan dengan proses. Minat kepada sebuah hal di pelajari mempengaruhi belajar berikutnya dan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat ini dapat menjadi pendorong yang membuat kita bersemangat untuk belajar dan mencari tahu berbagai hal. Minat belajar juga dapat tumbuh dari hasil keikutsertaan kita dalam suatu kegiatan belajar. Semakin banyak kita terlibat dalam kegiatan belajar, semakin besar pula peluang kita untuk menemukan minat baru. Minat belajar merupakan gairah internal yang dihasilkan dari penguatan praktik belajar siswa. (Lestari, 2015)

2.9.2 Indikator Minat

Menurut (Slameto, 2015) ada beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, penerimaan dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi diatas yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut yaitu:

1. Perasaan senang : Jika siswa memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran tertentu, mereka akan merasa tidak terpaksa untuk belajar. Misalnya, mereka akan menikmati mengikuti pelajaran tanpa merasa bosan, serta lebih termotivasi untuk hadir dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

2. Keterlibatan siswa : Ketertarikan siswa terhadap suatu objek menyebabkan mereka merasa senang dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan terkait objek tersebut. Misalnya, siswa yang tertarik akan aktif dalam diskusi, sering bertanya, dan responsif terhadap pertanyaan dari guru. Ketertarikan ini berhubungan dengan dorongan internal siswa terhadap benda, orang, kegiatan, atau pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas tersebut. Sebagai contoh, ketertarikan dapat terlihat melalui antusiasme dalam mengikuti pelajaran dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Ketertarikan : Ketertarikan berhubungan dengan dorongan internal siswa terhadap suatu benda, orang, kegiatan, atau pengalaman yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri. Misalnya, ketertarikan dapat terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran dan kemauan mereka untuk tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.
4. Perhatian siswa : Perhatian siswa adalah konsentrasi mereka pada pengamatan dan pemahaman, sambil mengabaikan gangguan lainnya. Contohnya termasuk mendengarkan penjelasan guru dengan seksama dan mencatat materi yang disampaikan.