

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) dalam membimbing, mengarahkan dan mendewasakan manusia (anak didik/ murid) untuk mencapai kedewasaan. Kedewasaan anak didik (murid) sebagai hasil pendidikan ditandai dengan adanya perubahan yang lebih baik dalam sikap, pengetahuan, dan perilaku. Dari segi bahasa, pendidikan berasal dari kata dasar *didik*, dan diberi awalan *men-*, menjadi *mendidik*, yaitu kata kerja yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, bimbingan, dan latihan (Anwar, 2018, hal. 5).

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang tersebut, maka sudah seharusnya berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan saat ini. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menjadi salah satu faktor penentu tercapai tidaknya tujuan pendidikan di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar jika komponen-komponen yang ada pada sekolah terpenuhi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru, sarana

dan prasarana, metode pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Antara komponen yang satu dengan yang lain harus saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Selain penggunaan metode pembelajaran yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar strategi pembelajaran pun mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Darmansyah, 2011, hal. 17).

Strategi pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk salah satunya yaitu strategi pembelajaran yang berbentuk *Crossword Puzzle*. Menurut Khalullah (2012, hal. 23) dalam Dewimarni (2018, hal. 72) “Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dilakukan dengan cara pengisian ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf/angka sehingga sesuai dengan petunjuk”. Aturan dalam perancangan *Crossword Puzzle*/Teka Teki Silang (TTS) dapat berupa penggunaan kalimat dan tata bahasa yang digunakan. Menurut Marinda (2011, hal. 25) dalam Dewimarni (2018, hal. 72), beberapa aturan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan TTS adalah (1) kalimat yang dibuat harus tersusun sehingga bisa dibaca oleh siswa; (2) TTS harus memberikan kesempatan banyak kepada siswa untuk mempraktikkan dan mengulang katapertanyaan dan jawaban; (3) permainan harus dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa. Hal yang paling penting adalah alokasi waktu yang logis sesuai dengan porsi dan kedalaman pertanyaan.

Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat tentunya akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan membawa perasaan senang, sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami atau diserap oleh siswa. Menurut Slameto (2013, hal. 180) menyebutkan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas

tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Strategi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena Strategi pembelajaran menjadi sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Tanpa Strategi yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran tersebut harus mampu mengikutsertakan semua siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Kenyataannya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti yang telah disampaikan di atas ternyata tidaklah mudah. Begitupula yang terjadi pada Pembelajaran Tematik, Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Suhada, 2015, hal. 115).

Pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah merupakan pilihan utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang lebih berpusat pada guru mengakibatkan kurangnya siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran di kelas. Dalam metode ceramah, guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada siswa, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran karena hanya mencatat dan mendengarkan. Kondisi seperti ini yang terkadang membuat proses pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh pada minat belajar siswa.

Hal ini pula yang menjadi masalah di MI Al-Islam Majalaya khususnya di kelas V pada Pembelajaran Tematik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, siswa cenderung diam dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut dimungkinkan karena guru kurang kreatif dalam penggunaan strategi. Hal tersebut terlihat saat siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan dan rendahnya minat siswa dalam

mengikuti pelajaran yang tercermin dari sebagian siswa yang cenderung ribut dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Minat Belajar di kelas juga tergolong rendah karena hanya beberapa siswa yang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila keadaan yang demikian terus terjadi, tujuan pendidikan akan semakin jauh untuk dicapai. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik yang dapat menambah minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya rasa keterpaksaan. Salah satu cara pembelajaran yang dianggap cocok untuk memecahkan permasalahan di atas adalah Strategi *Crossword Puzzle*.

Strategi *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk membentuk minat-minat baru pada siswa dalam belajar, *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini, 2008, hal. 71). Rakhmadhani (2013, hal. 192) mengatakan hal ini sesuai dengan hasil penelitian menurut Davis, Shepherd, dan Zwiefelhofer yang menyimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* termasuk pada jenis permainan yang dapat merangsang minat siswa.

Strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti ini yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Tematik dengan Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya di MI Al-Islam Majalaya kelas V.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik dengan Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya di Kelas V “.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Menenal Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Al-Islam Majalaya sebelum diterapkan Strategi *Crossword Puzzle*?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Minat Belajar siswa di Kelas V MI Al-Islam Majalaya?
3. Bagaimana Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Menenal Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Al-Islam Majalaya setelah diterapkan Strategi *Crossword Puzzle*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Menenal Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Al-Islam Majalaya sebelum diterapkan Strategi *Crossword Puzzle*.
2. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan Minat Belajar siswa di Kelas V MI Al-Islam Majalaya.
3. Mengetahui Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Menenal Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Al-Islam Majalaya setelah diterapkan Strategi *Crossword Puzzle*.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle*. Pada pembelajaran Tematik dengan Tema Mengetahui Panas dan Perpindahannya, dan dapat dijadikan literatur untuk penelitian yang relevan selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada minat belajar khususnya pembelajaran Tematik dengan Tema Mengetahui Panas dan Perpindahannya.

### b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan bagi para guru, bahwa dengan penerapan strategi *Crossword Puzzle* dapat mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi sesama guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya.

### c. Bagi Siswa

Penerapan strategi dan media dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pembelajaran Tematik dengan Tema Mengetahui Panas dan Perpindahannya sehingga dapat mengubah perolehan prestasi belajar yang lebih baik.

### d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti dan merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

## E. Kerangka Pemikiran

Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* termasuk dalam strategi pembelajaran aktif dimana strategi ini secara aktif sejak awal pembelajaran melibatkan partisipasi peserta didik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang

berlangsung (Zaini, 2008, hal. 71). Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Menurut Khalullah (2012, hal. 23) dalam Dewimarni (2018, hal. 72) “Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dilakukan dengan cara pengisian ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf/angka sehingga sesuai dengan petunjuk”. Aturan dalam perancangan *Crossword Puzzle*/Teka Teki Silang (TTS) dapat berupa penggunaan kalimat dan tata bahasa yang digunakan. Menurut Marinda (2011, hal. 25) dalam Dewimarni (2018, hal. 72), beberapa aturan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan TTS adalah (1) kalimat yang dibuat harus tersusun sehingga bisa dibaca oleh siswa (2) TTS harus memberikan kesempatan banyak kepada siswa untuk mempraktikkan dan mengulang katapertanyaan dan jawaban (3) permainan harus dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa. Hal yang paling penting adalah alokasi waktu yang logis sesuai dengan porsi dan kedalaman pertanyaan.

Selain itu, *Crossword Puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Fungsi kegunaan dari *Crossword Puzzle* itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Adapun langkah-langkah strategi *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan.



3. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawaban-jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
4. Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
5. Batasi waktu mengerjakan.
6. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar. (Zaini, 2008, hal. 71).

Tingkat pencapaian kemampuan dan keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh minat siswa terhadap mata pelajaran. Terdapat beberapa definisi tentang minat.

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Siswa yang menaruh minat besar terhadap sesuatu akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan (Syah, 2014, hal. 133-134).

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap pada sesuatu hal yang berharga. Sesuatu yang berharga bagi seseorang artinya yang sesuai dengan kebutuhannya. Minat juga merupakan suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian (Hayati, 2013, hal. 34).

Adapun indikator minat belajar menurut para ahli diantaranya:

Menurut Djamarah (2002, hal. 132) ada enam indikator minat belajar ialah sebagai berikut:

- a. Rasa suka/senang
- b. Pernyataan lebih menyukai
- c. Adanya rasa ketertarikan
- d. Adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh



- e. Berpartisipasi dalam aktivitas belajar
- f. Memberikan perhatian

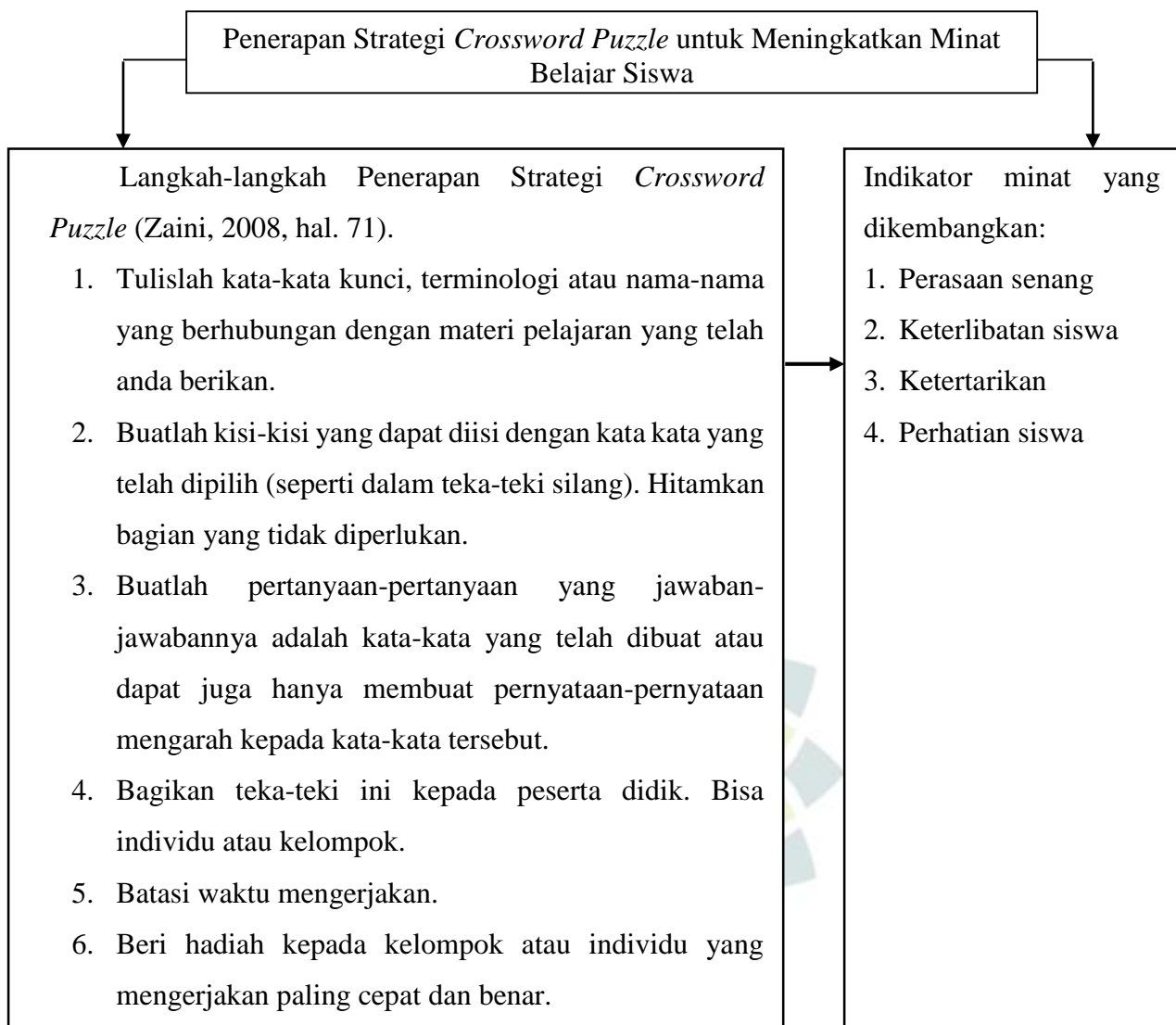
Sedangkan menurut Slameto dalam Nurhasanah dan Sobandi (2016, hal. 138) minat belajar dapat diukur melalui empat indikator yaitu Ketertarikan untuk belajar, Perhatian dalam belajar, Motivasi belajar serta Pengetahuan. Hampir senada dengan Slameto menurut Safari dalam Sulistyani (2016, hal. 14) sebagaimana yang dikutip Wasti (2003, hal. 30) indikator minat belajar pun didalamnya terdapat Perasaan senang dan Keterlibatan siswa.

Berdasarkan beberapa indikator minat belajar yang telah dipaparkan di atas, indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan minat Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya, ialah sebagai berikut:

1. Perasaan senang
2. Keterlibatan siswa
3. Ketertarikan
4. Perhatian siswa

Pembelajaran yang direkomendasikan oleh Kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik-integratif. Menurut Sutirjo dan Sri Istuti Mamik, Pembelajaran tematik-integratif adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan (Mulyoto, 2013, hal. 118).

Salah satu karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada anak, menekankan terhadap pemahaman, dan kebermaknaan dalam belajar. Pada jenjang SD/MI pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran yang disajikan



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

## F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *Crossword Puzzle* diduga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Tematik dengan Tema Mengenal Panas dan Perpindahannya di kelas V MI Al-Islam Majalaya.

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Siti Alvia Nurdiani Yusuf 2013 yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Di Kelas VII SMP Negeri 4 Padalarang” (Yusuf, 2013).

Penelitian di atas menunjukkan relevansi adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan peneliti antara lain adalah strategi pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan strategi *Croosword puzzle*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yang digunakan, tempat penelitian dan mata pelajarannya. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian relevan pertama yaitu Pemahaman belajar. Hal tersebut berbeda dengan variabel terikat yang akan digunakan oleh peneliti yaitu minat belajar. Pada penelitian relevan yang pertama, mata pelajaran yang diteliti yaitu Matematika sedangkan peneliti akan meneliti pada pembelajaran Tematik. Tempat penelitian pada penelitian relevan yang pertama adalah kelas VII SMP Negeri 4 Padalarang sedangkan tempat penelitian pada penelitian ini adalah di kelas V MI Al-Islam Majalaya.

Penelitian E. Sumyati 2013 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Membaca Melalui Media Gambar Kelas I MI Dayeuhmanggung Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut” (Sumyati, 2013). Penelitian di atas menunjukkan relevansi adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian relevan yang kedua persamaan terletak pada variabel terikat yang digunakan, yaitu minat belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas yang digunakan, pada materi pelajaran dan tempat penelitian. Pada penelitian relevan yang kedua variabel bebasnya adalah Media Gambar. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah strategi *Croosword puzzle*. Pada penelitian relevan yang kedua, menggunakan materi pelajaran membaca sedangkan peneliti akan meneliti pada pembelajaran Tematik. Tempat penelitian pada penelitian relevan yang kedua adalah di Kelas I MI Dayeuhmanggung Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut, sedangkan tempat penelitian pada penelitian ini adalah di kelas V MI Al-Islam Majalaya.

Penelitian Dedeh Herawati 2018 yang berjudul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Tipe Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih.*” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V MI Al-Furqon Genteng Sumedang) (Herawati, 2018). Penelitian di atas menunjukkan

relevansi adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan peneliti antara lain adalah strategi pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan strategi *Crossword puzzle*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yang digunakan, tempat penelitian dan mata pelajarannya. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian relevan pertama yaitu Hasil Belajar. Hal tersebut berbeda dengan variabel terikat yang akan digunakan oleh peneliti yaitu Minat Belajar. Pada penelitian relevan yang pertama, mata pelajaran yang diteliti yaitu Fikih sedangkan peneliti akan meneliti pada pembelajaran Tematik. Tempat penelitian pada penelitian relevan yang pertama adalah kelas V MI Al-Furqon Genteng Sumedang sedangkan tempat penelitian pada penelitian ini adalah di kelas V MI Al-Islam Majalaya.

Penelitian Nuzul Rakhmadhani, Sri Yamtinah, dan Suryadi Budi Utomo 2013 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka - Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012” (Rakhmadhani, 2013, hal. 190). Penelitian di atas menunjukkan relevansi adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan peneliti antara lain adalah strategi pembelajaran atau media yang digunakan sama-sama menggunakan *Crossword puzzle*/Teka-Teki Silang. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yang digunakan, tempat penelitian dan mata pelajarannya. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian relevan pertama yaitu Terhadap Prestasi Siswa. Hal tersebut berbeda dengan variabel terikat yang akan digunakan oleh peneliti yaitu Minat Belajar. Pada penelitian relevan yang pertama, mata pelajaran yang diteliti yaitu Fikih sedangkan peneliti akan meneliti pada pembelajaran Tematik. Tempat penelitian pada penelitian relevan yang pertama adalah kelas XI Sma Negeri 1 Simo sedangkan tempat penelitian pada penelitian ini adalah di kelas V MI Al-Islam Majalaya.

Penelitian Siti Nurhasanah dan A. Sobandi 2016 yang berjudul “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa” (Nurhasanah & Sobandi,

2016, hal. 135). Penelitian di atas menunjukkan relevansi adanya persamaan yaitu sama-sama menggunakan variabel satu tentang Minat Belajar siswa.

Penelitian Anis Sulistyani dkk 2016 yang berjudul “Metode Diskusi *Buzz Group* Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa” (Sulistyani, 2016). Penelitian di atas menunjukkan relevansi adanya persamaan yaitu sama-sama menggunakan variabel satu tentang Minat Belajar siswa.

Oleh karena itu, penulis memadukan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena dilihat mampu membuat kegiatan belajar mengajar tematik menjadi menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, serta membuat siswa merasa senang, lebih terlibat, tertarik, dan perhatian siswa meningkat.

