

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan alam serta mengembangkan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. IPA adalah pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur alam yang terdapat secara alami dalam kehidupan sehari-hari siswa yang tersebar di sekitarnya. Pendidikan IPA sangat penting karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA SD lebih menekankan pada pengalaman belajar langsung. Pembelajaran IPA yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar berbeda dengan para ilmuwan karena struktur kognitifnya yang berbeda. Selain itu, sejak siswa sekolah dasar dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir dan sikap ilmiah, mereka juga harus memiliki kemampuan pengolahan ilmiah (Suantara et al., 2019). Pembelajaran masih berorientasi pada guru, belum adanya media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran, serta kurang antusiasnya siswa ketika melakukan evaluasi dalam bentuk tes tulis berbentuk pilihan ganda dan essay.

Penelitian yang dilakukan oleh Wana, P,R (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah media teka-teki Silang (TTS). Media yang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara vertikal dan horizontal. Peneliti menyediakan beberapa pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan. Setelah itu siswa akan menjawab pertanyaan tersebut dengan cara mengisi kotak- kotak yang telah disediakan antara jawaban satu dengan

yang lainnya. Penelitian ini menunjukkan hasil perbedaan dari data hasil belajar sebesar 75,51 untuk kelas eksperimen, dan 66,44 untuk kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hakim & Kartikasari (2021) pada dasarnya teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas antara jawaban serta jumlah kotak yang disediakan. Model reception learning berbantuan media teka-teki silang ini berpengaruh terhadap pembelajaran IPA. Sehingga, kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 78,52., sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 69,28. Berdasarkan hal itu, nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan mengenai tentang pembelajaran IPA, siswa sebagian besar menjawab sulit untuk memahami karena banyak yang harus dibaca dan dihafalkan bukan hanya itu saja siswa dikelas III SD Negeri 180 Palembang pada tanggal 7 Oktober 2024 menyatakan bahwa media yang digunakan ternyata belum bervariasi. Permasalahan lain yang dimiliki yaitu masih banyak peserta didik yang kurang antusias dan semangat dalam proses pembelajaran karena hanya menggunakan media yang diambil dari internet dan guru di SD Negeri 180 masih belum mengoptimalkan media pembelajaran seperti teka-teki silang ini. Sehingga nilai rata-rata yang didapat oleh siswa 11 orang yaitu 40-60

sedangkan 8 siswa lainnya 60-70 dengan KKM 75. Maka dari itu mata pelajaran IPA mendapatkan hasil belajar yang kurang optimal.

Alternatif solusi yang ditemukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Media yang digunakan salah satunya adalah TTS, yang membantu siswa untuk berpikir kritis, serta menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran teka teki silang ini memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media teka-teki silang sebagai media visual dapat meningkatkan daya ingat siswa, menumbuhkan rasa kreatifitas peserta didik, meningkatkan antusias belajar, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Resnani & Hasnawati (2020) menunjukan bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelas V sebesar 60,5 dan *post test* sebesar 94,5 tentang penggunaan media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi kalor dan perpindahannya. Media yang dipilih peneliti dianggap cocok untuk pembelajaran IPA di kelas V SD.

*Puzzle Maker* merupakan sebuah aplikasi di dalam web/ situs. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menciptakan media mengajar dengan penggunaan berbagai macam teka-teki, seperti teka-teki pencarian kata, teka-teki silang, teka-teki ganda, dan berbagai jenis teka teki lainnya. Guru tidak memerlukan banyak alat dan bahan, cukup dengan bermodal HP atau laptop media dapat dibuat dengan cepat dan menarik. Pendidikan pada era globalisasi saat ini

mengharuskan para guru dapat mengoperasikan komputer atau laptop dan melakukan inovasi agar dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar (Supardi, 2020). Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle maker* bisa digunakan ketika uji coba pada proses pembelajaran maupun menjadi alat evaluasi untuk media-media sebelumnya yang kurang efektif. Pada penelitian ini peneliti memberikan beberapa strategi untuk mengoptimalkan penggunaan media *puzzle maker* seperti pemberian reward bagi siswa yang berhasil menyelesaikan teka-teki dengan tepat (Fikriasari, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, telah banyak yang menggunakan media TTS ini, namun belum ada yang menggunakan *puzzle maker*. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Teka-Teki Silang Berbantuan *Puzzle Maker* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”**

## **1.2. Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini

1. Guru di SD Negeri 180 belum mengoptimalkan media pembelajaran termasuk media teka-teki silang ini
2. Media yang digunakan saat pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa
3. Beberapa siswa masih belum optimal dalam proses pembelajaran IPA

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah ditetapkan untuk memperjelas fokus kajian terkait pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa, yaitu

#### **1.1 Lingkup Peserta Didik**

Penelitian ini difokuskan pada siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas III A dan III B, karena pada tingkat ini siswa sudah memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan teknologi sederhana dan interaktif untuk hasil belajar siswa.

#### **1.2 Konteks Penggunaan Media Teka-Teki Silang**

Penggunaan media teka-teki silang dalam penelitian ini dibatasi pada pelajaran yang relevan dan mendukung penerapan yaitu pelajaran IPA yang bisa disampaikan dengan format soal interaktif dan kuis.

#### **1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai prestasi atau pencapaian yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah siswa melakukan suatu proses yang namanya belajar. Hasil belajar dapat diukur melalui tes hasil belajar yang kemudian akan memperoleh nilai hasil belajar pada Ranah Kognitif.

### 1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah di atas maka permasalahannya yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media teka-teki silang berbantuan *puzzle maker* pada materi perubahan wujud benda terhadap hasil belajar siswa kelas III SD ?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media teka-teki silang berbantuan *puzzle maker* pada materi perubahan wujud benda terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

#### 1.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan. Bermanfaat memperkuat teori yang sudah ada, menguji hipotesis, atau menghasilkan teori baru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu landasan bagi penelitian sejenisnya sehingga

dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh penggunaan media teka-teki silang berbantuan *puzzle maker* terhadap hasil belajar siswa.

### **1.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru tentang bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui media teka-teki silang .
- b. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa teka-teki silang tersebut diharapkan siswa tidak merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Karena di dalam media teka-teki silang tersebut bukan hanya sekedar memberikan soal kepada siswa, tetapi siswa dapat belajar sambil bermain agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam menjawab soal soal. Sehingga dapat menumbuhkan sikap keinginan belajar secara terus menerus pada siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan pengajaran melalui media teka-teki silang berbantuan *puzzle maker* sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi penelitian lainnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan, pengalaman peneliti lainnya dengan

media pembelajaran yang memberikan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.