

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi sudah dapat dianggap sebagai kebutuhan mendasar dalam berbagai sektor saat ini. Evolusi teknologi yang pesat dalam beberapa tahun terakhir telah memiliki dampak yang signifikan di berbagai bidang, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan telah mengakibatkan berbagai perubahan, termasuk penggunaan alat atau media pendukung seperti laptop, ponsel, dan perangkat lainnya yang dianggap mendukung proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi juga telah melahirkan berbagai fitur baru di dunia internet yang mendukung inovasi dalam ranah akademik, terutama dalam proses pembelajaran (Japar, 2019). Proses pembelajaran merupakan suatu hubungan esensial antara guru sebagai pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, guru memegang tanggung jawab untuk mengajar, sementara siswa memiliki kewajiban untuk belajar. Tugas guru meliputi pengaturan, perancangan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap proses pembelajaran. Guru juga perlu memilih strategi yang sesuai terkait dengan materi dan pemahaman, karena mereka yang memilih metode, materi pengajaran, serta media pembelajaran yang akan digunakan untuk siswa.

Seorang guru tidak hanya berperan sebagai pengantar materi di kelas, tetapi lebih dari itu, ia harus menjadi pembimbing dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memberikan arahan kepada siswa,

menciptakan suasana belajar yang nyaman, serta menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar dengan optimal. Contohnya, guru dapat menggunakan inovasi dalam metode mengajar, seperti menciptakan presentasi dengan PowerPoint, memanfaatkan video dari YouTube, menggunakan permainan edukatif, dan berbagai media lainnya. Hal ini bertujuan untuk memvariasikan proses pembelajaran.

Penerapan teknologi dan media sebagai alat interaktif dalam proses pembelajaran merupakan langkah inovatif yang signifikan bagi pendidik saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih dinamis (Hasanuddin, 2017). Namun, penggunaan media dalam pembelajaran tidaklah mudah dan memerlukan adaptasi. Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan penggunaan media dalam pembelajaran agar menciptakan suasana kelas dapat lebih hidup dan dinamis.

Keanekaragaman media pembelajaran menjadi langkah awal positif dalam pengembangan proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi sebagai sarana pembelajaran, media pembelajaran diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif juga bermakna bagi siswa. Ini memberikan kesempatan kepada guru sebagai pendidik untuk mengeksplorasi berbagai fitur dan aplikasi yang ada. Sehingga dengan upaya ini Dengan upaya ini, proses pembelajaran dapat berubah menjadi lebih menarik dan menghadirkan daya tarik yang tinggi.

Menciptakan alat media pembelajaran yang menemani proses belajar memiliki peran penting dalam pengajaran. Dalam berbagai opsi alat media pembelajaran

yang tersedia, salah satunya adalah teka-teki silang. Alat media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung utama dalam jalannya proses belajar di dalam kelas. Dengan memaksimalkan pemanfaatan media, diharapkan siswa dapat lebih mudah memperoleh wawasan yang baik terhadap materi PPKn. Salah satu bentuk alat media pembelajaran yang efektif adalah teka-teki silang.

Teka-teki silang tidak hanya menghadirkan pendekatan menarik dalam menyajikan informasi, tetapi juga tetap mempertahankan esensi nilai edukatif. Konsep dasar dari teka-teki silang adalah permainan di mana siswa perlu menebak kata-kata berdasarkan pertanyaan yang diberikan, baik secara horizontal maupun vertikal pada grid teka-teki. Alat media pembelajaran ini tidak hanya menghadirkan unsur permainan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih baik.

Penerapan teka-teki silang dalam pembelajaran melibatkan upaya menebak kata-kata dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, dengan mengisi kotak-kotak yang sesuai. Inovasi penggunaan teka-teki silang dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memancing keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Teori Kognitif Bruner, yang menegaskan pentingnya alat media pembelajaran sebagai penunjang belajar yang memiliki dampak besar.

Menurut Bruner, pengajaran dapat dimulai dari pengalaman langsung, dilanjutkan dengan pengalaman melalui gambar atau visualisasi verbal, hingga akhirnya mencapai pemahaman abstrak. Dalam konteks ini, peran guru adalah

sebagai fasilitator yang memberikan beragam pengalaman kepada siswa, termasuk melalui penggunaan teka-teki silang sebagai alat media pembelajaran.

Melalui alat media pembelajaran, siswa akan lebih aktif dalam pengalaman konkret. Selain itu, media ini juga mampu merangsang semangat belajar dan meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran dengan alat media ini, siswa harus aktif berkomunikasi mengenai materi pembelajaran, dan media pembelajaran memainkan peran yang krusial sebagai instrumen fasilitatif, berfungsi untuk memberikan dukungan yang esensial dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif akan berdampak positif pada motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dapat mengaktualkan peluang untuk menaikkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa hasil yang kurang memuaskan pada mata pelajaran PPKn ini dapat dipicu dari beberapa permasalahan, seperti minimnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya fokus siswa dalam memperhatikan penjelasan guru sehingga menyebabkan hasil belajarnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal atau KKM. Dalam hal ini, terdapat penelitian terdahulu terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yakni:

Penelitian terdahulu memaparkan bahwa ditemukannya pengaruh dari media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar karena penggunaan media pembelajaran yang terhadap peserta didik. Menurut Hastuti (2018) melalui penelitiannya tentang implementasi media teka-teki silang dikelas XI dengan

tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa yang memiliki nilai kurang memuaskan agar dapat menyesuaikan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, penelitian ini memiliki hasil bahwa media teka-teki silang berpengaruh secara bertahap pada hasil belajar siswa dimana pada tes pertama didapatkan rata-rata kelas sebesar 36,77 dan mengalami peningkatan hingga rata-rata nilai kelas menjadi 87,5.

Selain itu, ditemukan pula penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahayu (2020) tentang metode teka-teki silang edukasi dalam meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar PPKn dengan tujuan untuk melihat peningkatan belajar secara berkelompok menggunakan media teka-teki silang untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam bekerjasama dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar PPKn siswa. Dengan penelitian tindakan kelas, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata prestasi siswa meningkat dimana jika sebelumnya memperoleh 53,85% kini meningkat sebanyak 26,92% sehingga didapatkan presentase prestasi belajar PPKn siswa sebesar 80,77%.

Berdasarkan latarbelakang yang telah disampaikan, media pembelajaran dinilai sebagai alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang juga merupakan suatu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, jika media pembelajaran yang ada belum bisa di gunakan dengan maksimal, hal ini dapat menghambat upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jika masih menggunakan model pembelajaran yang biasa di gunakan, akan ada kesan monoton serta kurang menarik minat dan motivasi belajar siswa yang juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa

kedepannya. Sehingga, diperlukan penggunaan teka-teki silang sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan yang disebabkan oleh minimnya fokus siswa pada proses pembelajaran.
- 2) Perhatian peserta didik yang mudah teralihkan menyebabkan kurangnya pemahaman materi.
- 3) Terbatasnya kesediaan media pembelajaran sehingga daya tarik siswa pada proses pembelajaran menurun.
- 4) Kurangnya keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mencegah luasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Media pembelajaran ini dibuat untuk siswa kelas XI SMA Negeri 54 Jakarta
- 2) Media pembelajaran yang akan diujikan hanya meliputi materi bab VI Semester Genap yaitu tentang Kesatuan dan Persatuan.
- 3) Pembuatan media pembelajaran menggunakan software *EclipseCrossword*.

### **D. Rumusan Masalah**

Bersumber dari paparan batasan penelitian diatas, muncul sebuah rumusan masalah, yaitu Adakah pengaruh media pembelajaran teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa di SMAN 54 Jakarta?

### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi guru, media ini diharapkan dapat memperkaya referensi pada proses pembelajaran PPKn kedepannya. Pembelajaran akan lebih dinamis, aktif dan bervariasi dengan adanya bantuan dari media pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini sebagai sarana yang mampu membantu siswa didik dalam memahami pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi suatu tolak ukur pengetahuan baru dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teka-teki silang (TTS).

