

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad (2006:3). Media dalam konteks pembelajaran digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh siswa sebagai penerima informasi tersebut.

Dalam hal ini dapat dipergunakan agar siswa dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Teka-teki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Teka-teki silang biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan menurun. Media ini sangat mudah digunakan oleh guru, dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik pemula, menengah, atau lanjutan, disamping itu juga materi dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Tarigan (2011) permainan teka-teki silang adalah jenis permainan kata dengan cara mengisi kotak-kotak kosong yang merupakan

jawaban atas pertanyaan atau soal yang ditentukan dalam teka-teki silang tersebut. Teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi kepada siswa secara aktif sejak awal.

Teka-teki silang merupakan media yang dapat digunakan disemua mata pelajaran yang ada disekolah, guru yang mempunyai inovatif sendiri dalam menyampaikan soal teka-teki silang kepada siswa. Melalui materi yang dibahas dikelas guru mempunyai tugas agar siswa tertarik dengan materi dan permainan teka-teki silang yang akan disampaikan kepada siswa. Salah satu mata pelajaran disekolah yaitu geografi, mempunyai materi yaitu materi dinamika hidrosfer.

Hidrologi merupakan salah satu kelima unsur geografi yang mempelajari tentang air baik yang berada di atas permukaan bumi maupun yang berada di bawah permukaan bumi. Dinamika hidrosfer merupakan suatu peristiwa yang memiliki dampak terhadap kehidupan manusia dan terjadi secara terus menerus. Dinamika hidrosfer terdiri dari beberapa proses yang terdapat dalam siklus hidrologi, siklus hidrologi adalah datangnya hujan atau daur ulang air yang datang ke permukaan bumi.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik Nana Sudjana (2017:3). Hasil belajar seringkali digunakan sebagai pengukur untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Tercapainya hasil belajar yang maksimal tidak pernah terlepas dari peranan seorang guru, karena guru tidak hanya di tuntut untuk menyampaikan materi saja tetapi juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat

memilih media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa berperan secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran.

Pada bulan Oktober 2022 peneliti melakukan observasi prapenelitian dari kegiatan tersebut didapat informasi guru pelajaran masih menggunakan metode mengajar dengan berceramah, siswa tidak terlalu memperhatikan guru dengan metode tersebut. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk memperhatikannya sehingga hasil belajar siswa kelas X MIPA khususnya mata pelajaran geografi dibawah KKM yang bernilai 75.

Dari hasil observasi diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media teka-teki silang untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap hasil belajar. Maka dari itu peneliti mengangkat judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer di Kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka penelitian ini masalah umumnya adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer di Kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh” sedangkan masalah khususnya yaitu:

1. Bagaimana penerapan media teka-teki silang di kelas X SMA Negeri Nanga pinoh pada mata pelajaran geografi?
2. Bagaimana hasil belajar pretest dan posttest siswa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran teka teki silang pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teka-teki silang. Sedangkan tujuan khususnya yaitu:

1. Mengetahui penerapan media teka-teki silang di kelas X SMA Negeri Nanga pinoh pada mata pelajaran geografi
2. Mengetahui hasil belajar pretest dan posttest siswa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran teka teki silang pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan penulis memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi peneliti sebagai tempat untuk menerapkan media pembelajaran teka teki silang untuk dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi siswa**

Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan informasi tetapi juga keterampilan untuk berbuat sesuatu berdasarkan materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

##### **b. Bagi guru**

Memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung tentang penggunaan media pembelajaran teka teki silang, serta dapat

memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan baik.

c. Bagi sekolah

Bisa menjadi motivasi kepada sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dalam menerima pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dibuat.

d. Peneliti

Menambah pengalaman peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Suatu penelitian ilmiah diperlukan kejelasan mengenai batasan-batasan masalah yang dibahas. Serta ruang lingkup penelitian agar masalah yang diteliti diketahui secara jelas, untuk itu perlu ditetapkan ruang lingkup penelitian yang meliputi antara lain:

### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2012:89) variabel penelitian adalah objek penelitian yang bervariasi. Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang timbul dan menjadi fokus perhatian peneliti, selain itu pula dapat diartikan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah

a. Variabel Bebas

Variabel yang menjadi penyebab munculnya variabel lain (Ulfika, 2021) Variabel bebas atau variable independent dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran teka teki silang. Adapun indikator relevan :

1) *Assurance* (percaya diri/yakin), dengan indikator:

Menurut Anita Lie (2005:68) menyatakan ada beberapa ciri-ciri perilaku yang mencerminkan percaya diri

- a) Yakin pada diri sendiri
- b) Tidak bergantung kepada orang lain
- c) Tidak ragu-ragu
- d) Merasa diri berharga
- e) Tidak menyombongkan diri
- f) Memiliki keberanian untuk bertindak
- g) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri dan orang lain.

2) *Relevance* (relevan), dengan indikator

Menurut sopah (2010:260) menyatakan karakteristik relevan antara materi dengan kehidupan siswa yaitu:

- a) Materi relevan dengan kehidupan nyata siswa
- b) Materi memiliki tujuan yang jelas
- c) Materi bermanfaat bagi siswa.

3) *Interes* (minat/perhatian), dengan indikator:

Menurut slameto (2003:58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- d) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada lainnya,
- e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

4) *Assessment* (evaluasi), dengan indikator:

Menurut sopah (2010,205) ciri evaluasi/penilaian belajar siswa adalah, yaitu:

- 1) Belajar tuntas
- 2) Otentik
- 3) Berkesinambungan
- 4) Berdasarkan acuan kriteria/patokan
- 5) Menggunakan berbagai cara & alat penilaian.

b. Variabel Terikat

Variabel yang muncul karena adanya variabel bebas (Ulfika, 2021). Variabel terikat atau variable dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas variabel terikat dalam peneliti ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Nanga pinoh.

## 2. Definisi Operasional

Suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang diamati (Agustian dkk., 2019). Isi dalam definisi operasional adalah sebuah gambaran tentang penelitian atau langkah – langkah dalam melakukan penelitian yang memudahkan dalam mengukur variabel. Adapun indicator dalam definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Media pembelajaran mencakup semua yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran (Yaumi Muhammad, 2017). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, hal ini dilakukan untuk membantu guru dalam menjalani proses belajar mengajar agar tercipta suasana kelas dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Segala macam media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru salah satunya adalah teka-teki silang.

TTS, adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf

yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan (Purwoko Bayu, 2018).

Berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang bisa dijadikan media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Teka-teki silang merupakan permainan berupa pertanyaan yang bersifat mendatar dan menurun dengan jawaban berupa susunan kotak kecil.

b. Materi Dinamika Hidrosfer

Materi pembelajaran yang disampaikan adalah siklus hidrologi dan karakteristik dan dinamika perairan laut dalam dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Hidrologi berasal dari kata hydros yang berarti air, dan logos yang berarti ilmu. Secara umum pengertian hidrologi adalah ilmu tentang air atau ilmu yang mempelajari tentang masalah air. Hidrologi adalah ilmu yang mempelajari tentang air. Dengan definisi air ini maka air bukan benda alam yang bersifat statis, tetapi air dipandang sebagai benda alam yang sangat dinamis (Pratomo Agus, 2020). Materi hidrosfer dalam pelajaran geografi kelas X SMA memberikan kajian tentang siklus hidrologi, cara pemanfaatan air dan melestarikan air untuk kehidupan dimasa depan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa (Mauluddina Luluk, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan maka hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan hasil belajar kognitif, kognitif dimengerti sebagai kemampuan untuk berpikir serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah dalam proses pengenalan lingkungan dan apa yang dipikirkan oleh seseorang

(Marinda, 2020). Hasil belajar mata pelajaran geografi materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA 1 Nanga Pinoh diuji dengan menggunakan hasil belajar kognitif