

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dan cukup berpengaruh dalam menyediakan sumberdaya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing yang tinggi. Lamanya mengenyam pendidikan sering kali digunakan sebagai patokan dalam pembentukan daya saing seseorang. Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka semakin tinggi pula peluang seseorang untuk meningkatkan kualitas daya saing mereka. Sebaliknya, semakin rendah tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin sulit untuk menumbuhkan kemampuan dan daya saingnya.¹

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk menanamkan kemampuan belajar mandiri.² Sugihartono dkk. menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sudah direncanakan dengan baik oleh pendidik guna mengubah perilaku seseorang, baik secara personal maupun kelompok yang bertujuan untuk mendewasakan manusia melalui pelatihan dan pengajaran yang ada.³

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan sudah

¹ Zainuddin Maliki, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), 272.

² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), 5.

³ Muhamad Irham dan Novan A.W., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 19.

direncanakan sebelumnya oleh pendidik guna mengubah perilaku, menanamkan kebiasaan belajar mandiri, serta mendewasakan seseorang baik secara individu maupun kelompok melalui berbagai kegiatan pelatihan dan pengajaran. Kegiatan pelatihan dan pengajaran dilakukan secara berkesinambungan guna mengupayakan peningkatan kemampuan atau kompetensi seseorang.

Pendidikan adalah suatu sistem, dimana antar komponennya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain, serta memiliki tujuan yang sama. Komponen sistem pendidikan yang sangat penting terutama pada tingkat mikro adalah pendidikan di sekolah. Menurut E. Mulyasa, guru atau pendidik memiliki peran dan fungsi yang sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan di sekolah. Peran dan fungsi guru tersebut antara lain, sebagai pendidik dan pengajar, sebagai pemimpin, sebagai administrator, dan sebagai pengelola pembelajaran.⁴

Peran dan fungsi seorang guru sangatlah kompleks. Terutama apabila ia sudah berada di dalam kelas. Guru akan menemui banyak peserta didik dengan berbagai macam karakter yang berbeda-beda. Ada kalanya seorang guru menemukan hal yang baik dan hal yang buruk, ada juga peserta didik yang rajin dan yang malas, serta ada juga peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai. Keadaan positif tentu sangat membantu dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 32-33.

Sebaliknya, keadaan negatif sudah pasti membuat guru kesulitan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.⁵

Guru dengan segala kompetensinya, dituntut untuk mempertahankan keadaan positif dalam belajar, dan mengubah keadaan negatif menjadi keadaan yang positif. Hal inilah yang membuat seorang guru harus mengetahui dan memahami prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran serta menguasai berbagai keterampilan mengajar, termasuk menyiapkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.⁶

Pada pertengahan abad ke-20 (tepatnya sebelum tahun 1950-an), mengajar masih diartikan sebagai suatu proses pemberian bimbingan dan meningkatkan kemampuan peserta didik yang mana semua hal yang dilakukan selama proses mengajar masih berpusat pada guru. Namun, semua itu berubah ketika memasuki awal pertengahan kedua abad ke-20 di mana model-model pendidikan mulai berkembang dan menjadikan peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, peran guru pada proses pembelajaran masih sangat besar.⁷

Kritikan demi kritikan terus bermunculan dari para pionir demokratisasi pendidikan hingga akhirnya pada akhir dekade abad ke-20, pengertian mengajar berubah menjadi, sebuah tindakan seseorang yang mencoba untuk membantu orang lain dalam mencapai kemajuan dan

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 16.

⁶ *Ibid.*, 16.

⁷ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 17.

meningkatkan kemampuannya dalam berbagai aspek seoptimal mungkin sesuai dengan potensi mereka masing-masing.⁸

Belajar adalah proses internal yang terjadi dalam diri peserta didik.⁹ Peserta didik bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Belajar tidak harus selalu terjadi di dalam kelas atau lingkungan sekolah. Belajar merupakan proses mencari pengalaman yang akan berlangsung seumur hidup dan tanpa ada batasan usia. Setelah mengalami proses belajar, maka akan terjadi perubahan pada diri seseorang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, dan yang paling penting adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan hadits yang tercantum dalam Sunan Tirmidzi no. 2570 yang berbunyi

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنِ أَبِي صَالِحٍ عَنِ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى

الْجَنَّةِ

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Mahmud bin Ghailan telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam

⁸ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran...*, 17.

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, 8.

bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga."¹⁰

Hadits tersebut merupakan dorongan tentang pentingnya mencari pengetahuan atau ilmu. Manusia bisa mengenal dirinya, tahu tujuan hidupnya, tahu tugas dan tahu kewajibannya melalui pengetahuan atau ilmu. Menuntut ilmu merupakan proses perubahan untuk menuju sesuatu yang lebih baik. Selain itu, secara tersirat hadits ini memiliki makna esensial bahwa manusia (umat Islam) didorong untuk selalu mengkaji dan menggali ilmu.¹¹ Tentu saja tidak hanya terbatas pada ilmu agama, tetapi hal ini juga berlaku untuk semua ilmu atau pengetahuan yang ada.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari adanya perubahan pada diri anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Mereka yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, serta sikap mereka yang awalnya kurang baik bisa diarahkan untuk menjadi lebih baik. Jadi, kegiatan belajar mengajar tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang ada di sekitar peserta didik.

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik melalui suatu perantara yang biasa disebut media pembelajaran. Kegiatan belajar di kelas bisa diumpamakan sebagai suatu proses komunikasi tersendiri di mana guru dan

¹⁰ Lihat Lidwa pusaka i-software, *Kitab 9 Imam (Sunan Tirmidzi)*, Kitab: Ilmu, Bab: Memburu Ilmu No. 2570

¹¹ M. Fadholi Noer, Menuntut Ilmu sebagai Transformasi Perubahan Paradigma (Studi Matan Hadis Nabi SAW. dalam Sunan Al-Tarmidzi, Kitab Al Ilm An Rasulullah, Bab Fadhl Thallab Al-Ilm. No. Hadis 2572), dalam *Jurnal Qathrunâ*, Vol. 1, No.1, Januari-Juni 2014, 11.

peserta didik saling bertukar informasi untuk mengembangkan ide dan pikiran. Proses komunikasi yang terjadi sering kali menimbulkan penyimpangan-penyimpangan, sehingga komunikasi yang terjalin tidak efektif dan efisien. Penyimpangan yang terjadi bisa berupa adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurangnya minat belajar peserta didik, dan sebagainya.¹²

Agar proses pembelajaran bisa berhasil dan mampu mencapai tujuan pembelajaran, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar, disengaja, dan terorganisasi secara baik. Khusus untuk pendidikan formal, yang mana telah dikembangkan berbagai metode yang baik dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia mengacu pada tujuan pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.¹⁴

¹² Basyiruddin dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13.

¹³ Purwa Atmaja P, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012) 241.

¹⁴ Depag RI, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS*, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), 37.

Berbagai upaya dilakukan oleh pendidik guna menciptakan suasana atau lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien. Misalnya, dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, serta menata kelas dengan semenarik mungkin. Kondisi kelas yang kondusif akan membantu peserta didik untuk menjaga konsentrasi mereka selama kegiatan belajar mengajar.

Kehadiran alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki arti yang cukup penting. Sebab, ketidakjelasan bahan atau materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara penyampai pesan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, tidak hanya akan mempermudah peserta didik dalam menerima informasi, tetapi juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar.¹⁵

Menurut Dwiyoogo, media pembelajaran merupakan seperangkat peralatan/bahan ataupun teknik/metode yang dipilih pendidik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar terjadi proses interaksi dan komunikasi antara guru dengan anak didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.¹⁶ Penggunaan media dalam proses belajar mengajar diharapkan bisa mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

¹⁵ M. Ramli, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13 No. 23 April 2015, 131.

¹⁶ Wasis D. Dwiyoogo, *Aplikasi Teknologi Pembelajaran Media Pembelajaran Penjas & Olahraga*, (Malang: FIP UM, 2008), 1.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi alat atau saluran dalam berkomunikasi yaitu antara komunikator dan komunikan termasuk permainan. Dalam hal ini permainan sebagai media mempunyai beberapa kelebihan, antara lain (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar dan (3) permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung.¹⁷

Esensi pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingin tahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran akan berjalan lebih baik. Oleh karena itu, wajar bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru biasa.¹⁸

Pembelajaran yang belum memanfaatkan media pembelajaran akan cenderung membosankan dan akhirnya membuat peserta didik menjadi mudah teralihkan perhatiannya. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran di mana saat pendidik menjelaskan materi tanpa media, maka peserta didik ada yang mengantuk, sibuk bermain sendiri, dan ada yang sibuk bercerita sendiri.

¹⁷ Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi, *Cross-Game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students* (Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu), *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 41.

¹⁸ *Ibid.*, 41.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu bangunan pengetahuan untuk memahami alam semesta dengan berbantu data hasil observasi atau eksperimen yang dikontrol.¹⁹ Pembelajaran IPA biasanya lebih ditekankan pada keterampilan proses, di mana peserta didik lebih banyak diajak untuk melakukan eksperimen atau percobaan sederhana. Lebih tepatnya, pembelajaran IPA akan lebih menarik dan mudah dipahami jika peserta didik bisa mengalami atau memperoleh pengalaman nyata terkait suatu materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran IPA baru diajarkan di kelas atas (mulai kelas IV). Materi IPA yang lebih banyak berupa konsep cenderung sulit dipahami oleh peserta didik, apalagi jika pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media teka-teki silang guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Uci Sulfia dan Habibati, menunjukkan hasil belajar ketuntasan klasikal peserta didik pada aspek pengetahuan kelas eksperimen 84,37% lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 43,75%. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama dan yang kedua menggunakan media TTS adalah 91,66% lebih besar dari kelas kontrol yang menggunakan LKPD adalah 75,42%. Respon positif peserta didik untuk menggunakan media TTS yang diperoleh dengan persentase 92,27% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil

¹⁹ Moh. Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI: Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), 4-5.

penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan media TTS pada materi sistem koloid mampu membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik, meningkatkan aktivitas peserta didik, dan memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran.²⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MI Wahid Hasyim Bakung, diperoleh informasi bahwa sudah ada pendidik di MI Wahid Hasyim Bakung yang menggunakan media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajarnya. Media yang digunakan berupa gambar yang tujuannya adalah untuk membantu proses penyampaian materi pelajaran. Para pendidik di MI Wahid Hasyim Bakung belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan untuk membantu peserta didik dalam mengingat konsep atau materi yang diajarkan, misalnya permainan teka-teki silang. Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media teka-teki silang untuk mata pelajaran IPA, agar peserta didik mampu mengingat setiap materi yang diajarkan dengan baik.

Teka-teki silang adalah permainan sederhana yang bertujuan untuk mengasah kemampuan mengingat seseorang. Permainan ini terdiri dari kotak-kotak kosong yang saling berkaitan. Terdapat pertanyaan yang harus dijawab, dan jawaban yang dipilih harus disesuaikan dengan jumlah kotak yang tersedia. Sehingga, kemungkinan terjadi jawaban coba-coba bisa diminimalisir. Selain itu, permainan teka-teki silang juga bisa membantu

²⁰ Uci Sulfia dan Habibati, Penerapan Media Teka-Teki Silang pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, Volume 1, Nomor (1): 6-15, Juni 2017.

meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tersedia.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan senang hati dan tanpa paksaan akan membuat peserta didik termotivasi dan fokus selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan. Mereka menjadi lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tugas pendidik selanjutnya adalah mempertahankan motivasi belajar mereka, agar bisa tetap semangat sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPA. Peneliti ingin mengetahui langkah-langkah mengembangkan media teka-teki silang, dan apakah penggunaan media teka-teki silang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar.”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

- 1) Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
- 2) Adanya permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.
- 3) Permainan teka-teki silang yang masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Ada peserta didik yang terlihat kurang fokus selama jam pelajaran berlangsung.

b. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi permasalahan yang dikaji pada:

- 1) Pengembangan media teka-teki silang dalam proses pembelajaran IPA (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku) untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
- 2) Tingkat kelayakan penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku) di Madrasah Ibtidaiyah.
- 3) Ada tidaknya perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah media teka-teki silang diterapkan pada mata

pelajaran IPA (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku) di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengembangan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPA kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung?
- b. Bagaimana kelayakan penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung?
- c. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah media teka-teki silang diterapkan pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPA kelas IV di MI Wahid Hasyim Bakung.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah media teka-teki silang diterapkan pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim Bakung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan dikembangkan. Spesifikasi produk akhir dapat dilihat pada Tabel 1.1 diantaranya meliputi:

Tabel 1.1
Spesifikasi Produk yang diharapkan

No.	Identifikasi Produk	Penjelasan
1.	Jenis	Media Pembelajaran
2.	Bentuk	Kumpulan Teka-Teki Silang Pembelajaran IPA Kelas IV Semester Genap
3.	Ukuran	Panjang : 24.89 cm
		Lebar : 17.52 cm
		Tebal : 39 halaman
4.	Tujuan	Untuk mengembangkan media pembelajaran
5.	Isi	<p>Materi IPA dalam K13 Kelas IV Semester Genap</p> <p>Tema 6 Cita-Citaku Ilmu Pengetahuan Alam 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>Tema 7 Indahnya Negeriku Ilmu Pengetahuan Alam 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan</p> <p>Tema 8 Tempat Tinggalku Ilmu Pengetahuan Alam 3.4 Memahami hubungan antara gaya dan gerak</p> <p>Tema 9 Kayanya Negeriku Ilmu Pengetahuan Alam 3.2 Memahami siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar dan upaya pelestariannya</p>

E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran IPA menggunakan permainan teka-teki silang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga

Bisa dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA, sehingga efektivitas proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar peserta didik juga bisa ikut meningkat.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa teka-teki silang.

c. Bagi Pembaca

Menambah pengetahuan bahwa permainan teka-teki silang bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran IPA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa teka-teki silang dalam pembelajaran IPA ini memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik kelas IV sebagai variasi media dalam proses pembelajaran atau sebagai media untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.
- b. Peserta didik bisa terlibat aktif selama proses belajar mengajar.
- c. Peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bisa belajar dalam keadaan tanpa paksaan.
- d. Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media pembelajaran ini, mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan ditujukan untuk peserta didik kelas IV SD/MI, yakni berupa kumpulan teka-teki silang untuk pembelajaran IPA pada semester genap.
- b. Materi yang digunakan berfokus pada mata pelajaran IPA kelas IV semester genap.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu yang bermanfaat bagi proses pembelajaran, yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, pengembangan produk hingga uji coba produk.²¹

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang berasal dari bahan ajar yang digunakan oleh guru kepada peserta didik.²²

c. Teka-teki silang

Teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).²³

²¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 276.

²² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 19.

²³ Mursilah, Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, Volume 1, No. 1, Februari 2017, 37-47.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segenap ranah psikologis yang mengalami perubahan setelah seseorang menerima suatu pengalaman dan proses belajar.²⁴

e. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.²⁵

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan pengembangan

Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya akan melakukan tahapan penelitian dan pengembangan dalam 7 tahapan, yakni (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba produk (validasi ahli), (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan yang terakhir (7) revisi produk setelah dilakukan uji lapangan.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual yang nantinya akan dicetak seperti buku.

²⁴ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 79.

²⁵ Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran...*, 1.

Media ini akan memuat beberapa pertanyaan dan dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang sudah disesuaikan dengan materi ajar.

c. Teka-teki silang

Teka-teki silang yang dikembangkan akan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi ajar yang terdapat pada buku guru dan buku siswa. Pertanyaan-pertanyaan di dalamnya disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik di usia SD/MI.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dianalisis dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu nilai UTS (dianggap sebagai nilai *pre-test*) dan nilai *post-test* (nilai yang diperoleh setelah peserta didik mendapatkan materi ajar Tema 8 Subtema 2). Hasil belajar tersebut diperlukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, melalui hasil belajar peneliti juga bisa menganalisis ada tidaknya perubahan nilai hasil belajar dari sebelum menggunakan media teka-teki silang dan sesudahnya.

e. Ilmu Pengetahuan Alam

Materi IPA yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap kehidupan makhluk hidup.