

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Dalam berkembangnya zaman seperti saat ini menuntut sumber daya manusia yang mempunyai kualitas tinggi. Kualitas sumber daya setiap manusia adalah suatu prasyarat dalam suatu pencapaian tujuan pembangunan. Salah satu cara dalam meningkatkan sumber daya setiap manusia tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk menanamkan kemampuan belajar mandiri.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> Pendidikan berfungsi untuk menyiapkan peserta didik untuk beradaptasi dalam konteks sosial, dan generasi ini akan membawa pada stratifikasi dan mobilitas sosial di dalam masyarakat.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), 5

<sup>2</sup> Muhamad Irham dan Novan A.W., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 19.

<sup>3</sup> Binti Maunah, *stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan*, Taalum, Vol. 03 No 1 Tahun 2015.

Pelaksanaan suatu pendidikan harapannya adalah bisa memberikan hasil yang lebih baik dari hasil yang sebelumnya. Dalam hal tersebut tentu saja tidak terlepas dari kualitas seorang pendidik sebagai pemeran utamanya. Profesionalisme pendidik adalah salah satu hal yang sangat penting di dalam suatu mutu dalam pendidikan. Dalam meningkatkan Pendidikan yang memiliki mutu, yang terpenting bukan hanya membangun gedung maupun sarana dan prasarana sekolah melainkan dengan meningkatkan proses dalam mengajar dan pembelajaran yang memiliki kualitas.<sup>4</sup>

Peranan seorang pendidik sangatlah penting apabila sudah ada di dalam suatu kelas. Pendidik akan menemukan banyak karakter disetiap diri peserta didik. Ada kalanya pendidik menemui hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Di dalam kelas terdapat peserta didik memiliki sikap rajin ada juga yang malas, ada yang pandai maupun kurang pandai. Keadaan yang baik atau positif sangat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Begitu pula sebaliknya, apabila keadaannya negatif maka akan membuat pendidik kesulitan pada saat proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Guru mempunyai segala kompetensi, guru harus bisa mempertahankan sikap yang positif peserta didik ketika belajar, dan guru harus bisa mengubah keadaan yang sebelumnya negatif kepada keadaan yang lebih baik atau positif. Oleh karena itu, seorang guru diharuskan memahami prinsip di dalam proses pembelajaran dan juga menguasai banyak macam ketrampilan dalam mengajar,

---

<sup>4</sup> Daryanto dan Tasrial, *Pengembangan Karir Profesi Guru*, (Yogyakarta : Gava Media, 2015), 74.

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

termasuk halnya penyiapan media dalam pembelajaran agar para peserta didik mendapatkan pengalaman ketika belajar yang bermakna.<sup>6</sup>

Pembelajaran adalah sebuah cara agar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku yang mengalami perubahan. Dalam pembelajaran tentu melibatkan antara peserta didik dan pendidik. Dalam kegiatan belajar perlu adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Proses dalam pembelajaran merupakan suatu komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran juga bisa dimaknai dengan terciptanya pembelajaran yang efektif dan juga efisien pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru berperan sebagai penyalur ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sebagai pembentuk sikap peserta didik.<sup>7</sup>

Menurut Aqib suatu pembelajaran merupakan cara yang dilaksanakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan melalui proses dari tahapan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi.<sup>8</sup> Ketika pendidik mentransfer ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan pembentukan sikap peserta didik dibutuhkan media yang membuat peserta didik tertarik dalam belajar. Selanjutnya, media yang dibuat untuk menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga dapat menjadikan komunikasi antara pendidik dan peserta didik.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, 16.

<sup>7</sup> Jarnil Suprihatiningrum, *Guru Profesional*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 25

<sup>8</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 66

<sup>9</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 33

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri peserta didik.<sup>10</sup> Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja tidak harus berada di dalam kelas ataupun berada dalam lingkungan sekolah. Belajar adalah suatu proses dimana seseorang mencari sebuah pengalaman yang dapat berlangsung selama seumur hidup dan tidak ada batasan usia. Setelah melalui proses belajar, maka dapat terjadi suatu perubahan dalam diri seseorang seperti yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang semua belum bisa menjadi bisa, dan yang terpenting adalah terdapat perubahan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

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

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ 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 bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga."<sup>11</sup> (HR. Tirmidzi : 2570)

<sup>10</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, 8.

<sup>11</sup> Lihat Lidwa pusaka i-software, *Kitab 9 Imam (Sunan Tirmidzi)*, Kitab: Ilmu, Bab: Memburu Ilmu No. 2570

Hadist tersebut adalah suatu dorongan mengenai perlunya mencari ilmu pengetahuan. Manusia dapat mengenal dirinya, tahu mengenai tujuan dalam hidupnya, dan mengerti kewajibannya lewat ilmu pengetahuannya. Menuntut ilmu adalah proses untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Selain itu, hadist ini secara tersirat mempunyai sebuah makna setiap manusia atau umat islam di minta harus menggali dan juga mengkaji suatu ilmu pengetahuan.<sup>12</sup>

Keberhasilan dalam suatu kegiatan belajar dapat diamati dari munculnya perubahan dalam diri peserta didik, baik afektif, kognitif maupun psikomotoriknya. Jadi, dalam belajar mengajar bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan dan hanya pemahaman saja, tetapi juga penanaman nilai-nilai sikap yang positif kepada peserta didik.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan dapat ditentukan pada pembelajaran yang telah di alami para peserta didik. Pada waktu pembelajaran, memanfaatkan berbagai macam media dan sumber belajar lainnya juga perlu diperhatikan.<sup>13</sup> Metode yang membuat peserta didik senang bisa memotivasi para peserta didik agar dapat paham terkait pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, seorang pendidik bisa memahami sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang sudah diterapkan di dalam kelas dengan melihat kemampuan para peserta didik.

---

<sup>12</sup> M. Fadholi Noer, Menuntut Ilmu sebagai Transformasi Perubahan Paradigma (Studi Matan Hadis Nabi SAW. dalam Sunan Al-Tarmidzi, Kitab Al Ilm An Rasululllah, Bab Fadhl Thallab Al-Ilm. No. Hadis 2572), dalam *Jurnal Qathrunâ*, Vol. 1, No.1, Januari-Juni 2014, 11.

<sup>13</sup> Fitri, Mustika Larasati Sabuea, Hommy Dorthy, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa SD*, dalam jurnal Education and Development Institut Tapanuli Selatan (2019), Vo. 6 No. 2, 9.

Kehadiran sebuah media pembelajaran saat proses belajar mengajar mempunyai suatu arti yang penting. Karena, ketidakjelasan materi yang disampaikan pendidik bisa dibantu dengan kehadiran media untuk perantara dalam menyampaikan pesan. Pemakaian media pembelajaran yang disesuaikan materi yang diajarkan, bukan hanya bisa mempermudah peserta didik saat menerima informasi, melainkan bisa memudahkan para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran.<sup>14</sup>

Media adalah suatu alat ataupun saluran untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik termasuk permainan. Permainan dalam media memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah (1) permainan yaitu sesuatu yang membuat peserta didik senang dan terhibur, (2) permainan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam belajar, dan (3) permainan secara langsung bisa memberikan umpan balik.<sup>15</sup>

Media pembelajaran mempunyai tiga peranan yang sangat penting saat berlangsungnya belajar mengajar, yaitu untuk menarik perhatian peserta didik dan juga untuk meningkatkan keingintahuan mereka, membantu para peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik dan media dapat membantu para peserta didik dalam mengingat setiap konsep penting yang di peroleh selama proses pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> 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.

<sup>15</sup> 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.

<sup>16</sup> Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd, *Media Pembelajaran Bahasa arab* (UIN-Malang Press : 2009), 20-21.

Pembelajaran yang ada di sekolah apabila belum memanfaatkan berbagai sumber media pembelajaran cenderung membuat peserta didik bosan dan akhirnya peserta didik akan teralihkannya perhatiannya. Banyak dijumpai ketika pembelajaran ketika seorang pendidik menyampaikan materi pelajaran tanpa menggunakan media, maka para peserta didik akan sibuk bermain sendiri, bercerita dengan temannya dan mengantuk. Salah satu muatan dalam pembelajaran yang perlu adanya media yaitu muatan IPA.

Ilmu pengetahuan alam merupakan proses yang erat kaitannya dengan kegiatan yang bertujuan untuk memahami ilmu yang berkaitan dengan alam. IPA adalah kumpulan fakta dan konsep yang membutuhkan waktu atau proses untuk bisa menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan.<sup>17</sup> Keterampilan proses sains, pada hakekatnya adalah metode untuk memperoleh pengetahuan dengan cara tertentu karena perkembangan materi sains terjadi terus menerus dalam waktu yang tak terbatas sesuai dengan perkembangan zaman dan proses sains berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan siswa.<sup>18</sup>

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.

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group : 2016)., 168-169.

<sup>18</sup> Moh. Arif, Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI, *Ta'allum*, Vol. 04, No. 01, Juni 2016, 126.

Teka – teki silang adalah permainan yang mengasah otak yang membuat siswa dapat menjawab pertanyaan dengan mengisi beberapa huruf menjadi suatu kata pada kolom jawaban yang tersedia. Pertanyaan yang diberikan adalah uraian singkat yang dibagi menjadi kategori mendatar dan juga menurun yang berguna untuk petunjuk untuk mengisi jawaban pada kotak yang tersedia.

Pemilihan media teka – teki silang untuk penunjang media pembelajaran khususnya muatan IPA karena dapat menyebabkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, menarik perhatian siswa, menyenangkan, menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar, dan menambah daya ingat peserta didik terhadap materi IPA dikarenakan banyaknya kosakata yang perlu dihafalkan peserta didik. Media tersebut bisa dipakai dimana saja baik dalam kelompok kecil ataupun besar. Media ini bersifat visual sehingga bisa meningkatkan daya ingat peserta didik dan kreativitas berpikir peserta didik.

Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media teka-teki silang guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MIN 4 Tulungagung, diperoleh informasi bahwa nilai peserta didik pada muatan IPA siswa kelas 4 di MIN 4 tulungagung rendah. Media yang digunakan juga hanya berupa gambar yang tujuannya adalah untuk membantu proses penyampaian materi pelajaran. Para pendidik di MIN 4 Tulungagung belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan untuk membantu peserta didik dalam mengingat konsep atau materi yang diajarkan, salah satu

media yang cocok digunakan di MIN 4 Tulungagung adalah permainan teka-teki silang.<sup>19</sup>

Menurut Haryono, tujuan teka-teki silang dalam pembelajaran adalah untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata atau materi-materi pada suatu mata pelajaran. Permainan teka-teki silang dapat menimbulkan semangat dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.<sup>20</sup>

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. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Putri Ayu Maulidiyah Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang melakukan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa teka-teki silang dengan kelas kontrol yang melakukan pengajaran tanpa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang. Hal ini didasarkan pada nilai signifikansi yang didapat dari hasil uji-t adalah  $0,001 < 0,05$ . Artinya, penerapan media teka-teki silang memberikan perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media teka-teki silang untuk mata pelajaran IPA, agar peserta didik mampu mengingat setiap

---

<sup>19</sup> Wawancara dengan Bapak Ulum wali kelas 4 tanggal 30 September 2021 pukul 09.00 WIB

<sup>20</sup> Khalilullah, Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, 2012, 15-26.

materi yang diajarkan dengan baik. Dalam media teka teki silang yang akan dikembangkan peneliti akan memuat soal–soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV di MIN 4 Tulungagung.”

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

#### **a. Identifikasi Masalah**

- 1) Sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku cetak, LKS dan media gambar sehingga peserta didik cenderung bosan.
- 2) Permainan teka-teki silang yang masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat beberapa istilah-istilah ataupun bahasa ilmiah dalam pelajaran IPA.
- 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 kevalidan 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 keefektifan penggunaan media teka-teki silang yang diterapkan pada mata pelajaran IPA (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku) di Madrasah Ibtidaiyah.

## **2. Rumusan Masalah**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran teka – teki silang dalam pembelajaran IPA kelas IV MIN 4 Tulungagung.

1. Bagaimana desain pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan buku ajar yang akan dibuat oleh peneliti memiliki tujuan untuk pedoman bagi pendidik dan peserta didik yang digunakan sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas khususnya untuk peserta didik kelas IV MIN 4 Tulungagung.

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

#### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.

Spesifikasi produk dalam penelitian ini merupakan suatu gambaran secara lengkap terkait karakteristik produk yang akan dikembangkan peneliti. 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 teka – teki silang
2.	Bentuk	Kumpulan Teka-Teki Silang Pembelajaran IPA Kelas IV Semester Genap
3.	Ukuran	Panjang : 25,5 cm Lebar : 18 cm Tebal : 0,5 cm
4.	Tujuan	Untuk mengembangkan media pembelajaran IPA SD/ MI kelas 4 semester genap
5.	Isi	Materi IPA dalam K13 Kelas IV Semester Genap <b>Tema 6 Cita-Citaku</b> 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. <b>Tema 7 Indahya Negeriku</b> 3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan <b>Tema 8 Tempat Tinggalku</b> 3.4 Memahami hubungan antara gaya dan gerak <b>Tema 9 Kayanya Negeriku</b> 3.2 Memahami siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar dan upaya pelestariannya

## **E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian yang berdasarkan masalah yang diteliti antara lain:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan teka - teki silang dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Lembaga**

Dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai perbaikan pembelajaran IPA di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penulis yang melakukan penelitian sejenis , hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan hasil belajar dengan media permainan teka – teki silang .

e. Bagi Pembaca

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

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian 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 untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.
- b. Peserta didik bisa terlibat aktif selama proses belajar mengajar.
- c. Menumbuhkan rasa keingin tahuan peserta didik.
- d. Di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar

**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 atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.<sup>21</sup>

- b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang digunakan guna menunjang kegiatan belajar mengajar, sebagai upaya untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.<sup>22</sup>

- c. Teka-teki silang

Teka-teki silang yaitu permainan dengan *tempelate* 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).<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro, Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang, *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol 3 No 2 Tahun 2017.

<sup>22</sup> Trianata Wahyu Setyawidi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Mata Kuliah Tes Dan Pengukuran Untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi, (Malang: Tesis tidak diterbitkan, 2018), 19.

<sup>23</sup> 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 kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.<sup>24</sup>

e. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.<sup>25</sup>

## 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 dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran visual yang nantinya akan dicetak seperti buku. Media

---

<sup>24</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik(Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 62.

<sup>25</sup> Moh. Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI: Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis* .( Tulungagung: IAIN Tulungagung Press,2014), 1

dalam buku ini berisi beberapa pertanyaan dan dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang sudah disesuaikan dengan materi ajar.

c. Teka-teki silang

Teka-teki silang yang akan dikembangkan peneliti disesuaikan pada kompetensi dasar dan materi ajar yang terdapat pada buku guru dan buku siswa.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dianalisis dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu nilai *pre test* dan *post test*. 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 dengan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

e. Ilmu Pengetahuan Alam

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