

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Rusman, media merupakan saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti “*perantara*” atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).³¹ Berdasarkan pengertian tersebut pengantar atau perantara sumber pesan yang dimaksud dalam pembelajaran yaitu pendidik yang menyampaikan materi, sedangkan penerima pesan yaitu berarti beserta didik yang menerima materi melalui media.

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (perantara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.³²

Media adalah semua bentuk perantara (perangkat) untuk menunjang tercapainya kompetensi dasar yang dibelajarkan yang

³¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 161.

³² Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 7

dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, di gunakan untuk menyebarkan ide atau informasi untuk disampaikan kepada penerima sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, mudah dimengerti dan konkret.³³ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁴

Dari berbagai pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media yaitu sebuah alat perantara sehingga peserta didik dapat memahami materi yang di ajarkan guru.

Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³⁵ Sedangkan menurut Aqib Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.³⁶

Wina Sanjaya dalam bukunya Strategi pembelajaran mengungkapkan bahwa kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usah, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang tehnik. Istilah media digunakan juga dalam

³³ Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 114-115

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), 3

³⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 297.

³⁶ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 66

bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.³⁷

Sedangkan menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajar apabila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perakayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar³⁸

Maka dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang dan membantu peserta didik agar termotivasi saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran di dalam kelas dapat tercapai.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media pembelajaran yang dapat di gunakan oleh seorang pendidik. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Arsyad menyatakan bahwa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam dua

³⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), 163

³⁸ Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 7

kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut :³⁹

a. Media Tradisional

- 1) Media visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead (OHP), slides, film strips.
- 2) Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charta, grafik, diagram, papan pameran, papan info, papan bulu.
- 3) Media audio: rekaman piringan, pita kaset, cartridge.
- 4) Multimedia: slide plus suara (*tape*), multi image.
- 5) Media visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- 6) Media cetak: buku teks, modul tekster program, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
- 7) Media permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realita: model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi: telekonferens, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor: computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, video compact disc (VCD), digital video disc (DVD).

Menurut Sudjana dan Rivai Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut yaitu:⁴⁰

³⁹ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*: (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), 35

⁴⁰ Sudjana, N. dan A, Rivai, *Media Pengajaran*, (Jakarta : Sinar Baru Algensindo, 2010), 3- 4

- a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Lingkungan

Menurut Suryani dan Agung jenis media secara umum yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film dan OHP.⁴¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah, media visual, media audio, media audio visual, media grafis, media proyeksi dan lainnya.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil

⁴¹ Suryani, N & Agung, L, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 143.

pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang ditimbulkannya.⁴²

Secara umum media pengajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:⁴³

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
- b. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:⁴⁴

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda- beda.

⁴² Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 36

⁴³ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 130

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal 22-23

- b. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah untuk memudahkan peserta didik memahami materi, memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

B. Media Teka – Teki Silang

a. Pengertian Teka Teki silang

Teka-teki silang adalah suatu permainan sederhana yang bisa dimainkan oleh siapa saja. Aturan permainannya pun relatif mudah. Pemain hanya perlu menjawab pertanyaan yang ada dan menuliskannya pada kotak kosong yang tersedia. Jawaban pemain tidak boleh kurang atau melebihi

jumlah kotak yang tersedia. Masing-masing jawaban saling berkaitan, sehingga pemain harus benar-benar memikirkan jawaban apa yang sebenarnya diminta dalam teka-teki silang tersebut.⁴⁵

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.⁴⁶

Mirzandani menegaskan bahwa, manfaat teka-teki silang adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun akan meningkat.⁴⁷

Menurut Soeparno, teka-teki silang memiliki beberapa karakteristik antara lain (1) memiliki petunjuk berupa pertanyaan sederhana yang terdiri dari pertanyaan mendatar dan menurun, (2) isian harus merupakan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia, (3) terdapat kolom-kolom yang merupakan tempat untuk meletakkan isian berupa huruf-huruf yang akan membentuk kata tertentu sesuai dengan pertanyaan dan (4) kesesuaian

⁴⁵ Khalilullah, Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, 2012, 15-26.

⁴⁶ Khalilullah, Permainan Teka-Teki Silang ..., 15-26.

⁴⁷ 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.

isian atau huruf-huruf pembentuk kata dengan pertanyaan dan kolom yang tersedia merupakan tantangan dalam permainan ini.⁴⁸

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang adalah sebuah permainan sederhana dengan cara mengisi kotak kosong secara mendatar dan menurun yang jawabannya disesuaikan dengan pertanyaan yang sudah disediakan.

b. Strategi Pembelajaran Teka – teki silang

Strategi pembelajaran teka-teki silang merupakan permainan teka-teki yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.⁴⁹ Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Selain itu, *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu

⁴⁸ Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi, *Cross-Game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students ...*, 42.

⁴⁹ Hisyam Zaini, *Strategi pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008),

mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁵⁰

b. Kelebihan dan kekurangan teka – teki silang

Kelebihan media teka-teki silang diantaranya yaitu:

- a. Mampu membuat peserta didik termotivasi untuk belajar, dan merangsang daya nalar mereka untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat.
- b. Dalam penggunaan teka-teki silang, terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan semangat dan rasa senang dalam belajar.
- c. Penerapan media teka-teki silang dapat mengurangi rasa jenuh yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁵¹

Selain memiliki kelebihan, tentu media ini juga memiliki kekurangan antara lain:

- a. Susah digunakan untuk pelajaran misalnya matematika, fisika, kimia yang mungkin terdapat banyak kesulitan dalam pembuatannya.
- b. Membutuhkan waktu yang tidak sedikit, sebab pembuatannya rumit harus disesuaikan pertanyaan dengan kolom jawaban yang dibutuhkan
- c. Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa dijelaskan menggunakan media teka-teki silang.⁵²

⁵⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung : Nusamedia, 2006), 82

⁵¹ Rantika dan Faisal Abdulah, *Penggunaan Media TeKa Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*, vol. 1, 2015, 186.

⁵² Rantika dan Faisal Abdulah, *Penggunaan Media TeKa Teki Silang...*, 186.

Teka-teki silang bisa dikatakan sebagai stimulan yang berfungsi untuk mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat menyenangkan tapi tetap belajar dari teka-teki silang memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.⁵³

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa teka-teki silang memiliki kelebihan dalam memotivasi peserta didik dalam pembelajaran karena bentuknya adalah permainan sehingga dapat mengelola stress peserta didik.

C. Hakikat IPA (Sains)

a. Pengertian IPA

Sejak peradaban manusia, orang telah berusaha untuk mendapat sesuatu dari alam sekitarnya. Mereka telah mampu membedakan mana hewan atau tumbuhan yang dapat dimakan. Mereka mulai mempergunakan alat untuk memperoleh makanan, mengenal api untuk memasak. Semuanya itu menandakan bahwa mereka telah memperoleh pengetahuan dari sebuah pengalaman⁵⁴

IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa inggris *science*. Kata *science* sendiri berasal dari kata

⁵³ Kadek Wirahyuni, Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang', *Acarya Pustaka*, Vo.3, No.1, Juni 2017, 9.

⁵⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 135

dalam bahasa latin *scientia* yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari *social science* (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan *natural science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sains yang berarti ilmu pengetahuan alam.⁵⁵

Fisher mengungkapkan bahwa sains adalah bangunan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi. Menurut Carin and Sund, sains adalah suatu sistem untuk memahami alam semesta melalui data yang dikumpulkan dari hasil observasi atau eksperimen yang dikontrol.⁵⁶

Cahyo juga mendefinisikan pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan.⁵⁷

Kajian sains adalah berbagai fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Supriyadi mengatakan bahwa objek kajian sains adalah semua fenomena lingkungan yang berwujud titik kecil hingga alam raya yang sangat besar. Menurut Depdiknas, sains merupakan cara untuk mengetahui tentang alam semesta secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.⁵⁸

⁵⁵ Trianto, Model Pembelajaran . . . , 136

⁵⁶ Moh Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar SD / MI : Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. (Tulungagung : IAIN Tulungagung) 4-5.

⁵⁷ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 212

⁵⁸ Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran...*, 9.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Alam adalah penguasaan pengetahuan dengan menemukan fakta dan konsep untuk memahami alam semesta.

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat pembelajaran IPA bisa dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

- a) Ilmu Pengetahuan Alam sebagai produk, maksudnya semua hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan telah membentuk konsep yang juga telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. IPA sebagai produk misalnya:
 - 1) Fakta dalam IPA, yaitu penjelasan tentang objek-objek yang benar-benar ada, atau peristiwa yang memang benar-benar terjadi dan sudah dikonfirmasi secara objektif.
 - 2) Konsep IPA, yaitu ide yang merupakan gabungan dari berbagai fakta-fakta IPA.
 - 3) Prinsip dalam IPA, adalah bentuk generalisasi terkait hubungan antara konsep-konsep IPA.
 - 4) Hukum IPA, adalah prinsip yang sudah diterima meskipun masih bersifat tentatif (sementara, akan tetapi karena dilakukan pengujian berulang-ulang, maka hukum alam bersifat kekal selama belum ada hasil penelitian yang bisa membantahnya).

- 5) Teori ilmiah merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta, konsep, prinsip yang saling berhubungan.⁵⁹
- b) Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses berkaitan dengan kegiatan menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA adalah kumpulan fakta dan konsep yang membutuhkan waktu atau proses untuk bisa menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan.⁶⁰ Keterampilan proses sains yang harus dikuasai oleh siswa setidaknya memuat beberapa keterampilan proses yang diantaranya; observasi, klasifikasi, kuantifikasi, komunikasi dan inferensi, sedangkan untuk kelas 4-6 terdapat 7 keterampilan proses yang harus dikuasai diantaranya; observasi, klasifikasi, kuantifikasi, komunikasi, inferensi, prediksi, dan eksperimentasi. 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.⁶¹
- c) Ilmu Pengetahuan Alam sebagai sikap. Sikap ilmiah harus terus dikembangkan dalam mempelajari sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan

⁵⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran ...*, 168.

⁶⁰ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, 168-169.

⁶¹ Moh. Arif, Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI, *Ta'allum*, Vol. 04, No. 01, Juni 2016, 126.

penelitian dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya. Sulistyorini menyebutkan bahwa, ada sembilan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu sikap ingin tahu, ingin memperoleh sesuatu yang baru, kerjasama, tidak mudah putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggungjawab, berpikir bebas, serta kedisiplinan diri.⁶²

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD/MI memiliki tujuan untuk:

- a. Mendapat keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Meningkatkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam.

⁶² Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, 169.

- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan selanjutnya.⁶³

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *move*, yaitu berarti gerak atau dorongan yang bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.⁶⁴ Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbal balik pada diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi adalah dorongan dari dalam yang digambarkan sebagai harapan, keinginan dan sebagainya bersifat meningkatkan atau menggerakkan individu untuk bertindak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhan.⁶⁵

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.⁶⁶

⁶³ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, 171.

⁶⁴ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), 319

⁶⁵ Mahfudh Shalamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1990), 114

⁶⁶ Sardiman A, M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 75

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁶⁷ Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar akan maksimal karena adanya motivasi yang tepat.⁶⁸ Jadi motivasi belajar merupakan suatu kondisi psikologis yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

2. Prinsip-Prinsip Motivasi

Prinsip-prinsip ini disusun atas dasar penelitian yang seksama dalam rangka mendorong murid-murid disekolah. Adapun prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut: ⁶⁹

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman
- b. Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- c. Motivasi berasal dari dalam diri individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar
- d. Terhadap jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan

⁶⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 158

⁶⁸ Sardiman, *Interaksi...*, hal. 75

⁶⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 163

- e. Motivasi itu mudah menjalar atau tersebar terhadap orang lain
- f. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi.
- g. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada tugas yang dipaksakan oleh guru
- h. Pujian-pujian yang datangnya dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya
- i. Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat murid
- j. Manfaat minat yang telah dimiliki oleh murid adalah bersifat ekonomis
- k. Kegiatan-kegiatan yang akan dapat merangsang minat murid-murid yang kurang mungkin tidak ada artinya (kurang berharga) bagi para siswa yang tergolong pandai
- l. Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar
- m. Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih baik
- n. Apabila tugas tidak terlalu sukar dan apabila tidak ada maka frustrasi secara cepat menuju ke demoralisasi

3. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi: ⁷⁰

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong setiap kegiatan pembelajaran

⁷⁰ Agus Suprijino, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 163-164

- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai.
- c. Menyelesaikan kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang di ajarkan. Hasil belajar berasal dari kata hasil dan belajar. Hasil (*product*) adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku dalam hal ini tingkah laku yang diakibatkan oleh proses kematangan fisik, lelah, dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Di sini, hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.⁷¹

⁷¹ Kementerian Agama RI, *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah*, (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2015), 33

Menurut Dalyono hasil belajar adalah suatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajaran. Setelahnya, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan sejauh mana daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas.⁷²

Menurut Dimiyati dan Mudjiono yaitu hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi pendidik. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring.⁷³

Menurut Sudjana, mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷⁴

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik setelah pembelajaran.

⁷² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), . 55

⁷³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta. Rineka Cipta, 2015), 20

⁷⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), 3

2. Macam-macam ranah hasil belajar

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan ekstrakurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang dibagi menjadi 3 macam:⁷⁵

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar secara intelektual yang terdiri atas enam aspek, yaitu:

1) Aspek pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Walaupun memiliki arti demikian namun maknanya tidak sepenuhnya hanya pengetahuan saja melainkan juga mencakup pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang dan masih banyak lagi. Dilihat dari segi proses belajar mengajar, istilah atau hal-hal tersebut memang perlu dihafal agar dapat dijadikan dasar pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

2) Aspek pemahaman

Aspek yang lebih tinggi dari pengetahuan yaitu pemahaman. Contohnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca ataupun didengarnya, memberi contoh

⁷⁵*Ibid.*, 23-31

lain dari apa yang sudah dipelajari, ataupun menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kemampuan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan.

3) Aspek aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut bisa berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru atau suatu tindakan baru itu dinamakan aplikasi. Akan tetapi jika mengulang-ulang dalam menerapkannya maka akan berubah menjadi ranah keterampilan / psikomotorik. Suatu situasi dapat akan tetap dilihat menjadi sesuatu baru apabila terjadi pemecahan masalah didalamnya. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

4) Aspek analisis

Analisis adalah suatu usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga aspek sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah

integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lainnya memahami prosesnya, dan untuk hal lain memahami sistematikanya.

5) Aspek sintesis

Sintesis adalah pernyataan suatu unsur kedalam sebuah bentuk yang menyeluruh. Dalam sintesis ini berpikir berdasarkan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah dibawah berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan masalah sudah diketahui berdasarkan yang sudah diketahuinya.

6) Aspek evaluasi

Evaluasi adalah pemberian hasil tentang nilai sesuatu yang bisa dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dll. Dilihat dari beberapa segi tadi dalam proses pemberian nilai harus ada beberapa kriteria tertentu. Sedangkan dalam proses belajar mengajar aspek evaluasi ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran yang telah dipelajari.

b. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat berubah atau diubah sesuai dengan

tingkat penguasaan kognitif yang tinggi. Hasil belajar dalam ranah afektif ini tidak terlalu dihiraukan oleh para guru walaupun ada beberapa mata pelajaran memuat materi afektif ini.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, dari mulai yang tingkat rendah sampai tinggi, yaitu:

- 1) *Receiving* atau *attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsang dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, gejala dll. Dalam ranah ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) *Valuing* atau penilaian adalah pemberian nilai terhadap stimulus yang diterimanya apakah itu baik ataupun buruk.
- 4) Organisasi adalah pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi ataupun dari nilai satu ke nilai yang lainnya.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah penilaian terhadap ketrampilan yang telah dilampaui oleh siswa. Ada enam tingkatan ketrampilan, yaitu:

- 1) Gerakan *refleks* (gerakan tanpa sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar

- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya: kekuatan, ketepatan, ketangkasan
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi gerakan ekspresif dan interpretatif.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Suatu proses dikatakan berhasil apabila tidak ada kendala selama pelaksanaannya. Begitu juga proses belajar keberhasilan dan kegagalan dipengaruhi beberapa faktor diantaranya:⁷⁶

- b. Faktor Internal Siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihatan. 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) seperti tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.
- c. Faktor Eksternal Siswa. Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni: a) faktor lingkungan sosial seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas

⁷⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2010) 130-131

dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. b) faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan siswa untuk belajar. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa.

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan eksternal, semua faktor tersebut saling berkaitan dan mengaruhi tinggi rendahnya keberhasilan belajar peserta didik.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian yang digunakan yaitu:

1. Penelitian dari Ifa Seftia Rakhma. W. Unik Widyaningsih, Lilik Mawartiningsih, yang berjudul “Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” diperoleh hasil bahwa penerapan metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* efektif digunakan untuk pembelajaran materi peristiwa alam. Respon siswa terhadap pembelajaran IPA materi peristiwa alam melalui metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* menunjukkan respon yang baik dari siswa kelas V SDN 2 Gedongmulyo.⁷⁷
2. Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang” diperoleh hasil bahwa dengan adanya media pembelajaran yang

⁷⁷ Ifa Seftia Rakhma, dkk., Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (1) (2016)

berbasis Teka-Teki Silang, dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menambah kemampuan memahami kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil pretest dan hasil posttest.⁷⁸

4. Penelitian dari Ni Putu Jati Dinar Wulan , Ignatius I Wayan Suwatra , I Nyoman Jampel yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS” diperoleh hasil bahwa permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar IPS (t hitung = 2,105 untuk db = 58 dan taraf signifikan 5% t tabel = 1,67155). Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter dengan rerata skor mengalami peningkatan hingga 39,85 %.⁷⁹

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Dan Nama Peneliti	Kesamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Magic <i>Crossword Puzzle</i> Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Oleh Ifa Seftia Rakhma. W	- Menggunakan media benda teka-teki silang - Meneliti hasil belajar - Mata Pelajaran IPA	- Jenis penelitian pengembangan - Variabelnya tidak ada motivasi

⁷⁸ Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro, Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTA) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang, *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol 3 No 2 Tahun 2017.

⁷⁹ Ni Putu Jati Dinar Wulan,.dkk, *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7 No. (1), 2019. 72-73

2.	Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang.. Oleh Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro	- Menggunakan media teka-teki silang	- Mata pelajaran Bahasa Inggris
		- Meneliti hasil belajar	- Jenis Penelitian pengembangan
			- Variabelnya tidak ada
			motivasi
3.	Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. Oleh Ni Putu Jati Dinar Wulan , Ignatius I Wayan Suwatra , I Nyoman Jampel	- Menggunakan media teka -teki silang	- Variabelnya tidak ada
			motivasi
			- Mata pelajaran IPS
			- Variabelnya Pendidikan karakter

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan kajian teori di atas suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang sangat penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari materi pembelajaran secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar.

Sehingga peserta didik cenderung siswa memperhatikan guru menjelaskan materi. Perilaku siswa tersebut pada akhirnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengubah perilaku siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

Salah satu media yang dapat memberikan motivasi siswa yaitu menggunakan media permainan teka-teki silang. Dengan menggunakan media tersebut, siswa dapat mengasah kemampuannya dalam mengasah pengetahuannya sehingga dapat menarik minat dan semangat belajar siswa sehingga dapat mengurangi kebosanan dalam kelas.

Hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sehingga disini peneliti menggunakan media permainan teka teki silang dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar seperti yang di gambarkan pada bagan berikut ini.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

