

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dengan kemampuan diri dan berlangsung seumur hidup yang dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.<sup>1</sup> Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia yang berguna dalam mencapai kehidupan yang optimal di era modern serta memperoleh suatu tujuan yang akan dicapai untuk menciptakan perubahan menuju ke arah yang lebih baik.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>2</sup>

Berdasarkan hal di atas, maka diharapkan pendidikan di Indonesia mampu memenuhi kebutuhan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta membantu manusia untuk menghadapi persaingan dunia.

---

<sup>1</sup>Syafril & Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 31-32.

<sup>2</sup>Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI Tahun 2006. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, h. 5.

Proses pendidikan terdapat tiga unsur yaitu pendidik, peserta didik dan tujuan pendidikan. Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting terhadap penentuan hasil belajar peserta didik. Namun ada juga faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nahl/16: ayat 44 berikut.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Menurut ayat di atas secara tidak langsung Allah SWT mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan media Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan sesuatu sesuai dengan fungsi dan tujuannya.<sup>1</sup> Media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut berjalan dengan baik.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik agar terciptanya proses belajar untuk menambah informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*

---

<sup>1</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2011), h. 629.

(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.<sup>2</sup> Adanya media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik tidak merasa jenuh ketika dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran guna memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dapat menggunakan beberapa alat peraga dan model pengajaran yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satu diantaranya adalah dengan bermain, media permainan bermanfaat untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik di dalam kelas. Penggunaan media permainan yang kreatif dan tampilan yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang menarik diharapkan dapat membangkitkan minat belajar dan membantu guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam jenis media diantaranya yaitu media visual, audio, audio visual dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan teka-teki silang.

Media permainan teka-teki silang merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis visual. Media berbasis visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Teka-teki silang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat pelajaran yang berlangsung baik secara individu maupun dengan bekerja sama. Adanya sebuah permainan yang menyediakan pertanyaan-pertanyaan atau kata frase untuk mengisi kotak-kotak kosong yang

---

<sup>2</sup>Mostafa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 5.

dirancang sedemikian rupa dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang tepat guna sekaligus menyenangkan tanpa kehilangan tujuan sesungguhnya dari pembelajaran.<sup>3</sup> Media teka-teki silang dipilih karena dinilai dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media teka-teki silang peserta didik merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media permainan teka-teki silang yang akan digunakan yaitu media permainan berupa teka-teki silang pada pembelajaran tematik. Pemilihan materi dengan menggunakan pembelajaran tematik ini disesuaikan dengan kurikulum saat ini.

Pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka, namun beberapa sekolah masih menerapkan kurikulum 2013 salah satunya berdasarkan peninjauan awal yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Noor Aini Banjarmasin yang masih menggunakan kurikulum 2013 atau tematik terpadu. Pada pembelajaran kurikulum khususnya tematik, peserta didik tidak mempelajari mata pelajaran tetapi digabungkan menjadi sebuah tema.<sup>4</sup> Guru kelas IV menggunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik. Media ini digunakan pada pembelajaran tematik khususnya di tema 7 membahas mengenai subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku pembelajaran ke-1 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Media permainan teka-teki silang yang digunakan guru kelas IV membantu peserta didik untuk memahami

---

<sup>3</sup>Ibnu Saputra, *TTS Seru Materi Pembelajaran SKI MI Kelas V*, (Jakarta: Penerbit Guepedia, 2020), h. 7.

<sup>4</sup>Ichsan Anshory, Setiya Yunus Saputra, dan Delora Jantung Amalia, Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No. 1, 2018, h. 37.

materi, mengingat materi mengenai kosakata dan istilah-istilah dengan baik serta tidak menjenuhkan. Guru juga dapat bereksplorasi dalam penggunaannya sesuai dengan keadaan peserta didik yang ada dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran, maka penelitian ini penting dilaksanakan. Adapun judul penelitian ini adalah **“Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin”**.

## **B. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan judul tersebut, yakni sebagai berikut:

### **1. Penggunaan Media**

Penggunaan menurut Kamus Bahasa Indonesia memiliki arti proses, cara pembuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.<sup>5</sup> Penggunaan media dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan guru dalam mengoperasikan atau mendayagunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik.

### **2. Media Permainan Teka-Teki Silang**

Pembelajaran dalam bentuk permainan adalah bentuk pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang diikuti selama pembelajaran berlangsung. Program

---

<sup>5</sup>Depdiknas RI. *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pusat Bahasa, 2008), h. 493.

yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi peserta didik untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya.<sup>6</sup>

Teka-teki silang merupakan salah satu media pembelajaran menyenangkan dalam bentuk permainan yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.<sup>7</sup> Media permainan teka-teki silang dalam penelitian ini menggunakan kertas karton yang berisi kotak-kotak putih kosong dan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab peserta didik untuk diisi pada bagian kotak-kotak putih kosong tersebut dengan huruf-huruf berbentuk sebuah kata yang benar. Permainan teka-teki silang ini berguna untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik yang bersifat santai, dan tidak monoton, peserta didik pun lebih aktif dalam pembelajaran yang diberikan guru.

### **3. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik yaitu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.<sup>8</sup> Oleh karena itu, di dalam pelaksanaannya diperlukan media pembelajaran yang bervariasi. Salah satu media yang dibutuhkan adalah media permainan teka-teki silang pada pembelajaran tematik. Materi yang digunakan pada pembelajaran tematik di kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin pada penelitian ini ialah tema 7 IndahNya

---

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 203.

<sup>7</sup>Khailullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), h. 127.

<sup>8</sup>Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 147.

Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada pembelajaran ke-1 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti memfokuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin.

### **D. Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian pasti mempunyai arah dan tujuan yang ditargetkan. Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Noor Aini Banjarmasin.

## **E. Signifikasi Penelitian**

Sesuai arah yang ingin dicapai dalam tujuan penelitian, diharapkan tulisan ini mempunyai signifikansi dari aspek teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, menjadi masukan informasi dan wawasan pengetahuan tentang penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik.
2. Secara praktis
  - a. Bagi guru, penelitian ini berguna sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar, menjadi bahan untuk mengembangkan media pembelajaran, dan meningkatkan hubungan (interaksi) dengan peserta didik.
  - b. Bagi peserta didik, hal ini dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi, membuat materi yang diajarkan menjadi mudah dipahami, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta dapat memotivasi kemampuan mengingat secara maksimal.
  - c. Bagi madrasah, penelitian ini dapat menjadi contoh bagi sekolah lainnya yang lebih inovatif dan kreatif, karena peserta didik dan guru mempunyai interaksi edukatif serta menambah pemahaman dalam pembelajaran melalui media permainan teka-teki silang.
  - d. Bagi peneliti lainnya, selain penambah wawasan, pengetahuan juga sebagai masukan pendahuluan dan menjadi informasi awal bagi



peneliti selanjutnya untuk mengadakan peneliti lebih mendalam pada permasalahan yang serupa.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian tentang penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik memang bukanlah kajian yang pertama kali, terutama penelitian jurnal ataupun skripsi. Berikut kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang diangkat penulis sebagai acuan yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ersi Saraswati (2014820095), Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018 yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Tebak Kata Pada Membaca Permulaan Siswa di SDN 1 Sangiang Tanjung". <sup>9</sup>	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media permainan	Meneliti pemanfaatan permainan sebagai strategi dan metode pembelajaran serta untuk mendeskripsikan aktivitas siswa saat proses belajar mengajar berlangsung menggunakan media pembelajaran berupa permainan tebak kata. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permainan teka-teki silang.	Penelitian ini menggunakan media permainan teka-teki silang. Tempat penelitian di MI Noor Aini Banjarmasin
2.	Noni Dwi Sunja (1301100216), Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017	Sama-sama meneliti media permainan teka-teki	Meneliti pengembangan media permainan teka-teki silang disertai pendekatan saintifik	Menggunakan metode penelitian kualitatif. Pada

<sup>9</sup>Ersi Saraswati, Penggunaan Permainan Tebak Kata Pada Membaca Permulaan Siswa di SDN 1 Sangiang Tanjung. *Skripsi*. (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018).

No.	Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika Materi Simetris di Kelas IV Sekolah Dasar” <sup>10</sup>	silang	menggunakan model <i>Research and Development</i> (R&D) dan mata pelajaran yang diteliti ialah pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan media teka-teki silang, mata pelajaran yang diteliti ialah pembelajaran tematik serta metodologi yang digunakan juga berbeda.	pembelajaran tematik. Tempat penelitian di MI Noor Aini Banjarmasin
3.	Regita Cahyani (1501210329), Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2019 yang berjudul “Proses Pelaksanaan Strategi <i>Crossword Puzzle</i> Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Raudatussyubban Sungai Tabuk Kabupaten Banjar” <sup>11</sup>	Sama-sama meneliti <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-Teki Silang)	Meneliti tentang langkah-langkah proses pelaksanaan strategi <i>Crossword Puzzle</i> pada mata pelajaran fikih di MA Raudatussyubban yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang faktor-faktor penggunaan media permainan teka-teki silang pada pembelajaran tematik.	Pada pembelajaran tematik. Tempat penelitian di MI Noor Aini Banjarmasin

<sup>10</sup>Noni Dwi Sunja, Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika Materi Simetris di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017)

<sup>11</sup>Regita Cahyani, Proses Pelaksanaan Strategi *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Raudatussyubban Sungai Tabuk Kabupaten Banjar. *Skripsi*. (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2019).

## **G. Sistematika Penulisan**

Penelitian memberikan sistematika penulisan yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, yang menjelaskan tentang kajian teoritis yang terdiri dari media pembelajaran, permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran, pemanfaatan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran tematik, langkah-langkah penggunaan media permainan teka-teki silang, pembelajaran tematik tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media permainan teka-teki silang.

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup, yang berisikan tentang simpulan dan saran.