

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN
MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SOSIAL, BUDAYA, EKONOMI, ETNIS, DAN
AGAMA DI PROVINSI SETEMPAT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana (S.Pd)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

MITHA RAHAMWATI FIRDAUS

NPM : 17.1.01.10.0043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2022**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan dimana guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2010: 3). Belajar sudah dilakukan setiap individu pada masih di usia dini, hal-hal yang dulunya tidak dapat dilakukan menjadi dapat dilakukan semua itu adalah hasil dari seorang individu. Dalam proses belajar individu mengalami berbagai proses pembelajaran sehingga akan menemukan hal-hal baru yang akan dipelajari.

Pembelajaran sendiri merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani berarti *instructus* artinya menyampaikan pikiran. Menurut Gagne and Briggs, "pengertian pembelajaran adalah serangkainya kegiatan yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar pada siswa yang bersifat internal" (Warsito 2008: 266). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kebanyakan bersifat pembelajaran klasikal (metode ceramah) apalagi dalam lingkup Sekolah Dasar karena dianggap lebih mudah dan menghemat biaya.

Penggunaan media di Sekolah dianggap masih sangat terbatas selain itu inovasi untuk menggunakan media yang sesuai karakter anak masih sulit direalisasikan. Terbatasnya penggunaan media membuat siswa dan guru mengalami pembelajaran satu arah saja, guru memilih metode menulis dan ceramah karena dirasa lebih efektif dalam menangani permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media teka-teki silang pernah dilakukan oleh guru hanya saja dengan materi yang berbeda, pentingnya memahami karakter siswa adalah salah satu hal terpenting sebelum menentukan media yang cocok digunakan untuk materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk.2003: 6) “media adalah segala komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar.” Pengaplikasian media oleh guru pada pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan. Selain itu tersedianya media pembelajaran dapat membuat kelas lebih kondusif.

Berdasarkan pemaparan diatas, solusi yang dapat digunakan dari hasil observasi maupun pertimbangan-pertimbangan peneliti mengenai media fungsi dan penjelasannya. Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan ialah media visual edukatif yakni media edukatif teka-teki silang. Seperti penjelasan sebelumnya bahwa guru pernah sekali menggunakan teka-teki silang pada materi lain, sangat sederhana, dan mudah digunakan. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk mengembangkan media teka-teki silang agar lebih berinovasi dan berkembang karena dirasa dapat *menghandle* materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama di Provinsi setempat. Pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki silang dapat diaplikasikan atau dimodifikasi menjadi sebuah buku yang menekankan mengidentifikasi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis, dan agama yang diajarkan pada kelas IV .

Permainan teka-teki silang adalah permainan yang mengisi jawaban pada kotak dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang sudah dibuat yang berguna untuk mengasah otak peserta didik. Permainan teka-teki silang termasuk permainan edukatif karena

dapat melatih siswa untuk bekerjasama, melatih kekreatifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar atau dapat diketahui bahwa media teka-teki silang dapat sesuai dengan kebutuhan siswa dan berdasar karakter siswa kelas IV sekaligus memiliki aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada tahap Sekolah Dasar, siswa dapat dibidang sebagai masa anak-anak dimana pada masa tersebut siswa masih banyak melakukan permainan dalam proses pembelajarannya. Disinilah tugas guru mengaplikasikan media yang cocok dalam suatu pembelajaran pada materi IPS. Contohnya permainan edukatif teka teki silang, menurut Tedjasaputra (dalam Syamsuardi 2001: 60) “alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan komponen seperti bahan kegiatan, prosedur, pengelompokan anak.”

Buku teka teki silang yang dimodifikasi sebagai bahan ajar ini dapat memudahkan guru maupun siswa dalam menyampaikan maupun mempermudah pemahaman siswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dipilihlah judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SOSIAL, BUDAYA, EKONOMI, ETNIS, DAN AGAMA DI PROVINSI SETEMPAT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam pemaparan latar belakang, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai

1. Belum bisa mengembangkan media yang sesuai dengan karakter siswa.

2. Adanya kesulitan dalam pengembangan media yang digunakan untuk materi ini.
3. Terbatasnya produk media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.
4. Siswa merasa bosan atau pasif dengan materi yang banyak.
5. Buku pegangan siswa yang monoton dan sulit dipahami.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi terdapat beberapa masalah yang muncul namun tidak semua permasalahan akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran buku teka-teki silang dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama pada kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

D. Rumusan Masalah

Dalam penjabaran masalah, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut.

1. Validitas penggunaan media teka-teki silang dalam materi mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat.
2. Kepraktisan dengan adanya media teka-teki dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada Provinsi setempat.
3. Keefektifan media teka-teki silang dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat.

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah, diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan validitas penggunaan media teka-teki silang dalam materi mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat
2. Mendeskripsikan kepraktisan dengan adanya media teka-teki dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada provinsi setempat
3. Mendeskripsikan efektifitas dengan adanya media teka-teki silang dalam mengidentifikasi sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama pada Provinsi setempat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis pada penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media teka-teki silang yang dapat dijadikan alat bantu guru untuk siswa dalam menyampaikan konsep pembelajaran mengidentifikasi Sosial, Budaya, Etnis, dan Agama pada pembelajaran IPS kelas IV , selain itu dapat mempermudah siswa dalam memahami maupun mengidentifikasi pada materi IPS.

2. Manfaat secara Praktis :

- a. Bagi Guru

Adanya penelitian ini diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran memberikan masukan dalam proses belajar pada siswa. Selain itu penelitian ini diharapkan menunjang prestasi pada sekolah dan sebagai acuan guru dalam mengembangkan media.

- b. Bagi Siswa :

Lebih mempermudah bahkan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi sosial, budaya, etnis, ekonomi, dan agama pada pelajaran IPS di kelas IV.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Ulfayanti, Nur. (2017). “*Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Makasar*” (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Alaudin Makasar).
- Sugiyono. (2018). “*Metode Penelitian Bisnis*”. Bandung. Alfabeta. Laksmi, K.
- Sujana dan Suryaabadi.” *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik*”. Vol. 2, No. 1 (2014).
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019).” *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS*”. Jurnal EDUCTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 7, No. 1, pp. 66-74.
- Permata, S. N. I. (2019). “*Penerapan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Kurikulum 2013 Kelas 4 di MM Ngembatpadas Gemolong, Sragen Tahun Ajaran 2018/2019*”. Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta).
- Astawan, IG. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Buku Ajar. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha. Iven, B.K. 2007. Brain based teaching (merangsang kegiatan belajarmengajar yang melibatkan otak emosional, sosial, kognitif, kinestesis, dan reflektif).
- Hidayati, Nia. 2009. “Teka teki Silang”. Tersedia pada <http://niahidayati.net/manfaattekatekisilangsebagaipenambahwawasanmenganasahkemampuan.html> (diakses tanggal 21 Januari 2013).
- Sanjaya, Wina, 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung.;
- Nurhadyani, Dini. 2011. *Penerapan Brain Based Learning dalam Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan kemampuan Koneksi Matematika siswa*. Tersedia pada <http://dinidinidini.wordpress.com/category/all-abouteducation/brain-based-learninghasil-penelitian-pribadi/>. (diakses tanggal 19 Januari 2013).
- Novia Kuncoro. 2018. “*Pengembangan Media Teka teki Silang Untuk Materi Tokoh-tokoh Sejarah Pada Masa Hindu Budha dan Islam di Indonesia Kelas V SDN Asmoro Bangun 4 Kabupaten Kediri*”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Muallimuna. 2016. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. Volume 2 No 1.

Pt. K Laksmi1, I Wyn. Sujana, I.B. Gd. Suryaabadi. 2014. *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OTAK (BRAN BASED LEARNING) BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS I GUSTI NGURAH JELANTIK*. *urnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)*