

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan penemuan ilmiah, sumber pengetahuan baru, dan populasi yang terus bertambah, bidang pendidikan terus berkembang dan dinamis. Pada abad kedua puluh satu, pendidikan tidak akan efektif dan tidak sejalan dengan kemajuan teknologi jika tidak berubah seiring dengan perubahan yang ada. Kesenjangan mungkin terjadi jika lembaga pendidikan tidak membuat rencana untuk terus beradaptasi terhadap perubahan kondisi.¹

Pada tahun 1920, KI Hajar Dewantara pertama kali mengemukakan konsep bahwa pendidikan harus fokus pada memanusiakan peserta didiknya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan komunitas kelas yang ditandai dengan kehangatan, penerimaan, dan cinta.² Tujuan pendidikan, sebagaimana dikemukakan dalam pernyataan di atas, adalah untuk mendorong tumbuhnya manusia mandiri yang akan terus memberikan kontribusi bermanfaat bagi masyarakat.

Tujuan mendasar pendidikan adalah untuk mengembangkan semua keterampilan dan bakat yang telah dimiliki siswa. Menurut Nana Sudjana dan Wari Suwaria, kemampuan tersebut mencakup ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik.³ Tercapainya penguasaan bakat-bakat tersebut merupakan tujuan akhir pendidikan.

Pertanyaan logis berikutnya adalah mengapa pemanfaatan media sangat penting bagi pendidikan. Tujuan media pendidikan adalah menyebarkan ilmu pengetahuan dari para ahli di bidang pendidikan (para pengajar dan pendidik) kepada khalayak sasaran (para siswa). Strategi pembelajaran adalah tindakan yang digunakan untuk memfasilitasi penerimaan atau pemrosesan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Agar tujuan belajar mengajar dapat terwujud melalui interaksi komunikasi antara seorang guru dan siswanya, maka perlu diciptakan

¹ Agus Purnomo, dkk., "Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi z," *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (2016): 71.

² Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran* (Lombok: Holistika, 2014), 5.

³ Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Membelajaran* (Lombok: Holistika, 2014), 6.

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 8.

kondisi yang kondusif dalam pembelajaran, yang mencakup berbagai faktor seperti orang, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur. Upaya yang disengaja dan sistematis dalam kegiatan interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik merupakan definisi lain dari belajar. Pernyataan berikut ini mengemukakan bahwa pendidikan adalah percakapan yang berkelanjutan antara guru, siswa, dan materi yang mereka gunakan. Penggunaan media memfasilitasi keterlibatan komunikasi semacam ini.

Pendidikan literasi media disebut juga dengan media pembelajaran atau media pembelajaran. Namun, ada perbedaan antara kedua gagasan tersebut. Berbeda dengan media pendidikan, media pembelajaran menitikberatkan pada pembelajaran melalui penggunaan media dan instrumen atau teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, bukan pembelajaran dan penggunaan media sebagai objek atau bahan pengajaran.⁵

Guru dan pihak lain yang mempertimbangkan untuk mengajar mungkin mendapat manfaat dari penelitian yang menghubungkan paparan media dengan prestasi siswa. Guru dapat memutuskan jenis media apa yang harus diproduksi dan digunakan dalam pengajaran di kelas jika mereka memiliki pemahaman yang kuat tentang hubungan antara proses kognitif dan unsur-unsur lingkungan belajar tertentu. dan kegiatan kelompok yang mendorong perkembangan siswa sebagai pemikir.⁶ Misalnya, “media pembelajaran” dapat digambarkan sebagai media yang dihubungkan dengan benda-benda yang berdampak pada proses pembelajaran, dan definisi ini kemudian akan menentukan bagaimana media tersebut akan digunakan.

Mayoritas guru saat ini memilih pendekatan yang lebih praktis, berurutan, sensorik, dan visual di kelas. Seorang profesor yang terlibat memiliki kemampuan untuk menerapkan sendiri temuan penelitiannya. Siswa tidak boleh dikenai metode pembelajaran yang mengandalkan ceramah satu arah yang berpusat pada guru. Namun, minat terhadap kapasitas belajar siswa mungkin akan meningkat jika pendidikan berhasil membantu mereka menyerap gagasan yang sedang dipelajari.⁷

⁵ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 4.

⁶ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2018), 5.

⁷ Agus Purnomo, dkk., “Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi z,” *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (2016): 71

Siswa tidak akan termotivasi untuk belajar jika mereka tahu bahwa mereka akan menghabiskan waktunya pada materi yang tidak mereka minati.

Menurut penelitian di bidang psikologi, guru mungkin memiliki pandangan negatif terhadap pengajaran jika mereka melihat kurangnya motivasi belajar di kalangan siswanya.⁸ Minat bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja; sebaliknya, hal ini merupakan hasil dari motivasi yang disengaja ditambah dengan kesenangan yang timbul karena memberikan perhatian yang cermat, seperti yang mungkin dilakukan seseorang saat terlibat dalam kegiatan akademis atau pekerjaan.

Sebagai seorang pendidik dan calon pendidik memahami betapa pentingnya menjaga lingkungan belajar yang tenang dan teratur bagi siswa. Media pembelajaran mungkin berperan dalam membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka tetap terlibat dalam pembelajaran.

Saat mencoba membangkitkan minat anak terhadap pendidikan, teka-teki silang mungkin bisa menjadi salah satu mediapendidikan yang berguna. Nilai edukasi dapat ditemukan dalam permainan puzzle dan jenis permainan lainnya.

Teka-teki silang (*Cross Word Puzzle*) adalah contoh permainan edukasi yang baik karena mendorong kerja sama tim dan partisipasi di antara siswa. Untuk membuat siswa tetap terlibat dan mencegah mereka menjadi bosan, permainan teka-teki silang edukatif dilengkapi grafis yang menarik secara visual. Sebagai alat pembelajaran, teka-teki silang dapat membantu anak-anak mengembangkan kualitas seperti pengendalian diri, integritas, dan rasa ingin tahu.⁹

Beberapa jurnal yang peneliti jadikan referensi untuk penelitian ini secara garis besarnya menyatakan bahwa media teka-teki silang memiliki pengaruh yang baik, seperti dalam pernyataan beberapa jurnal dibawah ini.

Penelitian mengenai Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang online terhadap peningkatan minat belajar siswa¹⁰, hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa

⁸ Kopri, *Belajar, Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: media akademi, 2017), 138.

⁹ 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* 7, no. 1 (2019): 68.

¹⁰ Desmitha Fritha Sababalat, dkk., “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa,” *Edumatsains* 6, no.1 (2021).

pemanfaatan media teka-teki silang (TTS) online efektif meningkatkan minat belajar siswa pada kelas XI IPA di SMA Widya Manggala yang dibuktikan dengan hasil analisis uji t.

Penelitian mengenai Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS,¹¹ hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas VB tahun pelajaran 2018/2019 di SD Mutiara Singaraja dilihat dari konversi hasil belajar di kelas V B SD Mutiara Singaraja, menggunakan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas, serta dengan media permainan edukatif teka-teki silang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dapat lebih maksimal diterima oleh siswa, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar yang disampaikan melalui media permainan.

Penelitian yang berjudul Pengaruh penggunaan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V,¹² penelitian ini mengambil sampel sebanyak dua kelas yaitu kelas VA (eksperimen) sebanyak 33 siswa dan kelas VC (kontrol) sebanyak 38 siswa. Pada penelitian ini yang menjadi tujuannya adalah untuk dapat mengetahui adanya pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap prestasi belajar siswa kelas 5A dan 5C SDN Karangbanyu 03. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif terdapat adanya pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Karangbanyu 03 tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan beberapa jurnal di atas menyatakan bahwa media pembelajaran teka-teki silang terdapat pengaruh terhadap minat belajar maupun hasil belajar siswa, hal tersebut menjadi hal yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian terkait media pembelajaran teka-teki silang (*cross word puzzle*) jika di implementasikan dalam pembelajaran IPS pada peserta didik MTs NU HASYIM ASY'ARI 03 apakah dapat mempengaruhi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

¹¹ 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* 7, no. 1 (2019).

¹² Prima Rias Wana, "Pengaruh Penggunaan Media Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V," *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021).

Peneliti melakukan kunjungan di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 guna observasi awal pada tanggal 3 Mei 2022 sebelum kegiatan terkait penelitian dilaksanakan guna mengidentifikasi sumber data potensial.¹³ dalam pembelajaran di madrasah ini, media teka-teki silang belum pernah digunakan, dan metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas mata pelajaran IPS kelas VIII masih klasik seperti metode ceramah. Untuk itu peneliti ingin mengimplementasikan media tersebut dan adakah pengaruh media tersebut terhadap minat belajar siswa. Implementasi media teka-teki silang ini dapat menjadi pertimbangan bagi para guru untuk digunakan dalam pembelajaran apabila dalam penelitian ini membawakan hasil yang positif.

Uraian di atas merupakan wujud ketertarikan yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti keterkaitan antara minat siswa dan media pembelajaran, dan penulis berkeinginan untuk terlibat dalam kajian tersebut dengan judul ” **Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Cross Word Puzzle) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di MTs Nu Hasyim Asy'ari O3 Hongosoco Jekulo Kudus** ”.

B. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Cross Word Puzzle*) dalam pembelajaran IPS di MTs Nu Hasyim Asy'ari O3?
2. Apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Teka-teki Silang (*Cross Word Puzzle*) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di MTs Nu Hasyim Asy'ari O3 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Cross Word Puzzle*) dalam pembelajaran IPS di MTs Nu Hasyim Asy'ari O3.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (*Cross Word Puzzle*) terhadap minat belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di MTs Nu Hasyim Asy'ari O3.

¹³ Observasi sumber data pada 3 Mei 2022

D. Manfaat Penelitian

Tujuan penulis adalah agar para pembaca dan ilmuwan masa depan dapat menemukan manfaat dari konsekuensi teoretis dan praktis dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Pengetahuan kami tentang cara paling efektif untuk mempersiapkan guru mengajar IPS di Madrasah Tsanawiyah/Sekolah Menengah Pertama telah sangat ditingkatkan melalui penelitian ini. Selain itu juga dapat berguna bagi para akademisi yang ingin mengetahui bagaimana keinginan siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh Media Pembelajaran Cross Word Puzzle.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperluas pemahaman kita tentang cara-cara di mana teka-teki silang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk memicu keingintahuan siswa dalam ilmu-ilmu sosial dan bidang ilmu pengetahuan lainnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini mungkin dapat memberikan saran atau kritik yang berguna bagi guru yang ingin meningkatkan penggunaan teka-teki silang di kelas untuk melibatkan siswa pada mata pelajaran selain ilmu-ilmu sosial di Madrasah.

c. Bagi Siswa

Para pengajar MTs Nu Hasyim Asy'ari O3 berharap agar siswanya mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan teka-teki silang sebagai alat yang menarik dalam pembelajaran IPS.

E. Sistematika Penulisan

Penulis menyediakan sistem penulisan berikut dalam karya ini untuk memastikan bahwa karya ini dapat diakses oleh pembaca dari seluruh dunia:

BAB I: PENDAHULUAN

Gambaran mengenai topik yang dibahas, teknik penelitian penulis, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan format umum proposal skripsi semuanya tercakup dalam bab ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Konsepsi teka-teki silang sebagai sarana pembelajaran, motivasi belajar siswa, muatan bidang fokus ilmu sosial, hasil penelitian,

kerangka teori, dan hipotesis penelitian semuanya tercakup secara mendalam dalam latar belakang teori ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Ruang lingkup dan tujuan penelitian, lingkungan penelitian, populasi dan sampel, variabel yang digunakan dan cara mendefinisikannya, sumber data yang digunakan, serta proses pengumpulan dan analisis data merupakan contoh prosedur dalam penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil-hasil penelitian terdahulu disajikan dalam bab ini, termasuk ringkasan kesimpulan penelitian-penelitian tersebut terhadap MTs secara umum. Cara Menggunakan Puzzle untuk Mengajar Siswa (Hasyim Asy'ari 03). Tahap selanjutnya adalah penilaian data, yang mencakup penilaian asumsi dan hipotesis mendasar serta validasi dan informasi yang dapat diandalkan.

BAB V: PENUTUP

Bagian terakhir dari tesis ini menyajikan kesimpulan dan saran

