

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA DI KELAS 5 SDN 5 SILIH NARA**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Rossamina Simehate
1811080068



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022**

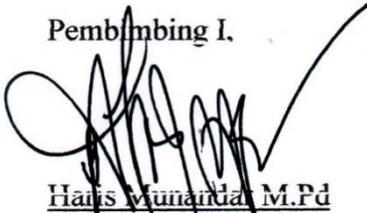
LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA TEKA TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT
KITA DI KELAS 5 SDN 5 SILIH NARA**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 23 November 2022

Pembimbing I.



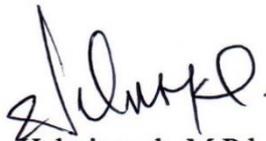
Hani Munanda, M.Pd
NIDN : 1316038901

Pembimbing II.



Aprian Subhananto M.Pd
NIDN : 1320048701

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN : 1312049101

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTARTABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB III LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Pengertian Pengembangan Media.....	12
2.1.3 Media Teka-Teki Silang.....	13
2.1.4 Motivasi Belajar.....	15
2.1.5 Materi IPA Lingkungan Sahabat Kita.....	24
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	27
2.3 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Temat dan Waktu Penelitian	30
3.3 Populasi Dan Sampel.....	30
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Instrumen Penelitian	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.2 Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan 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. Pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Kualitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang terjadi dalam tempat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, Munandar (2018:76). Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dasar untuk belajar sehingga dapat menjadi pelopor dalam pembaharuan dan perubahan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Guru selaku pendidik

harus mampu mengupayakan agar proses pembelajaran mengalami kemajuan dan perubahan.

Penguasaan kosakata merupakan suatu masalah penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kosakata seseorang dapat melakukan komunikasi dengan baik. Semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin luas jangkauan pengetahuan dalam berkomunikasi. Pemahaman kosa kata memiliki peranan penting untuk mendukung ketrampilan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak penguasaan kosa kata yang dikuasai semakin baik dalam kemampuan berbahasa, begitu pula sebaliknya semakin sedikit penguasaan kosa kata seseorang maka semakin tidak baik kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, kebutuhan penguasaan kosakata penting dalam menunjang keterampilan berbahasa seseorang, baik kemampuan menulis, membaca, berbicara maupun mendengarkan.

Media pembelajaran adalah bagian dari sumber pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Menurut Ratri (2018:2), media adalah sarana penyampaian salah satu komponen sumber belajar yang berupa pesan. Sanaky dalam Ratri (2018:4) menyebutkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yaitu; 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas, 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam

kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter secara optimal Munandar (2015:29).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, diketahui bahwa pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Silih Nara sudah menggunakan K.13, dimana guru SD Negeri 5 Silih Nara sangat di tuntut mengaplikasikan K.13 ini dalam pembelajaran sehingga siswa di kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara menjadi siswa yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam proses pembelajarannya, guru sudah menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran sehingga guru mudah menguasai situasi dan kondisi kelas dan siswa sangat mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Selama ini guru menjelaskan materi sudah dengan baik dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Namun peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik hanya sekedar duduk diam sekedar mendengarkan penjelasan dan menjawab pertanyaan guru. Hal tersebut yang membuat siswa kurang memahami materi pelajaran, sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa yang rendah, terutama ranah kognitif. Sesuai dengan informasi yang dijelaskan guru kelas 5 pada saat wawancara, bahwa motivasi belajar siswa dapat dikatakan kurang baik sehingga nilai hasil ujian siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Data hasil observasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Motivasi Awal Belajar Siswa

No	Motivasi belajar siswa	Kriteria		
		Kuat	Sedang	Rendah
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	10% (2 Siswa)	85% (17 Siswa)	5% (1 Siswa)
2	Perhatian siswa dalam pembelajaran	10% (2 Siswa)	10% (2 Siswa)	80% (16 Siswa)
3	Tanggung jawab siswa dalam pembelajaran	5% (1 Siswa)	10% (2 Siswa)	85% (17 Siswa)
4	Ketekunan siswa dalam belajar	5% (1 Siswa)	5% (1 Siswa)	90% (18 Siswa)
5	Minat siswa dalam pembelajaran	15% (3 Siswa)	5% (1 Siswa)	80% (16 Siswa)

Namun dibalik itu, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam pembelajaran yakni yang terjadi dilapangan dimana guru masih menggunakan pembelajaran yang berbasis KTSP. Selain itu penggunaan metode dan media yang kurang bervariasi seperti metode konvensional dan media gambar/buku tema sehingga menjadikan siswa kurang termotivasi dalam belajar, guru kurang mengerti bagaimana metode pengajaran yang efektif bagi murid, sehingga siswa bosan dalam pembelajaran, dan saat guru menjelaskan siswa kurang mengerti apa yg disampaikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa kurang memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi yang disampaikan, dimana dalam pembelajaran masih banyak siswa yang kurang berinteraksi dengan guru tersebut, sehingga motivasi belajar siswa kurang. Saat guru membentuk kelompok guru hanya memberikan buku paket kepada siswa, dan guru menyuruh salah satu siswa untuk mendiktekan dan siswa lain menulis, disitulah siswa kurang semangat belajar karna dalam kelompok guru tidak membuat kegiatan kepada siswa.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang lebih baik dapat dilakukan beberapa perubahan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran teori/pengetahuan kontrol proses. Terdapat ragam media pembelajaran permainan edukatif yang dapat digunakan, salah satunya adalah media Teka Teki Silang (TTS). Media teka-teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi (Nafi & Sulistiyo, 2013).

Hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang sesuai dengan referensi penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ardilla (2020:15) yang berjudul “Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri KIP. Maccini Makassar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada media pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan media pembelajaran.

Media Teka Teki Silang merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat merangsang daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Teka-teki silang (TTS) merupakan permainan klasik yang

memberikan pengaruh dalam kemampuan otak dan pengetahuan dalam menjadikan peserta didik aktif, menyenangkan, memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa kreatifitas peserta didik, mengasah daya ingat peserta didik. Media tersebut bersifat fleksibel yang dapat digunakan di manapun tanpa ada penyesuaian khusus, serta dapat digunakan dalam kelompok besar dan kelompok kecil.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan ini dengan judul “**Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas 5 SD Negeri 5 Silih Nara**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Siswa belum berperan aktif dalam pembelajaran yang disampaikan guru.
3. Motivasi belajar siswa rendah.
4. Media pembelajaran *crossword puzzel* (teka-teki silang) belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan motivasi peserta didik Kelas 5 SDN 5 Silih Nara

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang sangat penting di dalam kegiatan penelitian, sebab masalah merupakan obyek yang akan diteliti dan dicari jalan keluarnya melalui penelitian. Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana deskripsi pengembangan media teka-teki silang pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara.?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran teka-teki silang pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara.?
3. Bagaimaba desain media teka-teki silang pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara.?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mendalami lebih jelas deskripsi pengembangan media teka-teki silang pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran teka-teki silang pada tema lingkungan sahabat kita di Kelas 5 SDN 5 Silih Nara.
3. Agar menjadi acuan dan pelajaran dalam pengembangan media sehingga desain menjadi lebih baik.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, juga bersifat praktis juga bagi pesertadidik, pendidik, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1.7.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini yaitu memperbanyak pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat untuk kajian bersama terkait dengan motivasi belajar siswa menggunakan media teka-teki silang.

1.7.2 Manfaat Praktis

a. Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menambah wawasan pendidik berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang ini dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada kognitif. Selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang beragam. Penelitian ini juga dapat menyempurnakan hasil penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh pendidik dan meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

d. Peneliti

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti adalah menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal yang disiapkan untuk terjun ke dunia pendidikan.

Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan.

