

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu proses atau kegiatan yang menginstruksikan peserta didik untuk melaksanakan proses belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode ini menggunakan kombinasi faktor manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur. Pembelajaran didefinisikan sebagai penyediaan sistem lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran peserta didik dengan memaksimalkan potensi mereka untuk tumbuh dan berkembang, menurut Harefa dkk (2022, hlm. 326). Pembelajaran terjadi ketika peserta didik terhubung dengan pendidik dan perangkat pembelajaran di lingkungan belajar.

Sedangkan menurut Trianto (2014, hlm. 19) “menjelaskan bahwa pembelajaran adalah aspek aktivitas manusia yang sulit untuk dijelaskan sepenuhnya. Sangat mudah untuk melihat bagaimana perkembangan dan pengalaman hidup berinteraksi untuk menghasilkan pembelajaran. Dalam bentuknya yang paling dasar, pembelajaran diartikan yaitu upaya yang disengaja yang dilaksanakan oleh seorang guru untuk memberikan pengetahuan terhadap siswa sambil berinteraksi dengan materi pembelajaran yang berbeda dan memberikan pengetahuan kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai interaksi dua arah antara pendidik dan murid yang melibatkan komunikasi (transfer) yang intensif dan terarah yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Selain itu, Festiawan, R. (2020, hlm. 12) "menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk mengtransfer informasi, mengkoordinasikan, serta membuat kerangka kerja yang alamiah dengan teknik yang berbeda agar peserta didik dapat menyelesaikan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh, produktif, dan dengan hasil yang paling ideal". Sementara itu, Sesuai dengan Nanda dkk. (2017, hlm. 89), "pembelajaran adalah cara yang paling umum untuk

mengkolaborasikan siswa pengganti dengan guru dan aset pembelajaran dalam iklim pembelajaran. Pembelajaran adalah bantuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa pengganti untuk membantu siswa pengganti dalam memperoleh data, kemampuan dan kecenderungan, serta menyusun perspektif dan keyakinan. Dengan istilah lain, pembelajaran adalah proses yang membantu proses belajar yang efektif untuk anak-anak. Pembelajaran adalah proses kontak dengan peserta didik di dalam kelas untuk mendorong pembelajaran aktif dan perubahan perilaku, menurut Masdul, M. R. (2018, hlm. 3).

Dari sudut pandang para ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik di mana peserta didik terlibat dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan memakai berbagai sumber belajar di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Di samping itu, adalah mungkin untuk menganggap pembelajaran sebagai proses yang mengintegrasikan dua komponen pengajaran dan pembelajaran. Belajar berkaitan dengan apa yang wajib dilakukan peserta didik, tetapi mengajar berkaitan dengan apa yang wajib dilakukan guru selaku penyedia pelajaran. Walaupun terdapat interaksi antara peserta didik serta guru ataupun antara peserta didik saat pembelajaran terjadi, kedua komponen ini bekerja sama selaku aspek terpadu dari sesuatu aktivitas. Dengan kata lain, komunikasi merupakan metode utama yang digunakan untuk mengubah sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah bagian penting dari proses pendidikan sebab membantu pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Adapun pendapat media pembelajaran, menurut Nurrita (2018, hlm. 172), memiliki peran penting pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran, yang dapat berbentuk audio, visual, audio-visual, dan sebagainya, merupakan sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pendapat menurut Sanaky (2013, hlm. 3)

menjelaskan bahwa “media pembelajaran dapat menjadi instrumen yang membantu untuk memfokuskan pesan pendidikan. Segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk mentransfer informasi dari sumber yang terstruktur dalam rangka membangun lingkungan belajar yang mendukung dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran”.

Moto, M. M. (2019, hlm. 23) menegaskan jika media pembelajaran ialah instrumen pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk membantu dalam aktivitas pembelajaran dan tingkatan motivasi belajar peserta didik. Segala suatu yang bisa digunakan peserta didik buat belajar termasuk dalam media pembelajaran, termasuk benda dan lingkungan sekitar mereka. Media pembelajaran merupakan perlengkapan komunikasi yang bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam menguasai konsep dengan lebih cepat disaat pengajar mempresentasikannya. Demikian pernyataan Hidayati, E. W. (2018, hlm. 66) Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses belajar mengajar dan membantu sekolah dan masyarakat luas mencapai tujuan pendidikan”. Kemudian pendapat Yaumi, M. (2018, hlm. 7) mengungkapkan bahwa “Semua bentuk peralatan fisik yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan mendorong interaksi adalah media pembelajaran. Benda-benda nyata, benda-benda cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web adalah contoh-contohnya”.

Kesimpulan mengenai definisi media pembelajaran dapat diambil dari berbagai sumber. Menurut para ahli yang sudah disebutkan di atas, peneliti mengambil kesimpulan jika media pembelajaran yakni perlengkapan komunikasi yang sangat berarti dalam proses pendidikan sebab bisa menolong proses pendidikan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai isi dari materi pelajaran yang sudah diberikan oleh pengajar dengan lebih baik. Selain itu, tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi dan komunikasi antara pengajar dan peserta didik saat proses belajar dan mengajar di sekolah. Berbagai macam alat, metode, dan pendekatan digunakan di sana. Ada banyak macam media pembelajaran, diantaranya ada yang berbentuk benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, dan internet.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut pendapat Baihaqi, A. (2020, hlm. 81) media pembelajaran memiliki tiga karakteristik yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif, yang memeriksa cara-cara di mana media dapat menangkap, mengarsipkan, melindungi, dan membuat ulang suatu peristiwa atau item.
- 2) Ciri Manipulatif, yaitu kapasitas media untuk mengubah item, kesempatan, atau prosedur untuk melampaui batasan dan ruang-waktu.
- 3) Ciri Distributif, yang menggambarkan kapasitas media untuk secara bersamaan menyampaikan suatu acara kepada beberapa peserta didik di berbagai lokasi dengan input pengalaman yang pada dasarnya sama sambil secara bersamaan mengangkut item melalui ruang.

Sedangkan pendapat menurut Angraini, R. (2017, hlm. 18) menjelaskan bahwa karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media mampu menyampaikan sejumlah isi pesan yang diharapkan.
- 2) Media mengandung moral dan nilai-nilai.
- 3) Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi.
- 4) Media Memakai pembelajaran yang nyata.
- 5) Media mampu menarik minat dan perhatian peserta didik.
- 6) Media mampu membuat peserta didik berfikir kritis. dan
- 7) Media terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.

Adapun pendapat menurut Budiyo, B. (2020, hlm. 301) mengungkapkan bahwa “karakteristik media pembelajaran terbagi ke dalam dua kategori yaitu sebagai penyalur informasi dan penyedia informasi. Ketika pendidik memperoleh informasi faktual melalui media, media juga dapat membantu mempersingkat waktu penyampaian materi pembelajaran dan menginspirasi kreativitas.”. Kemudian pendapat Rohani, R. (2019, hlm. 27) menjelaskan bahwa “Pendidik harus memiliki pemahaman mendasar tentang karakteristik berbagai media pengajaran agar memiliki keterampilan dalam memilih media pengajaran. Selain itu, hal ini memberikan kesempatan kepada para pengajar untuk memanfaatkan

berbagai media pengajaran. Sementara itu, pendidik akan menghadapi tantangan dan cenderung spekulatif jika tidak memahami karakteristik media”.

Sementara itu ada pendapat Jalmur, N. (2016, hlm. 14-18) menjelaskan bahwa "setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai sudut pandang, seperti antar peserta didik, dapat memberikan umpan balik secara cepat, memungkinkan terjadinya penerapan konsep atau peran ke dalam situasi dunia nyata di masyarakat, mudah diadaptasikan karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan sedikit perubahan pada alat dan masalahnya, dapat meningkatkan kemampuan komunikatif peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional, dan dapat digunakan dalam berbagai setting pembelajaran”.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa karakteristik dari setiap media pembelajaran berbeda berdasarkan sudut pandang para ahli yang telah disebutkan di atas. Pendidik harus menyesuaikan diri terlebih dahulu dengan kondisi sebelum memanfaatkan media pembelajaran di kelas. karakteristik tersebut antara lain:

- 1) Karakteristik distributif, di mana peristiwa secara bertepatan disajikan kepada beberapa peserta didik di bermacam posisi dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai peristiwa tersebut. Ciri-ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang.
- 2) Karakteristik fiksatif yaitu kapasitas media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek sehingga media bisa digunakan kembali untuk mempelajari materi yang sama di kelas yang berbeda.
- 3) Karakteristik manipulatif (semuanya), yaitu kemampuan media untuk mentransformasikan suatu kejadian, proses, atau objek dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan ruang maupun waktu. Oleh sebab itu, suatu kejadian atau peristiwa dapat diperlambat

atau dipercepat sehingga menghasilkan suatu urutan yang jelas yang lebih sistematis dan runtut.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pendapat Magdalena I. D. (2013, hlm. 86) menjelaskan bahwa “ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur)”. Adapun pendapat menurut Nurrita, T. (2018, hlm. 180) menjelaskan bahwa secara umum dapat mengelompokan media pembelajaran menjadi:

- 1) Media auditif adalah media yang secara eksklusif memakai kemampuan audio, seperti tape recorder.
- 2) Media audio, seperti kaset, radio, dan perangkat lain yang memiliki kemampuan suara
- 3) Media yang menayangkan gambar statis, seperti foto, lukisan, dll, disebut media visual.
- 4) Media audiovisual, yang meliputi hal-hal seperti film dan video yang menampilkan suara dan gambar.

Selanjutnya pendapat Fadilah, N. U. (2019, hlm. 4) mengungkapkan bahwa “jenis media pembelajaran yang umum meliputi: audio, video, dan video bergerak”. Kemudian pendapat Audie, N. (2019, hlm 595) menjelaskan bahwa “ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu audio, visual, dan audiovisual. Media pembelajaran audio-visual cenderung lebih efektif daripada dua jenis lainnya dalam memotivasi peserta didik karena tidak membuat mereka merasa bosan”.

Selain itu, pendapat Karo-Karo, I. R. & Rohani, R. (2018, hlm. 95) mengungkapkan bahwa “berikut ini adalah contoh Jenis-jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar: Media grafis, yang meliputi poster, kartun, komik, bagan, grafik, dan infografis, adalah kategori pertama. Media dua dimensi, atau media yang memiliki ukuran panjang dan lebar, adalah istilah lain dari media grafis. Ke-2, media tiga dimensi, khususnya model, seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, dan maket. Ke-3, model proyeksi

seperti film, slide, film strips, dan OHP. Ke-4, mempertimbangkan peran lingkungan sebagai alat bantu pengajaran”.

Dapat ditarik kesimpulan mengenai jenis-jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan menurut para ahli di atas yaitu jenis- jenis media pembelajaran tergolong menjadi beberapa diantaranya:

- 1) Media audio, yang biasanya digunakan oleh para pendidik untuk menyampaikan pesan audio kepada penerima. Indera pendengaran sangat erat kaitannya dengan konten audio ini. Berdasarkan sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa yang diucapkan) dan nonverbal (suara dan vokalisasi). Beberapa contoh media audio adalah: telepon, radio, laboratorium bahasa, tape recorder, dan perangkat lainnya
- 2) Media yang mengandalkan penglihatan disebut sebagai media visual. Pendidik biasanya memakai berbagai teknologi dalam media ini, termasuk; proyektor atau peralatan proyeksi. Gambar atau foto, peta konsep, diagram, bagan, poster, dan peta atau globe adalah contoh-contohnya.
- 3) Media yang menggabungkan suara dan gambar +disebut media audio-visual. Contoh media audiovisual Televisi, film, video, dll.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Empat fungsi media dikemukakan oleh Miftah (2013, hlm. 100) dalam pendapatnya. "Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, melakukan reorientasi pendidikan formal sehingga dengan bantuan media, pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi nyata dan pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi dapat diaplikasikan secara operasional. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berubah menjadi insentif ekstrinsik bagi siswa karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik perhatian mereka. Kedua, merangsang motivasi belajar. Ketiga, media dapat memperjelas informasi sehingga pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih dipahami. Strategi keempat adalah mendorong pembelajaran, khususnya rasa ingin tahu peserta didik. Untuk memastikan bahwa selalu ada rasa keingintahuan yang harus dipuaskan melalui

penyediaan media, rasa ingin tahu perlu dipicu”. Sedangkan pendapat menurut Jauhari, M. I. (2018, hlm. 73-75) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: “1) Membangkitkan minat maupun motivasi. 2) Mengaktifkan anak didik (murid) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung. 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (murid). 4) Memikat perhatian peserta didik maupun siswi. 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran. 6) Menghindari terjadinya verbalisme”.

Fungsi media pembelajaran juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung serta hasil kognitif peserta didik, menurut Mahmudah, S. (2018, hlm. 133-134). Jika peserta didik memakai berbagai media pembelajaran, termasuk audio, visual, dan audio visual, mereka akan lebih mampu memahami mata pelajaran dan diantisipasi memiliki pengaruh yang menguntungkan pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tentu saja, tuntutan konten yang diajarkan harus disesuaikan dengan media yang berbeda. Hal ini akan memacu anak-anak untuk belajar dan membuat mereka tidak bosan.

Selain itu, pendapat Wahid, A. (2018, hlm. 4) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian diantaranya:

- 1) Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*) adalah berfungsi untuk memberikan pengalaman dunia nyata kepada para peserta didik.
- 2) Fungsi Komunikasi, dalam hal ini, fungsi media berada di tengah-tengah antara dua hal: mereka yang menulis dan memproduksi media (disebut juga sebagai komunikator atau sumber) dan mereka yang menerima (membaca, melihat, dan mendengar). Dalam komunikasi, orang yang membaca, melihat, dan mendengar media disebut receiver atau audience. Sementara itu, media yang diproduksi-modul tertulis, film, slide, OHP, dan sebagainya-mengandung pesan untuk disampaikan kepada penerima.

Adapun pendapat Yaumi, M. (2017, hlm. 12-13) “mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini.

- 1) Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan tersendiri, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, dan bukan merupakan fungsi tambahan.
- 2) Media pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pendidikan hanyalah salah satu komponen dari keseluruhan yang lebih besar yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang diinginkan daripada bertindak secara independen.
- 3) Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan pembelajaran itu sendiri dan komponen-komponen yang ingin dicapai. Karena fungsi ini, penggunaan media dalam pendidikan harus selalu mempertimbangkan bahan ajar dan kompetensi.
- 4) Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai alat hiburan. Oleh karena itu, tidak dapat digunakan semata-mata untuk permainan atau menarik perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran bisa membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran agar lebih cepat dipahami. Peserta didik akan dapat dengan cepat dan mudah mengingat tujuan dan materi pembelajaran berkat media pembelajaran, sesuai dengan fungsi ini.
- 6) Penggunaan media pembelajaran meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Peserta didik yang memakai media pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dari waktu ke waktu, sehingga kualitas pembelajaran menjadi penting.
- 7) Media pembelajaran memberikan dasar-dasar kognitif yang konkret. Sebagai hasilnya, mungkin dapat mengurangi timbulnya penyakit verbalisme”.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ada beberapa di antaranya:

- 1) Media sangat berperan penting pada kegiatan belajar-mengajar peserta didik, dan

- 2) Media bisa membantu siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran guru dengan lebih cepat.
- 3) Fungsi media dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan keinginan mereka untuk belajar, sehingga mereka tidak menjadi tidak tertarik pada pelajaran.
- 4) Penggunaan media memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pendidikan. Retensi dan pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat berkat penggunaan media di dalam kelas.
- 5) Fungsi media dalam proses belajar mengajar dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut.
- 6) Penggunaan media secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Media Pembelajaran Teka-teki Silang

a. Pengertian Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Menurut Ade dkk. (2021, hlm. 64) menjelaskan bahwa “teka-teki silang ialah metode yang dikemas dalam bentuk permainan untuk merangsang pemikiran peserta didik selama proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Aribowo (2017, hlm. 5-8) TTS online adalah permainan bahasa dapat diisi secara vertikal maupun horizontal di TTS Online, yang merupakan bentuk pembelajaran berbasis e-learning secara online. Teka-teki silang adalah permainan yang mengharuskan kita mengisi kotak-kotak putih kosong yang sudah tersedia, tulis Mustofa dan Abdullah (2017, hlm. 1492). Tujuan permainan ini adalah untuk membantu kita fokus dan mengingat informasi dengan lebih baik. Teka-teki silang adalah permainan yang terdiri dari beberapa kotak putih dengan dua garis-satu vertikal dan satu horizontal-di kedua sisinya. Jawaban dari pertanyaan yang ditanyakan pertama kali akan digunakan untuk mengisi bagian yang kosong”.

Selain itu, adapun pendapat menurut Wijayanto (2013, hlm. 55-56) menjelaskan bahwa “teka-teki silang adalah permainan di mana jawaban yang benar untuk pertanyaan-pertanyaan dimasukkan ke dalam kotak-kotak kosong”. Kemudian ada juga pendapat menurut Maharani dkk (2019, hlm. 154) menjelaskan bahwa “Teka-teki silang atau TTS yaitu permainan di

mana kita wajib memakai petunjuk yang diberikan untuk mengisi kotak-kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata”.

Terkait berbagai pendapat para ahli yang sudah dibahas di atas, peneliti mengambil kesimpulan jika media pembelajaran teka-teki silang ialah media pembelajaran yang bisa membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membuat siswa tetap aktif dalam belajar. Media teka-teki silang ini merupakan media yang dimana peserta didik mengisi kolom-kolom kosong dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan baik dan benar sesuai dengan petunjuk yang sudah disediakan.

b. Manfaat Media Teka-teki silang

Manfaat teka-teki silang menurut Sri (2019, hlm. 11) mengungkapkan yaitu media teka-teki silang dapat bermanfaat pada proses kegiatan pembelajaran. Manfaatnya adalah; 1) Dapat membantu peserta didik mengingat informasi yang spesifik dengan lebih baik. 2) Ketika teka-teki disajikan, anak akan memeriksa semua pengalaman sebelumnya. 3) Memahami klasifikasi, 4) Meningkatkan kemampuan analisis, 5) Memberikan hiburan, dan 6) Memicu kreativitas. Sedangkan menurut Syofiani dkk (2019, hlm. 89-90) menegaskan bahwa: “manfaatnya bagi peserta didik termasuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar. Mengisi teka-teki silang dalam keadaan tenang, jernih, dan rileks akan memperkuat memori otak, yang akan meningkatkan daya ingat”.

Pendapat menurut Tesis Ermaita (2016, hlm. 83) bahwa “manfaat teka-teki silang meliputi kemampuan untuk meningkatkan daya ingat, mempelajari klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisis, menghibur, dan menginspirasi kreativitas, yang semuanya bermanfaat untuk pembelajaran. Selanjutnya ada menurut Arifianto (2014, hlm 15) ada beberapa manfaat teka-teki silang yaitu: 1) Mengembangkan kemampuan analitis. 2) Mengembangkan intuisi yang lebih akurat. 3) Mencegah kelelahan mental. 4) Menguji daya ingat peserta didik. 5) Membuat peserta didik selalu tertarik. Dan sementara pendapat menurut Wijayanto (2013, hlm. 56) menjelaskan bahwa teka-teki silang adalah cara yang baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir cepat. Selain itu, permainan ini

membantu anak mengembangkan kosakata dan mempertajam otak kiri mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media teka-teki silang yaitu diantaranya:

- 1) Bisa meningkatkan berpikir kemampuan mengingat peserta didik.
- 2) mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 3) Peserta didik mampu berpikir kritis.
- 4) Dapat meningkatkan antusiasme peserta didik karena dengan bermain teka-teki silang membuat peserta didik menjadi penasaran dengan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang tersebut.
- 5) Mampu menghibur peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 6) Dapat membantu peserta didik mengembangkan kosakata dalam pembelajaran, dan.
- 7) Mampu mengembangkan kemampuan analitis peserta didik.

c. Langkah-langkah Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Menurut Putri S. K. (2019, hlm. 12) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran media teka-teki silang sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diawali dengan kegiatan inti, seperti penanaman konsep materi terlebih dahulu agar peserta didik memiliki gambaran umum tentang materi yang dibahas, dilanjutkan dengan kegiatan awal (membuka pembelajaran, membaca doa, mengecek kehadiran, dan apersepsi).
- 2) Tahap selanjutnya adalah menentukan beberapa kata kunci atau nama yang terkait dengan materi apa yang akan disediakan.
- 3) Kumpulkan bahan teka-teki silang yang akan digunakan.
- 4) Kirim teka-teki silang Masalah ini kepada siswa secara pribadi maupun dalam kelompok kecil. Untuk meningkatkan daya ingat mereka, peserta diperbolehkan untuk membuka kembali buku teks yang membahas subjek yang ada di media teka-teki silang.

- 5) Memberikan teka-teki silang kepada peserta didik, baik secara perorangan ataupun dalam kelompok kecil. Untuk meningkatkan daya ingat mereka, peserta didik diperbolehkan untuk membuka kembali buku pelajaran yang berhubungan dengan materi yang ada di media teka-teki silang.
- 6) Berikan batas waktu dan hadiah bagi peserta didik atau kelompok yang paling banyak menjawab benar.
- 7) Memberikan *reward* secara individu atau kelompok. Peserta didik harus melengkapi jawaban teka-teki silang versi kelompok dengan cara bekerja sama. Berikan kata kunci yang berhubungan dengan topik saat media ini dibuat.

Sedangkan Langkah-langkah teka-teki silang menurut Silberman (2016, hlm. 256-257) yaitu, sebagai berikut:

- 1) Sebagai langkah pertama, jelaskan beberapa kata atau nama penting yang berhubungan dengan pelajaran yang diterima peserta didik.
- 2) Selanjutnya, buatlah teka-teki silang yang mudah dengan memasukkan sebanyak mungkin aspek pelajaran yang peserta didik bisa. Catatan: Sertakan elemen-elemen lucu yang tidak harus berkaitan dengan pelajaran sebagai selingan jika terlalu rumit dalam membuat teka-teki silang tentang pelajaran tersebut.
- 3) Selanjutnya, buatlah kata-kata yang akan menjadi petunjuk teka-teki silang bagi pendidik.
- 4) Kemudian, baik secara satu persatu atau kelompok, bagikan teka-teki silang tersebut kepada peserta didik.
- 5) Sebagai tambahan, tentukan batasan waktu.
- 6) Berikan hadiah kepada orang atau kelompok yang mendapatkan jawaban paling benar.

Adapun langkah-langkah penggunaan teka-teki silang menurut Said,dkk, 2015, hlm. 102) adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah materi diajarkan atau peserta didik telah mempelajarinya, teka-teki silang dapat digunakan.
- 2) Buatlah daftar pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang.

- 3) Buatlah jawaban untuk setiap pertanyaan agar teka-teki silang lebih mudah dikelola.
- 4) Berikan jumlah pertanyaan berbentuk horizontal dan vertikal yang sama untuk setiap rangkaian pertanyaan.
- 5) Buatlah hubungan antara setiap jawaban mendatar dan menurun.
- 6) Perhatikan bagaimana jawaban mendatar dan menurun saling melengkapi satu sama lain.
- 7) Untuk mempermudah, buatlah sketsa terlebih dahulu bagaimana pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun akan disusun dalam sebuah kotak.
- 8) Pilihlah pertanyaan nomor satu sampai tujuh (urutan nomor dari yang terkecil sampai yang terbesar).
- 9) Buatlah selebar pertanyaan mendatar dan menurun untuk teka-teki.

Selanjutnya ada pendapat Menurut Pramesti, U.D. (2015, hlm 82-83) mengungkapkan langkah-langkah yang dapat diikuti guna memudahkan kita (pendidik) dalam membuat teka-teki silang:

- 1) Identifikasi audiens yang dituju: anak-anak, remaja, dewasa, orang tua, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, universitas, profesional, hobi, umum, atau kelompok campuran.
- 2) Tentukan apakah teka-teki silang tersebut lebih bersifat mengasah otak atau cara untuk menghabiskan waktu.
- 3) Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan haruslah luas dan lintas disiplin ilmu, dan harus mencakup semua hal yang diketahui atau dianggap menarik oleh pembaca.
- 4) Penulis teka-teki silang harus selalu menyertakan elemen-elemen aktual yang baru, bahkan terkini, sehingga tidak hanya berfungsi untuk membangkitkan kenangan masa lalu.
- 5) Penulis TTS harus membaca sebanyak mungkin buku dari berbagai latar belakang keilmuan untuk mempersiapkan karya yang bersifat interdisipliner.
- 6) Jangan takut, malu, atau segan untuk membaca dan melengkapi TTS karya penulis lain.

- 7) Terakhir, jangan lupa untuk meminta umpan balik dari beberapa pembaca.

Selain itu, ada langkah-langka strategi teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran menurut Aribowo, E. K. (2017, hlm. 9):

- 1) Menginstruksikan peserta didik untuk membaca dengan seksama materi untuk pertemuan berikutnya.
- 2) Buatlah TTS dari materi pelajaran yang akan diajarkan. Fotokopi garis besar TTS tersebut dalam ukuran besar.
- 3) Bagilah daftar pertanyaan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan gulunglah.
- 4) Ajaklah para peserta didik ke luar kelas menuju tempat yang telah ditentukan. Bagilah mereka ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat peserta didik. Instruksikan peserta didik untuk membentuk barisan yang rapi. Jaga jarak lima sampai sepuluh meter, misalnya, antara TTS dan setiap kelompok. Jelaskan aturan permainan.
- 5) Tempelkan kerangka TTS ke dinding atau papan.
- 6) Sambil mengatur pengatur waktu dan mencatat skor, instruktur membacakan pertanyaan yang telah diacak dengan keras. Angkat tangan oleh peserta didik di barisan depan setiap kelompok yang mengetahui jawabannya. Peserta didik di barisan depan dapat menjawab dan mencatatnya di TTS setelah dipersilakan oleh instruktur. Waktu yang diberikan untuk setiap pertanyaan adalah satu menit. Peserta didik berbaris di belakang tim mereka setelah menjawab.
- 7) Lanjutkan dengan langkah 6 sampai selesai.
- 8) Lakukan evaluasi TTS secara simultan sebelum menentukan skor untuk setiap tim.
- 9) Berikan penghargaan kepada tim yang menang.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah media teka-teki silang dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal (membuka pembelajaran, membaca doa, mengecek kehadiran, dan apersepsi) dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa

penanaman konsep materi terlebih dahulu agar peserta didik memiliki gambaran umum tentang materi yang dibahas.

- 2) Langkah selanjutnya adalah mengartikan beberapa istilah atau nama-nama penting yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas.
- 3) Siapkan bahan-bahan untuk membuat media teka-teki silang yang akan digunakan.
- 4) Bagikan teka-teki silang kepada peserta didik satu per satu atau dalam kelompok kecil. Untuk membantu peserta didik mengingat apa yang ada dalam media teka-teki silang, peserta didik dapat membuka kembali buku pelajaran yang lama.
- 5) Berikan batas waktu dan hadiah kepada peserta didik atau kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar.
- 6) Berikan hadiah kepada individu atau kelompok. Teka-teki silang yang kelompok harus diselesaikan secara bekerja sama. Sertakan kata kunci yang berhubungan dengan topik tersebut.

d. Sintak-sintak Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Menurut pendapat Rantika, R. (2016, hlm. 38-39) “menjelaskan bahwa sintak-sintak media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Proses pembuatan media teka-teki silang:

- 1) Buatlah sebuah kotak berukuran 10 cm x 10 cm (atau lebih besar jika perlu).
- 2) Bagilah kotak tersebut menjadi kotak-kotak yang lebih kecil dengan ukuran 1 cm x 1 cm.
- 3) Hitamkan beberapa kotak yang lebih kecil tersebut.
- 4) Isilah kotak-kotak kecil yang tidak diberi warna dengan huruf yang berisi kosakata yang telah disiapkan dengan Memakai pensil.
- 5) Tulislah pertanyaan di sisi kanan atau di bawah kotak besar dengan urutan mendatar atau menurun sesuai dengan kelompoknya.
- 6) Cetak atau fotokopi lembar teka-teki silang sesuai dengan jumlah peserta didik.

Proses cara bermainnya:

- 1) Bagilah peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil atau perorangan.
- 2) Berikan setiap peserta didik lembar teka-teki silang yang sama.
- 3) Setelah disepakati bersama, setiap peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan teka-teki silang tersebut.
- 4) Peserta didik diberi kesempatan untuk mewarnai kolom yang kosong dengan warna pilihan mereka.
- 5) Setelah peserta didik selesai, pendidik dan peserta didik berkolaborasi untuk mengoreksi hasil pekerjaannya.
- 6) Jika memungkinkan, pengajar memberikan reward terhadap peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar".

Sintaks penerapan media teka-teki silang dalam pembelajaran, menurut Rahma, Q. (2017, hlm. 6), adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi konsep-konsep esensial yang akan dibahas di kelas.
- 2) Adakan diskusi tentang terminologi dengan pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik.
- 3) Berikan perhatian khusus pada detail yang diberikan dalam deskripsi media gambar.
- 4) Berikan teka-teki silang kepada peserta didik untuk diisi.
- 5) Menginstruksikan peserta didik untuk membaca pertanyaan dan petunjuk teka-teki silang sebelum memulai.
- 6) Melengkapi TTS dengan mencocokkan pertanyaan pada kotak TTS.
- 7) Menetapkan batas waktu untuk menyelesaikan TTS.
- 8) Mendiskusikan TTS yang telah dilakukan dan menawarkan bantuan berdasarkan temuan TTS".

Sementara pendapat Ernawati (2020, hlm. 24-25) "menjelaskan bahwa sintak-sintak media pembelajaran teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan aturan permainan.
- 2) Kelompok-kelompok peserta didik dibentuk. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang.

- 3) Kerangka teka-teki silang lengkap dengan pertanyaan diberikan kepada setiap kelompok. Selama bobotnya tidak terlalu berbeda, teka-teki silang untuk setiap tim bisa sama atau berbeda.
- 4) Setiap kelompok mengerjakan teka-teki silang tersebut dalam bentuk kolaborasi kelompok.
- 5) Pendidik memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan butir soal dengan benar serta menjelaskan bahwa pemenangnya adalah tim yang berhasil menyelesaikan soal pertama kali tanpa kesalahan atau dengan kesalahan yang lebih sedikit dari tim lain”.

Kemudian pendapat Ermaita, dkk (2016, hlm. 18) “menjelaskan bahwa sintak-sintak media pembelajaran teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah daftar kata-kata yang akan digunakan dalam teka-teki silang, biasanya pilihlah kata-kata yang berhubungan dengan topik yang akan dipilih. Tema yang telah dipilih akan menjadi petunjuk untuk teka-teki silang. Beberapa contoh tema antara lain olahraga, tempat bersejarah, orang terkenal, dan masih banyak lagi.
- 2) Gunakan kotak untuk menulis kata-kata; ini adalah cara yang benar untuk membuat TTS. Tutup kotak yang tidak digunakan setelah menulis kata-kata. Semua kata harus memiliki hubungan horizontal dan vertikal satu sama lain, dan tidak boleh ada kata yang menggantung.
- 3) Beri nomor pada awal setiap kotak kata. Angka-angka akan muncul secara otomatis jika Anda membuat teka-teki silang Memakai aplikasi. Kotak-kotak tersebut harus simetris, tetapi penempatan entri-entri ini tidak harus simetris.
- 4) Mulailah mengisi teka-teki silang dengan jawaban yang penting, Crossword Compiler dan berbagai proyek memiliki elemen pengisian ubin secara otomatis dengan daftar kata-kata. Jika Anda ingin pengisian dilakukan secara otomatis, Anda dapat memilih untuk menambahkan pengaya.

- 5) Membuat salinan teka-teki silang. Anda dapat membuat salinan teka-teki silang sebanyak mungkin, dan Anda dapat menyimpan teka-teki silang yang sudah selesai sebagai kunci jawaban”.

Adapun pendapat Sari, D. M. (2020, hlm. 15-16) “menjelaskan bahwa sintak media pembelajaran teka-teki silang adalah sebagai berikut:

- 1) Catat slogan, kata kunci atau nama yang berkaitan dengan topik yang sudah diinstruksikan.
- 2) Disusunlah secara teratur teka-teki silang dengan potongan-potongan sebanyak yang kalian butuhkan. Kotak-kotak yang tidak diperlukan harus dicat hitam.
- 3) Gunakan kategori-kategori berikut ini untuk membuat contoh-contoh item teka-teki silang: a) Definisi ringkas b) Kelompok-kelompok yang berhubungan dengan item-item tersebut. c) Model-model. d) Kata-kata yang berlawanan.
- 4) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya sesuai dengan kata-kata yang telah dipilih.
- 5) Bagilah teka-teki tersebut di antara para murid. Peserta didik dapat menyelesaikan tugas tersebut sendiri atau dengan peserta didik lain.
- 6) Tentukan batas waktu untuk menyelesaikan teka-teki tersebut.
- 7) Berikan penghargaan atau nilai kepada kelompok atau individu yang menyelesaikan tugas dengan benar dan cepat”.

Dapat ditarik kesimpulan beberapa pendapat di atas mengenai sintak-sintak media pembelajaran teka-teki silang dalam pembelajaran bahwa sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal pendidik dan peserta didik melakukan pembiasaan sebelum dimulainya KBM diantaranya seperti (berdoa terlebih dahulu, mengecek kesiapan peserta didik, mengecek daftar hadir peserta didik, memberikan apersepsi serta motivasi kepada peserta didik).
- 2) Selanjutnya pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dibahas.
- 4) Setelah peserta didik menyimak dan memahami penjelasan dari pendidik, media teka-teki silang bisa untuk digunakan.

- 5) Sebelumnya pendidik menjelaskan tata cara memakai media teka-teki silang kepada peserta didik.
- 6) Setelah itu, pendidik membagikan link yang berisikan media teka-teki silang (jika peserta didik bisa membawa HP) atau lembar kertas media teka-teki silang (jika peserta didik tidak boleh membawa HP) kepada semua peserta didik.
- 7) Pendidik memberikan batas waktu untuk proses mengerjakan.
- 8) Setelah selesai mengerjakan, pendidik dan peserta didik mengeroksi teka-teki silang yang sudah diisi dan memberikan penguatan berdasarkan hasil teka-teki silang yang sudah diberikan.
- 9) Setelah itu, jika memungkinkan pendidik memberikan sebuah hadiah untuk tanda apresiasi terhadap peserta didik yang sudah menjawab soal-soal dengan cepat dan benar.

e. Kelebihan Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Menurut Rantika, R. (2016, hlm. 39-40) ada kelebihan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik termotivasi untuk belajar dan memahami kosakata dengan mudah dan menyeluruh ketika teka-teki silang digunakan untuk pengajaran kosakata.
- 2) Teka-teki silang memiliki unsur permainan yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan tanpa menjadi membosankan.
- 3) Karena memberikan tantangan dan mendorong rasa ingin tahu, teka-teki silang mendorong peserta didik untuk memiliki naluri pemahaman kosakata yang lebih besar.

Kelebihan teka-teki silang menurut Haryono (2013, hlm. 128) yaitu sebagai berikut:

- 1) TTS memfasilitasi pemahaman kosakata yang mudah dipahami dan mendalam, serta mendorong peserta didik untuk belajar.
- 2) Ketika TTS digunakan, ada unsur permainan yang dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan mengasyikkan tanpa harus menghadapi situasi yang membosankan.

- 3) Unsur tantangan yang merangsang rasa ingin tahu dapat mendorong peserta didik untuk mencoba memahami lebih banyak kosakata.

Sedangkan kelebihan teka-teki silang menurut Suciyanto Andi Dwi (2013, hlm. 14) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memakai kegiatan diskusi yang merangsang untuk mengajarkan peserta didik bagaimana cara bersenang-senang dalam berdiskusi.
- 2) Mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama dalam belajar (pembelajaran kolaboratif).
- 3) Memotivasi peserta didik untuk belajar sendiri melalui belajar mandiri

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari pembelajaran teka-teki silang, menurut Silberman (2013, hlm. 256):

- 1) Teka-teki silang membantu anak-anak mengingat kembali apa yang telah diajarkan oleh guru mereka.
- 2) Teka-teki silang dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran kritisnya dan membuat anak-anak fokus pada kegiatan pembelajaran.
- 3) Teka-teki silang membuat peserta didik tidak bosan karena harus memikirkan jawabannya hingga selesai,
- 4) Teka-teki silang dapat mengajarkan logika. dan
- 5) Lebih mudah diajarkan, di samping itu juga dapat mengajarkan peserta didik untuk teliti atau mengantisipasi pertanyaan.

Kemudian kelebihan teka-teki silang menurut Agustin dkk (2021, hlm. 173) menjelaskan kelebihan media teka-teki silang bisa menumbuhkan kecintaan terhadap belajar dan rasa percaya diri, mendorong peserta didik untuk menggali potensi diri, lebih aktif dan kreatif, memiliki jiwa kompetitif, serta membuat pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan diatas mengenai kelebihan media pembelajaran teka-teki silang maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kelebihan media teka-teki silang yaitu diantaranya:

- 1) Dapat memperkuat pikiran siswa, memungkinkan mereka untuk berpikir kritis.
- 2) Peserta didik lebih berkreabilitas pada saat mengikuti pembelajaran berlangsung.

- 3) Bisa meningkatkan daya ingat peserta didik kepada apa yang telah di paparkan oleh pendidik, dan
- 4) Media teka-teki silang ini tidak membosankan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Bisa melatih peserta didik untuk berpikir secara logika.
- 6) Dapat meningkatkan keaktifan serta keefektifan peserta didik pada kegiatan belajar-mengajar secara berlangsung.

f. Kelemahan Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Menurut Rantika, R. (2016, hlm. 40-41) ada kelemahan media teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- 1) Sulit digunakan dalam pelajaran matematika, fisika, dan kimia, yang memiliki banyak kesulitan.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama karena sulitnya menyesuaikan kolom pertanyaan dan jawaban.
- 3) Teka-teki silang tidak bisa dilakukan pada materi yang membutuhkan pemaparan dan penjelasan.
- 4) Pada teka-teki silang, peserta didik cuma mempelajari kata-kata pendek yang tidak mendetail.

Sedangkan kekurangan teka teki silang menurut Haryono (2013, hlm. 128) yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak diperkenankan diterapkan di kelas-kelas seperti matematika, fisika, dan kimia, di mana konstruksinya mungkin menantang.
- 2) Membutuhkan banyak waktu untuk membuatnya karena pertanyaan perlu diubah dengan kolom jawaban yang diperlukan.
- 3) Teka-teki silang tidak bisa digunakan untuk materi yang membutuhkan pemaparan serta penjelasan yang panjang.
- 4) Dan hanya mempelajari kata-kata pendek untuk di media teka-teki silang, tidak dapat sepenuhnya menjelaskan atau menggambarkan topik tersebut secara mendetail.

Selain itu, ada kelemahan teka-teki silang menurut Suciyanto Andi Dwi, (2013, hlm. 14) ialah kelemahan dari proses ini adalah peserta didik

membutuhkan banyak waktu untuk berpikir dan menyelesaikan teka-teki silang secara mandiri atau berkelompok.

Adapun kelemahan pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) menurut Silberman (2013, hlm. 256) yaitu sebagai berikut:

- 1) Terdapat huruf yang bersambung pada setiap jawaban TTS. Oleh karena itu, peserta didik akan kebingungan jika tidak dapat menjawab salah satu pertanyaan, yang akan berdampak pada jawaban peserta didik yang hurufnya berhubungan dengan pertanyaan yang tidak dapat dijawabnya.
- 2) Akibatnya, peserta didik membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memikirkan dan menyelesaikan TTS secara individu maupun kelompok.

Sementara itu, Kekurangan teka-teki silang menurut Agustin dkk (2021, hlm. 173) menjelaskan bahwa waktu pembelajaran yang terbatas, fakta bahwa banyak yang memasukkan aspek dugaan, fakta bahwa tidak seluruhnya topik pelajaran bisa disampaikan melalui teka-teki silang, dan jumlah peserta didik yang relatif banyak menyulitkan untuk melibatkan kelas secara penuh telah disebutkan sebagai kekurangan pembelajaran teka-teki silang.

Berdasarkan yang dipaparkan diatas mengenai kelemahan media pembelajaran teka-teki silang maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelemahan media teka-teki silang yaitu diantaranya:

- 1) Dalam proses pengerjaannya dapat membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Media teka-teki silang tidak dapat digunakan untuk materinya yang dapat di paparkan secara jelas dan detail.
- 3) Hanya memberikan kata-kata pendek dalam media teka-teki silang tersebut.
- 4) Huruf-huruf tertentu dalam setiap jawaban dihubungkan dengan jawaban yang lainnya, sehingga peserta didik akan merasa kesulitan ketika peserta didik tidak dapat menjawab salah satu pertanyaan karena hal itu akan mempengaruhi pertanyaan yang lainnya.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Anidar, J. (2017, hlm. 8) “pengertian belajar yaitu: 1) Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh dan membentuk kemampuan, keterampilan, dan sikap baru. 2) Proses pembelajaran melibatkan proses internal yang berlangsung berdasarkan pengalaman, praktik, dan interaksi sosial. 3) Hasil belajar dinyatakan melalui perubahan tingkah laku. 4) Perubahan yang ditimbulkan oleh belajar relatif bertahan lama”. Selain itu, Suyono & Hariyanto (2014, p. 9) menuliskan bahwa "belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan sumber-sumber belajar yang ada di sekitarnya". Belajar adalah suatu kegiatan perubahan perilaku yang bersifat internal, relatif menetap, melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan aspek fisik serta mental dari kepribadian, kata M. Ngalm Purwanto (2014, hlm. 85).

Menurut Dimiyati dan Mudjono (2013, hlm. 7) menjelaskan bahwa “belajar adalah tindakan dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh peserta didik itu sendiri, baik berupa sikap maupun sebagai tindakan, jadi peserta didiklah yang akan mengalami belajar, bagaimana proses belajar itu terjadi. atau tidak terjadi”. Sedangkan menurut Suardi, M. (2018, hlm. 11) menjelaskan bahwa “belajar biasanya didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat ditunjukkan dengan penguasaan pola-pola perilaku yang baru. Perubahan ini dapat berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap baru sebagai hasil dari proses memperoleh pengalaman”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang dengan sengaja dan terarah untuk menghasilkan perubahan-perubahan pribadi yang didasarkan pada perkembangan kognitif, perilaku, atau kepribadian dalam upaya mencapai tujuan-tujuan yang berhubungan dengan lingkungan. Selain itu, proses belajar dapat menghasilkan informasi atau pengalaman baru. Dan pembelajaran adalah proses mental atau psikologis yang terjadi sebagai

hasil dari keterlibatan dalam kontak aktif dengan lingkungan. keterlibatan aktif dengan lingkungan yang memodifikasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. kemampuan, informasi, nilai, dan sikap. Perubahan ini bersifat jangka panjang dan sering kali konsisten.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nurrita, T. (2018, hlm. 175) menjelaskan jika "hasil belajar ialah kesimpulan yang dicapai setelah peserta didik terlibat pada kegiatan pembelajaran dan telah dinilai berdasarkan perubahan perilaku dalam pengetahuan, sikap, dan kemampuan". Sedangkan menurut Ariyanto, M. (2016, hlm. 135) menjelaskan bahwa "hasil belajar adalah perubahan dalam keterampilan fisik, mental, dan intelektual yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari di sekolah dan masyarakat yang dihasilkan dari kegiatan belajar di tingkat pendidikan formal (seperti sekolah) dan tingkat pendidikan non-formal (seperti keluarga dan lingkungan masyarakat)".

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang sudah direncanakan, siswa harus berhasil berpartisipasi pada saat belajar mengajar berlangsung. Dengan ini menghasilkan perubahan perilaku yang dikenal sebagai hasil belajar. Siboro, A. (2021, hlm. 11-12). Perubahan anak dalam kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotoriknya. Menurut Ilmiah & Sumbawati (2019, hlm. 47) mengemukakan bahwa hasil kognitif juga bisa dipahami sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang diikuti dengan konstruksi dan modifikasi tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, atau kata-kata. Keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik sebagai hasil dari proses ini dikenal sebagai hasil belajar. Selanjutnya menurut Hasibuan dkk (2021, hlm. 64) menjelaskan bahwa "perubahan perilaku yang terjadi hanya selama proses pembelajaran disebut hasil belajar. Pengetahuan, kemampuan, dan sikap semuanya berubah sebagai hasil dari perubahan tersebut. Selain itu, tujuan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi."

Berdasarkan informasi yang dipaparkan di atas, peneliti dapat menyimpulkan jika hasil belajar yaitu tingkat keberhasilan peserta didik sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Tingkat keberhasilan

ini diukur dengan nilai, di mana peserta didik harus terlebih dahulu mengikuti ujian yang menilai pengetahuan materi pelajaran mereka. Selain itu, ada tiga jenis domain - kognitif, emosional, dan psikomotorik - yang bertanggung jawab atas pencapaian hasil belajar. Enam komponen yang membentuk domain kognitif adalah domain mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta/membuat (C6). Keterampilan kognitif, emosional, serta psikomotorik yang dikembangkan peserta didik sebagai hasil dari keterlibatan dalam proses pembelajaran, dengan demikian, merupakan hasil belajar.

c. Tipe- tipe Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22) menjelaskan bahwa “Klasifikasi hasil belajar didasarkan pada tiga domain mendasar: domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Kemampuan intelektual peserta didik dikembangkan dalam domain kognitif. Peserta didik mampu menyelesaikan tugas-tugas intelektual di bidang ini. Pengetahuan, aplikasi, sintesis, dan evaluasi terdiri dari enam tingkat kompetensi yang membentuk domain kognitif.
- 2) Sikap, perasaan, apresiasi, pemahaman, atau penghargaan terhadap nilai, norma, dan segala sesuatu yang mendefinisikan penerimaan, respons, evaluasi, organisasi, dan nilai yang diatribusikan berada di bawah domain afektif.
- 3) Kemampuan aktivitas fisik subjek terkait erat dengan domain psikomotorik. Peniruan, manipulasi yang tepat, dan artikulasi adalah empat tingkat keterampilan”.

Sedangkan pendapat Zulqarnain, M. dkk (2022, hlm. 14) “menjelaskan bahwa tipe-tipe hasil belajar diantaranya adalah:

- 1) Berpikir. Hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan otak dan kemampuan penalaran peserta didik disebut sebagai hasil belajar kognitif.
- 2) Evaluasi Kemampuan untuk membedah dan menguraikan suatu keseluruhan atau kesatuan ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur

yang bermakna merupakan salah satu hasil belajar analisis. Kemampuan untuk memaparkan suatu bahan atau keadaan menjadi bagian-bagian, unsur-unsur, atau komponen-komponen yang lebih kecil sehingga dapat dilihat dengan jelas hubungan di antara bagian-bagian tersebut merupakan salah satu hasil belajar analisis.

- 3) Sintesis (Synthesis) Hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menggabungkan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah ke dalam suatu bentuk komunikasi baru yang lebih jelas dikenal sebagai hasil belajar integrasi.
- 4) Melakukan evaluasi. Hasil belajar yang dikenal sebagai penilaian hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi nilai suatu hal dengan Memakai berbagai kriteria. Dari sudut pandang peserta didik, ada dua jenis standar yang dapat digunakan: standar yang dibuat oleh peserta didik dan standar yang disediakan oleh pendidik.
- 5) Perasaan. Sikap dan nilai yang diharapkan diperoleh peserta didik setelah terlibat dalam pembelajaran disebut sebagai hasil belajar emosional.
- 6) Mental-motorik. Kapasitas untuk bertindak disebut sebagai hasil belajar psikomotorik. Persepsi, persiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang terbiasa, dan kompleksitas adalah hasil belajar psikomotorik”.

Adapun pendapat Menurut Putri, E. O. (2022, hlm. 38-44) “menjelaskan bahwa tipe- tipe hasil belajar antara lain:

- 1) Informasi yang dapat dikomunikasikan secara verbal, atau kapasitas untuk mengkomunikasikan pengetahuan seseorang baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Kecerdasan, atau kapasitas untuk mengkomunikasikan ide dan simbol.
- 3) Kapasitas untuk mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, atau strategi kognitif.
- 4) Keterampilan motorik, kapasitas untuk menggerakkan tubuh Anda dalam berbagai cara, dan koordinasi.

- 5) Sikap, kapasitas untuk mengevaluasi suatu objek sebelum menerima atau menolaknya”.

“Berbagai hasil belajar menurut pendapat M. Dzikrul & Lailatul (2020:11) diantaranya:

- 1) Pemahaman konseptual, seperti yang dijelaskan oleh Bloom, adalah kemampuan untuk mengekstrapolasi makna dari materi yang sedang diperiksa.
- 2) Keterampilan proses adalah kemampuan untuk bernalar, bertindak, dan berpikir dengan cara yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu, seperti kreativitas.
- 3) Sikap dan perilaku mencakup respons psikologis dan fisik. Bahkan secara mental, sikap seseorang sulit untuk diketahui”.

Sementara itu, pendapat Toto S (2014:16) “menjelaskan bahwa berbagai hasil belajar tersebut antara lain:

- 1) Informasi yang dapat dikomunikasikan secara verbal, atau kapasitas untuk mengkomunikasikan pengetahuan seseorang baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Kapasitas intelektual, yaitu kapasitas untuk mempraktikkan ide dan konsep.
- 3) Teknik kognitif, seperti Memakai konsep dan aturan untuk memecahkan masalah serta mampu mengendalikan dan memandu proses kognitif sendiri.
- 4) Keterampilan motorik, yang meliputi kemampuan untuk bergerak dalam berbagai cara untuk bekerja dan mampu berkoordinasi.
- 5) Sikap, yaitu kemampuan untuk mengevaluasi suatu subjek dan menerima atau menolaknya”.

Terkait beberapa pengertian menurut para ahli di atas mengenai tipe-tipe hasil belajar, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tipe-tipe hasil belajar merupakan dilihat dari beberapa ranah dan diukur dari tingkat penguasaan dalam golongan hasil belajarnya diantaranya:

- 1) Ranah kognitif, yaitu mempersiapkan kapasitas keilmuan pada peserta didik yang berhubungan dengan kesehatan mental serta pemikiran peserta didik.
- 2) Ranah afektif, yaitu berhubungan dengan sikap, perasaan, apresiasi, apersepsi, atau penghargaan terhadap nilai, norma, dan segala sesuatu yang menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan memberikan karakter pada suatu nilai.
- 3) Terdapat hubungan yang kuat antara kemampuan subjek dalam melakukan kegiatan dengan ranah psikomotorik.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua kategori elemen yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 119):

- 1) Karakteristik internal, atau unsur-unsur yang dimiliki peserta didik yang memengaruhi kapasitasnya untuk belajar, termasuk kecerdasan, keingintahuan dan perhatian, motivasi belajar, serta kesehatan fisik dan mental.
- 2) Variabel eksternal, yang meliputi faktor-faktor seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat yang berdampak pada hasil belajar anak”.

“Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2013, hlm. 119-120) antara lain meliputi:

- 1) Unsur Internal
 - a) Faktor fisiologis. Secara umum, kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima tidak mengakibatkan ketidakmampuan fisik, kelelahan, atau gejala lainnya. Hal tersebut bisa mempengaruhi seberapa mudah siswa bisa memahami materi.
 - b) Faktor Psikologis. Ada beberapa keadaan psikologis yang mempengaruhi setiap orang, termasuk peserta didik dalam skenario ini, dan faktor-faktor ini secara alami mempengaruhi pembelajaran. IQ, konsentrasi, keingintahuan, bakat, keinginan, motivasi, kemampuan kognitif, dan kemampuan penalaran peserta didik adalah beberapa contoh dari sifat-sifat psikologis.

2) Faktor Eksternal

- a) Pengaruh lingkungan. Lingkungan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Contoh elemen lingkungan ini termasuk lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Suhu dan kelembaban adalah contoh dari lingkungan alam. Akan ada perbedaan yang signifikan antara belajar pada dini hari, saat udara masih bersih serta ada ruang untuk bernafas, dengan belajar di tengah hari di ruangan yang tidak berventilasi.
- b) Faktor Instrumental. Perencanaan untuk elemen instrumental mempertimbangkan hasil pembelajaran yang diantisipasi. Elemen-elemen ini diprediksi sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendidik, kurikulum, dan pendampingan adalah elemen-elemen yang penting”.

Menurut Rosyidah, U. (2016, hlm. 119) “mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi dalam dua bagian, yaitu:

- 1) Faktor endogen, juga dikenal sebagai faktor internal, yang merupakan setiap dan semua faktor yang dimiliki individu.
- 2) Faktor eksogen, juga dikenal sebagai faktor eksternal, yaitu setiap dan semua faktor yang berada di luar diri individu, seperti orang tua atau lingkungan sekitarnya”.

Sedangkan pendapat Salsabila & Puspitasari (2020, hlm. 287) menjelaskan bahwa “Baik faktor internal (dalam) maupun eksternal (luar) berperan dalam menentukan prestasi belajar peserta didik di kelas. Selain kedua faktor tersebut, terdapat faktor tambahan yang berkontribusi terhadap prestasi belajar, khususnya fasilitas belajar”. Selain itu, pendapat Nabillah & Abadi (2020, hlm. 661) menjelaskan bahwa “Hal ini antara lain dipengaruhi oleh: a) faktor internal (pribadi), faktor ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemajuan akademik peserta didik dalam hal minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian. b) faktor eksternal, faktor ini berpengaruh terhadap kemajuan studi peserta didik dan meliputi lingkungan sekitar, lingkungan alam, lingkungan keluarga,

lingkungan masyarakat, dan faktor lainnya, seperti sekolah dan peralatan sekolah”.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa variabel internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar berdasarkan pandangan para ahli di atas.

- 1) Faktor internal yaitu Kesehatan jasmani dan kesehatan rohani. Dalam faktor internal juga ada terdapat faktor psikologis yang dimana memberikan landasan atau dukungan yang sangat baik bagi kegiatan belajar, serta tubuh peserta didik harus sehat dan siap.
- 2) Faktor eksternal yaitu seperti meliputi faktor keluarga, faktor di sekolah, faktor yang ada di masyarakat. Untuk faktor keluarga dapat dilihat dari bagaimana cara orang tua mengajarkan anaknya bersosialisai, seperti reflektif dan partisipatif dengan anggota keluarga disekitarnya. Selain itu ada faktor di sekolah yang diantaranya mata pelajaran yang di ambil, kedisiplinan di sekolah, dan metode mengajarnya yang digunakan. Dan yang terakhir faktor masyarakat yaitu faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap peserta didik, sehingga sulit untuk dikendalikan. Baik atau buruknya faktor masyarakat dalam perkembangan peserta didik, tetap saja pengaruhnya cukup besar terutama pada peserta didik sekolah dasar.

e. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Fatimatuzahroh dkk (2019, hlm. 43) menjelaskan bahwa “memakai pendekatan pembelajaran adalah salah satu di antaranya yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran bisa membangun kembali keinginan dan minat yang baru, mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, berdampak pada jiwa mereka, dan pada akhirnya menghasilkan hasil pembelajaran yang bermanfaat”. Menurut Audie, N. (2019, hlm. 587-588), salah satu usaha yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran dan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan menjadi bagian penting dalam peningkatan hasil kognitif peserta didik dan peningkatan motivasi peserta didik untuk belajar

karena media pembelajaran sangat membantu dalam pertumbuhan informasi yang dimiliki seseorang, terutama bagi peserta didik pada pembelajaran”.

Selanjutnya penerapan media pembelajaran ialah salah satu di antaranya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi peserta didik, menurut Wahid (2018, hlm. 11). Media pembelajaran dapat menjadi alat yang berguna untuk menyelaraskan materi pelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, mendorong partisipasi siswa, menghemat waktu dan sumber daya, serta meningkatkan standar hasil belajar siswa”.

Adapun pendapat menurut Arifin M, & Ekayati R (2021, hlm. 16) menjelaskan bahwa “Salah satu cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran ialah dengan menyediakan media dan alat peraga yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik tentang apa yang ingin disampaikan oleh instruktur”. Selain itu, menurut Sofyatiningrum, dkk (2019: 56), menjelaskan bahwa “upaya meningkatkan hasil belajar adalah pendidik harus mampu menginspirasi, memotivasi, dan memanfaatkan model dan media pembelajaran agar peserta didik bersemangat dalam belajar, sehingga pendidik dapat mengarahkan peserta didiknya dengan lebih baik dan menyusun rencana yang efisien untuk pembelajaran di masa yang akan datang”.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli di atas mengenai upaya meningkatkan hasil belajar, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar ada beberapa cara diantaranya:

- 1) Pendidik dapat memakai startegi, metode, dan media pembelajaran sesuai dengan isi materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- 2) Proses pembelajaran akan terlihat menarik dan efisien jika memakai media pembelajaran yang tepat, dan
- 3) Siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat mengerti serta memahami materi pembelajaran yang sudah diberikan oleh pengajar.

- 4) Pendidik harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mencari dan menerima berbagai hal dari lingkungan sekitar yang ada di sekolah.
- 5) Pendidik dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dengan cara, memberikan pemahaman yang jelas terhadap peserta didik tentang proses pembelajaran, sentuhan lembut, hadiah, pujian dan rasa hormat, serta pendidik yang kompeten dan humoris.

f. Indikator Hasil Belajar

Menurut Muhibin Syah (2013, hlm. 22) “menjelaskan bahwa indikator hasil belajar terdapat tiga ranah yaitu:

- 1) Pada ranah kognitif, yang harus dilakukan untuk mengembangkan metode pembelajaran adalah pemahaman materi pelajaran dan penerapannya.
- 2) Ranah afektif, pemahaman yang mendalam tentang pentingnya topik hukum yang disajikan oleh pendidik, dan preferensi kognitif untuk menekankan penerapan prinsip-prinsip ini akan meningkatkan keterampilan domain afektif peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik adalah perwujudan wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mental”.

Sedangkan menurut Nabillah, T. & Abadi, A. P. (2020, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. “Berikut ini penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh kognisi. Kegiatan yang berkaitan dengan penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak membentuk proses belajar. Menurut Bloom, hasil belajar kognitif mempunyai tingkat kerumitan yang beragam, mulai dari yang paling dasar, seperti menghafal, hingga yang paling tinggi, seperti penilaian.
- 2) Ranah afektif, dalam domain afektif ini, sudah menjadi rahasia umum bahwa hasil belajar diurutkan dari yang terendah hingga tertinggi. Oleh

karena itu, domain afektif mengacu pada nilai-nilai, yang terkait dengan sikap dan perilaku.

- 3) Ranah psikomotorik, peserta didik hanya dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih tinggi setelah mereka menguasai hasil pembelajaran yang lebih rendah, yang disusun dalam urutan dari yang paling sederhana ke yang paling sulit”.

Menurut Sudjana (2014, hlm. 22) “menjelaskan indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (wawasan), pemahaman (menangkap makna atau konsep), aplikasi (menerapkan konsep atau rumus), analisis (mampu memecahkan masalah), sintesis, dan evaluasi adalah enam komponen yang membentuk domain kognitif.
- 2) Ranah afektif terdiri dari 4 unsur: respon (reaksi "terhadap rangsangan dari luar"), evaluasi (berkenaan menggunakan nilai atau kepercayaan terhadap rangsangan tersebut), organisasi (penentuan prioritas dari nilai yang dimiliki), serta internalisasi (keterpaduan dari keseluruhan sistem nilai yang sudah dimiliki yang mempengaruhi pola tingkah laku), dan”.
- 3) Ranah psikomotorik terdiri dari enam unsur: kemampuan perseptual (membedakan visual, membedakan auditif, motorik, dsb.), gerakan-gerakan skill mulai dari skill sederhana sampai dengan skill yang kompleks, gerakan-gerakan skill mulai dari skill sederhana sampai dengan skill yang kompleks, dan gerakan-gerakan reflektif”.

”Tiga dimensi hasil belajar adalah kognitif, emosional, dan psikomotorik”. kata Febriana (2019, hlm. 12). Terdapat berbagai tingkatan kemampuan dalam setiap ranah tersebut, mulai dari yang paling mudah hingga yang paling sulit dan kompleks. Beberapa ranah tersebut dijabarkan sebagai berikut oleh Febriana (2019, hlm. 12):

- 1) Domain Kognitif: Ada enam tingkat kemampuan dalam domain ini:
 - a) Mengingat (C1)
 - b) Memahami (C2)
 - c) Menerapkan (C3)
 - d) Memeriksa (C4)

- e) Menilai (C5)
 - f) Menghasilkan (C6)
- 2) Ranah Afektif, atau internalisasi sikap yang mengarah pada pertumbuhan batin. Hal ini terjadi ketika peserta didik menjadi sadar akan nilai-nilai yang telah diajarkan dan kemudian mengadopsi sikap yang menjadikannya sebagai bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan memutuskan bagaimana bertindak. Ada beberapa tingkatan kemampuan dalam domain afektif ini, yaitu:
- a) Kesiediaan untuk Menerima (*Receiving*)
 - b) Kesiediaan untuk Menanggapi (*Responding*)
 - c) Penghargaan (*Appreciation*); dan
 - d) Pengorganisasi (*Organization*)
- 3) Ranah psikomotorik, atau kemampuan peserta didik untuk berkaitan dengan bagian tubuh atau gerakan, dimulai dari gerakan yang sederhana hingga gerakan yang kompleks. Dibutuhkan waktu kurang dari 30 menit untuk mengubah pola gerakan seseorang. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan berbagai kelompok keterampilan, yaitu sebagai berikut:
- a) Keterampilan otot atau motorik (*Muscular or motor skill*)
 - b) Manipulasi material atau objek (*Manipulation of materials or object*)
 - c) Koordinasi neuromuskuler (*Neuromuscular coordination*)”.

Kemudian pendapat Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 60) membagi tujuan pendidikan dalam 3 aspek, yaitu aspek nilai kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pengembangan dari masing-masing aspek dikembangkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. 1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

| No | Aspek | Indikator |
|----|---|---|
| 1. | Aspek nilai kognitif a. Mengingat (<i>knowladge</i>). b. Memahami (<i>comprehension</i>) c. Menerapkan | 1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan |

| | | |
|----|--|---|
| | <p>(<i>application</i>)</p> <p>d. Menganalisis (<i>analysis</i>)</p> <p>e. Mengevaluasi (<i>synthesis</i>)</p> <p>f. Mencipta/Membuat (<i>Evaluation</i>)</p> | <p>dengan bahasa sendiri</p> <p>3.1 Dapat memberikan contoh</p> <p>3.2 Dapat Memakai secara cepat</p> <p>4.1 Dapat menguraikan</p> <p>4.2 Dapat mengklasifikasikan atau memilah</p> <p>5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan</p> <p>6.3 Dapat menyimpulkan</p> |
| 2. | <p>Aspek nilai afektif</p> <p>a. Penerimaan (<i>receiving</i>)</p> <p>b. Sambutan</p> <p>c. Sikap menghargai (<i>apresiasi</i>)</p> <p>d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>)</p> <p>e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)</p> | <p>1.1 Menunjukkan sikap menerima</p> <p>1.2 Menunjukkan sikap menolak</p> <p>2.1 Kesiediaan berpartisipasi / terlibat</p> <p>2.2 Kesiediaan memanfaatkan</p> <p>3.1 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.2 Mengagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan meyakini</p> <p>4.2 Mengingkari</p> |

| | | |
|----|--|---|
| | | 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari |
| 3. | Aspek nilai psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresiverbal dan non-verbal | 1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya 2.1 Kefasihan melafalkan atau mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimic dan gerakan jasmani |

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori yaitu kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini didasarkan pada indikator hasil belajar yang telah disebutkan sebelumnya. Indikator dalam ketiga ranah tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat mendefinisikan (pengetahuan), menjelaskan (pemahaman), mengkategorikan atau menpendidiktan (aplikasi), menghubungkan beberapa bagian informasi untuk membentuk satu kesatuan yang baru (analisis), mengkonstruksi dan membangun (sintesis), mengkritik, menafsirkan (evaluasi), dan indikator-indikator lain dari domain kognitif.
- 2) Ciri-ciri peserta didik yang bertanggung jawab meliputi indikator ranah afektif, penerimaan, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok (respon), sikap mengagumi atau menghargai (penilaian), kepedulian terhadap kelompoknya ketika berkelompok (organisasi), dan rasa percaya diri peserta didik dalam mengemukakan ide-idenya dalam kelompok (karakteristik).

- 3) Tanda-tanda domain psikomotorik, kemampuan komunikasi, pengucapan atau ketepatan kata, dan kemahiran Memakai alat peraga atau media yang sesuai.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survey peneliti dalam penyusunan penelitian ini banyak referensi-referensi yang telah ada sebelumnya yang dilakukan oleh penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu Memakai media pembelajaran berupa media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tersebut. Maka, ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya:

- 1) Prima Rias Wana (2021) melakukan penelitian yang **berjudul** “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran IPS Kelas V”. pada penelitian ini terdapat fenomena **permasalahan** yaitu terjadinya pembelajaran rendah dikarenakan faktor pembelajaran yang bersifat monoton. Sehingga anak-anak merasa jenuh dan mempengaruhi prestasi belajar mereka. Pada penelitian tersebut melakukan percobaan menerapkan media pembelajaran teka-teki silang yang **bertujuan** untuk meningkatkan hasil belajar pserta didik dalam mata pelajaran IPS yang masih rendah. Penelitian ini Memakai jenis penelitian kuantitatif, sedangkan metodenya Memakai **metode eksperimen** bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian tersebut memperoleh data bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS kelas V Dapat diketahui juga bahwa nilai signifikan nilai pretest yaitu $0,063 > 0,05$ dan nilai signifikansi nilai posttest yaitu $0,531 > 0,05$. **maka kesimpulannya** bahwa kedua kelas tersebut adalah homogen. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil pretest maupun posttest kedua data lebih besar dari taraf signifikansi $0,05$ maka data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa media Teka-Teki Silang dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar IPS peserta didik kelas V SDN Karangbanyu 03Tahun Ajaran 2019/2020.

- 2) Rusni Deden Purdiasih (2020) melakukan penelitian yang **berjudul** “Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD”. Pada penelitian ini muncul beberapa **permasalahan** yaitu peserta didik yang mengalami kendala dan kesulitan dalam menerima pelajaran IPS masih terbilang banyak. disebabkan karena pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran masih Memakai pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah sehingga belum tercipta improvisasi dalam pembelajaran dan pembelajaran hanya berpusat pada pendidik tanpa melibatkan interaksi antar peserta didik. Maka dari itu pada penelitian tersebut peneliti melakukan percobaan menerapkan media pembelajaran teka-teki silang yang **bertujuan** untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini Memakai **metode meta-analisis** berupa mendeskripsikan hasil analisis penelitian penelitian yang telah dipublikasikan secara nasional yang telah dihitung melalui uji prasyarat untuk memperoleh effect size suatu penelitian. Penelitian tersebut memperoleh data yaitu yang diperoleh dari temuan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah media pembelajaran teka-teki silang secara keseluruhan dari sepuluh artikel yang dianalisis mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik pada kelompok eksperimen yang lebih besar dari kelompok kontrol dengan perolehan effect size sebesar 1,49 dan masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan variabel terikat, media pembelajaran teka-teki silang juga termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan nilai rerata effect size sebesar 2,25. **Hal ini dapat disimpulkan** bahwa penggunaan teka-teki silang memberikan pengaruh yang efektif dan efisien untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran teka-teki silang juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.
- 3) Rachmad Indra Setiawan (2019) melakukan penelitian yang **berjudul** “Pengaruh Media Teka – Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN SiwalanKerto II Surabaya”. Dalam penelitian ini ada beberapa **permasalahan** yaitu kualitas hasil belajar masih rendah dalam

pembelajaran IPS, disebabkan karena pendidik masih Memakai pembelajaran konvensional yang dimana pendidik tidak melibatkan peserta didik secara aktif, dan dalam media yang digunakan terpaku kepada media buku pendidik atau peserta didik saja tidak ada media variasi lain. Maka peneliti melakukan percobaan menerapkan media pembelajaran **bertujuan** untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV dan peneliti mengetahui seberapa besar pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV. Penelitian ini Memakai jenis penelitian kuantitatif dan Memakai **metode Eksperimen Semu** (Quasi Eksperimental), dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonquivalent Control Group Design*. Dalam penelitian tersebut perolehan datanya melalui uji statistik yaitu hasil perhitungan uji N-Gain ternormalisasi yang menunjukkan bahwa hasil peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,48 menunjukkan kategori sedang dan pada kelas kontrol sebesar 0,24 menunjukkan kategori rendah. **Maka dapat ditarik kesimpulan** bahwa Pengaruh Media Teka – Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN SiwalanKerto II Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

- 4) Arindah Pratiwi (2021) melakukan penelitian yang **berjudul** “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Iv Pada Muatan Pembelajaran Ipa Di Sdn Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Dalam penelitian tersebut dapat **permasalahan** yang muncul yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kebiasaan pendidik hanya Memakai metode ceramah sehingga terkesan monoton dan cenderung pasif, pembelajaran berlangsung searah dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Sehingga peneliti melakukan percobaan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Yaitu dengan menerapkan media pembelajaran teka-teki silang yang **bertujuan** untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengetahui seberapa besar pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini Memakai jenis penelitian kuantitatif dan Memakai **metode Pre Eksperimen Design** bentuk

One Group pretest and posttest design. Penelitian ini memperoleh data yaitu Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut disimpulkan bahwa posttest berada pada kategori baik ini dikarenakan berdasarkan nilai mean hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 83,27. **Maka dapat disimpulkan** strategi pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang memberikan pengaruh positif ini terbukti dengan hasil pengamatan dari kategori efektif ke sangat efektif.

- 5) Fitri Wahyuningsih (2021) melakukan penelitian yang **berjudul** “Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Peserta didik Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022”. Pada penelitian tersebut terdapat **permasalahan** yang muncul diantaranya yaitu rata-rata hasil belajar IPS peserta didik kelas Va dan Vb SDN 61 Karara Kota Bima masih tergolong rendah. Di sebabkan pendidik masih Memakai metode ceramah yang dimana hanya pendidik tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan percobaan menerapkan media pembelajaran teka-teki silang yang **bertujuan** untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengetahui seberapa besar pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian tersebut Memakai penelitian kuantitatif dan Memakai **metode Quasi Experimental design tipe nonequivalent control group design**. Berdasarkan penelitian perolehan data yaitu Perolehan tersebut semakin diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan Memakai uji-t dua pihak dengan rumus t-polled varians. Analisis perhitungan diperoleh hasil hitung sebesar 1,969 sedangkan tabel sebesar 1,678 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa hasil hitung \geq tabel, **sehingga dapat disimpulkan** bahwa H_a diterima H_0 ditolak yang berbunyi “Terdapat pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar muatan IPS peserta didik kelas V SDN 61 Karara Kota Bima tahun pelajaran 2021/2022.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Rahsel (2016, hlm. 214) menjelaskan bahwa “kerangka pemikiran berfungsi sebagai pola piker dan pondisi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah ditetapkan”. Kerangka pikir ini artinya contoh konseptual perihal interaksi antara teori dengan kesulitan-kesulitan perimer yang sudah ditemukan, menurut Sugiyono (2018, hlm. 60). Sedangkan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 93) menggambarkan kerangka pemikiran ialah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai aspek yang sudah diidentifikasi menjadi persoalan yang krusial. Selanjutnya menurut Firdaus (2018, hlm 76) bahwa kerangka pemikiran adalah proses pemilihan elemen-elemen tinjauan teoritis yang relevan dengan masalah penelitian”.

Adapun pandangan yang dikemukakan oleh Hermawan (2019, hlm. 29) kerangka pemikiran yang baik mencakup elemen-elemen sebagai berikut: 1. Menjelaskan variabel yang akan diteliti. 2. Hubungan antara variabel yang diteliti dengan teori yang mendasari harus ditunjukkan dan dijelaskan dalam kerangka pemikiran. 3. Hubungan positif atau negatif, simetris, kausal, atau interaktif (timbang balik) antara variabel juga harus ditunjukkan dan dijelaskan dalam pembahasan. 4. Agar pihak lain dapat memahami kerangka pemikiran yang disajikan dalam penelitian, maka kerangka pemikiran tersebut harus dinyatakan dalam bentuk diagram (paradigma penelitian).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan gambaran mengenai kaitan antara variabel dengan sebuah penelitian, yang kemudian diuraikan atau dijelaskan dengan cara yang berhubungan dengan pelaksanaan sebuah penelitian, berdasarkan penjelasan yang telah diberikan di atas mengenai kerangka berpikir.

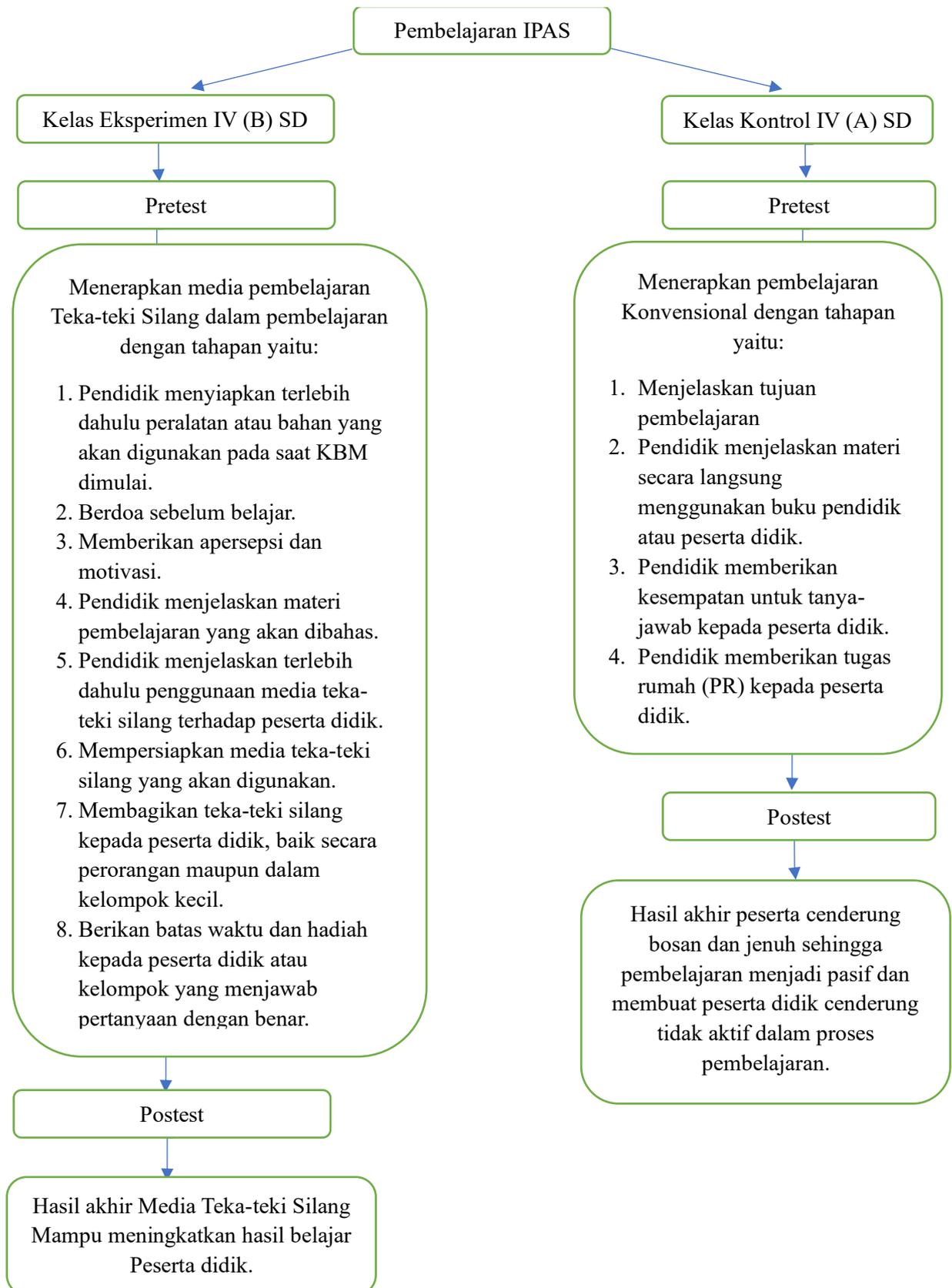
Berdasarkan apa yang telah disampaikan mengenai latar belakang masalah tersebut, salah satu permasalahan yang muncul adalah belum maksimalnya hasil belajar peserta didik sebagai salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab belum maksimalnya penggunaan media atau metode pembelajaran yang beragam oleh para pendidik adalah karena masih Memakai media atau taktik pembelajaran yang tradisional dalam proses pembelajaran. Khususnya ini pada pserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

Penggunaan media pembelajaran Teka-teki silang adalah solusi alternatif yang digunakan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan terhadap masih rendahnya hasil belajar peserta didik, sebab media pembelajaran teka-teki silang ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih menyenangkan saat mengikuti pembelajaran berlangsung serta dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dibahas pada saat itu, peserta didik diminta untuk menyimak penjelasan pendidik mengenai cara Memakai media pembelajaran teka-teki silang. Untuk Memakai media tersebut pendidik membagikan terlebih dahulu media teka-teki silang bisa berbentuk lembar kertas dan bisa juga Memakai HP jika peserta didik diizinkan membawa HP. Dan penggunaan media teka-teki silang bisa dikerjakan secara kelompok dan bisa juga dikerjakan secara individual. Peserta didik mengumpulkan hasil dari mengerjakan teka-teki silang pada pendidik.

Keunggulan dari penerapan media pembelajaran teka-teki silang ini adalah meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik, mengasah otak peserta didik untuk berpikir kritis, dan melatih peserta didik untuk mempunyai rasa kreatif dan rasa ingin tahu yang tinggi. Memudahkan peserta didik untuk mengingat apa yang dikatakan pendidik tentang mata pelajaran. Dapat mengajarkan peserta didik untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Memudahkan peserta didik memahami kosakata dalam Bahasa. Oleh sebab itu, adanya pengaruh hasil belajar peserta didik dalam penerapan media pembelajaran teka-teki silang.

Media pembelajaran teka-teki silang dalam penelitian ini merupakan variabel X, dimana X dinyatakan untuk mempengaruhi atau sebab, dan hasil belajar yaitu variabel Y, dimana Y sebagai yang dipengaruhi atau akibat. Peneliti yakin bahwa variabel X dengan variabel Y, oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut dibawah ini yaitu uraian alur kerangka pemikiran pada penelitian:

Bagan 2. 1 Alur Kerangka pemikiran



Berdasarkan alur kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal peserta didik di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur, pendidik dalam menyampaikan materi masih memakai strategi pembelajaran yang konvensional. Sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti berniat untuk melakukan tindakan dalam penyusunan strategi pembelajaran dengan memakai media pembelajaran teka-teki silang. Pada media ini, peserta didik disajikan dalam sebuah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik yang kemudian peserta didik menjawab memakai media teka-teki silang tersebut yang sudah disediakan oleh pendidik. Adanya penelitian dengan menerapkan Media Pembelajaran teka-teki silang ini diharapkan agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, yang akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) menjelaskan bahwa “Asumsi seringkali dikaitkan dengan aturan praktis. Asumsi dapat juga diartikan sebagai suatu landasan berpikir yang dianggap benar walaupun hanya untuk sementara, karena asumsi bukanlah”. Selanjutnya seperti yang disebutkan oleh Arifin (2014, h. 195-196), asumsi juga dapat didefinisikan sebagai anggapan dasar, yaitu sebuah klaim yang menjadi dasar dari sebuah penelitian dan tidak perlu dipertanyakan lagi kebenarannya. Adapun pendapat Arijanto (2020, hlm. 97) menjelaskan bahwa “asumsi adalah suatu kondisi yang terjadi selama kurun waktu program aksi dilaksanakan dan kondisi tersebut di luar kendali manajemen program”.

Kemudian pendapat menurut Arif (2017, hlm. 36) “Asumsi merupakan Secara lebih ringkas, asumsi adalah anggapan mendasar yang berfungsi sebagai batasan masalah yang menjadi pokok pembahasan. Asumsi adalah pemikiran yang digunakan sebagai titik tolak atau alasan untuk menjelaskan suatu fenomena dan diyakini kebenarannya”. Menurut Arikunto (2014, h. 63), dalam

pandangan lain, asumsi adalah sesuatu yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

Terkait dari beberapa pengertian yang dijelaskan di atas, peneliti dapat mengatakan bahwa asumsi dasar adalah gagasan yang digunakan sebagai titik awal atau pembenaran untuk menjelaskan sebuah fenomena dan dianggap benar.

Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan penelitian Rachmad Indra Setiawan (2019) yang berjudul "Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN Siwalan Kerto II Surabaya." Oleh karena itu, peneliti juga berasumsi bahwa media pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sujarweni (2015, hlm. 68) Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang berasal dari kerangka penelitian yang telah ditetapkan. Hipotesis adalah pernyataan sementara mengenai hubungan yang ada antara dua variabel atau lebih. Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 94), "Pengujian hipotesis adalah proses mengevaluasi kemampuan generalisasi dari temuan penelitian satu sampel". Pendapat lain juga dikemukakan oleh Wibowo (2021, hlm. 72) bahwa "hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang mungkin benar mungkin juga salah. Hipotesis sebenarnya suatu dugaan, tidak hanya asal membuat dengan dugaan tetapi dugaan yang disadarkan atas teori-teori atau hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan". Menurut (Arikunto, 2013, hlm. 110) menjelaskan bahwa "hipotesis dapat diartikan sebagai solusi sementara untuk masalah penelitian". Sementara menurut Yuliawan, K. (2021, hlm. 43-44) menjelaskan bahwa "Hipotesis adalah pertanyaan yang melatarbelakangi seseorang melakukan penelitian. Dalam melakukan penelitian diperlukan hipotesis yang benar peneliti dapat menentukan teknik dalam menguji hipotesis yang ada".

Berdasarkan pengertian yang sudah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis adalah spekulasi singkat yang perlu diverifikasi melalui penelitian atau melalui pengujian empiris. diuji

atau dipelajari secara empiris. Peneliti merumuskan hipotesis secara umum dan khusus berikut ini berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah disebutkan sebelumnya:

a. Hipotesis Umum:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

b. Hipotesis Khusus:

1) Ho: Jika pendidik Memakai media pembelajaran teka-teki silang sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil belajar peserta didik tidak akan meningkat.

Ha: Jika pendidik Memakai media pembelajaran teka-teki silang sesuai dengan langkah-langkahnya maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

2) Ho: Media pembelajaran teka-teki silang tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong Kabupaten Cianjur.

Ha: Media pembelajaran teka-teki silang terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.