

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar Tafonao (2018). Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Prinsip efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa hendaknya menjadi landasan untuk dijadikan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pemilihan media pembelajaran, kriteria yang harus diperhatikan (Purdiasih, 2020). Sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Memperhatikan tingkat kesulitannya bagi siswa dan sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran memiliki kualitas teknis yang baik dan harga yang terjangkau namun memiliki banyak manfaat.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Keempat fungsi media pembelajaran dalam M.Miftah, (2016) adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjadikan pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Memberikan semangat selama pembelajaran.
3. Memberi penjelasan terhadap materi agar mudah dimengerti
4. Memunculkan rasa ingin tahu siswa dalam materi pembelajaran.

Adapun jenis-jenis media belajar media belajar (M. Miftah, 2016) dibagi menjadi 3 yaitu :

1. Media visual

Media Visual adalah sumber atau alat yang didalamnya berisikan pesan, khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja. Macam- macam media visual yaitu gambar/foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe.

2. Media audio

Media audio adalah media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Macam – macam media audio yaitu laboratorium bahasa, radio, dan alat perekam pita magnetik.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar atau biasa disebut sebagai video.

B. Media Teka – Teki Silang

Teka - teki silang (TTS) merupakan pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban untuk mengetahui informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan (Permana & Sintia, 2021). Teka-teki silang adalah susunan kotak-kotak yang diberi nomor dan diisi dengan kata-kata, setiap kotak diisi satu huruf sehingga membentuk suatu kata yang ditempatkan secara horisontal atau vertikal (Wahyuningsih, 2016).

Langkah penerapan teka-teki silang dalam kegiatan belajar mengajar adalah menjelaskan beberapa istilah/nama penting yang

berkaitan dengan mata pelajaran yang telah diajarkan, membuat teka-teki silang sederhana, menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki, membagikan teka-teki kepada siswa, baik individu maupun kelompok, menetapkan batas waktu untuk mengerjakan, memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar (Afifah dkk., 2018).

Adapun manfaat teka-teki silang yaitu mengasah otak siswa agar dapat berpikir kritis dan kreatif. Menambah wawasan dan kosakata siswa. Menambah rasa ingin tahu sehingga motivasi untuk mengerjakan soal dapat meningkat. Karena dikemas dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran dapat mengatasi rasa bosan (Purdiasih, 2020).

Adapun kelebihan menggunakan teka-teki silang yaitu memberikan efek menyenangkan karena membuat penilaian menjadi sebuah permainan jawaban singkat dengan hanya menuliskan kata dan terbantu dengan petunjuk jumlah huruf pada kotak jawaban. Cara untuk mengerjakan sangat mudah hanya menuliskan jawaban pada kotak-kotak yang tersedia dan jawaban sesuai dengan jumlah kotak TTS mampu menganalisis tingkat kemampuan siswa (Ummi Nafi'ah dkk., 2021).

Media pembelajaran teka-teki silang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. pada saat pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dengan menggunakan media teka-teki silang. Guru hanya memberikan arahan dan mendampingi jika terdapat siswa yang memerlukan bantuan. Siswa menjadi Kreatif dan Berpikir Kritis Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang menuntut peserta didik untuk menjadi lebih kreatif. Kreatif dalam menemukan hal-hal baru, yang sebelumnya belum tahu menjadi lebih tahu. Tidak hanya itu, siswa juga lebih berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa harus mampu menemukan dan menyelesaikan masalah yang mereka jumpai. Tututan belajar aktif membuat siswa harus berpikir tepat dan cepat dalam menyelesaikan masalah. Media Pembelajaran Bervariasi dan Menarik Pengembangan atau penciptaan media pembelajaran baru dapat

menambah variasi media pembelajaran yang ada. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik membantu siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Siswa menjadi termotivasi adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa akan merasa lebih bersemangat melaksanakan pembelajaran. Setelah timbul semangat belajar, peserta didik akan termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Peningkatan prestasi siswa selalu mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh karena penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik juga akan mengalami peningkatan prestasi. Hal tersebut juga dapat memacu peserta didik untuk saling berkompetisi dengan sehat dan baik (Kuncara dkk., 2021).

Kelemahan dari teka-teki silang yaitu kekhawatiran yang timbul di antaranya, pertanyaan yang disajikan kurang variatif serta terkesan diulang-ulang dan permainan jenis ini sesungguhnya bersifat adiktif memungkinkan siswa untuk ketagihan (Wahyuni, 2019).

Kekurangan dari strategi teka-teki silang adalah Peserta siswa dapat meniru pekerjaan orang lain bahkan dikerjakan oleh orang lain. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pengerjaannya. Hasil pekerjaan akan menyimpang jika tidak didasari dengan petunjuk yang jelas. Sulit diterapkan kepada siswa yang kemampuan berpikirnya kurang. Jika terlalu sering digunakan maka pembelajaran akan terasa membosankan (Purdiasih, 2020).

Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan teka-teki silang yang dibuat menggunakan crossword labs dengan jumlah soal 10 yaitu 5 soal menurun dan 5 soal mendatar.

C. Materi Dinamika Hidrosfer

Lapisan air yang menyelubungi bumi, baik di atas permukaan bumi maupun di bawah permukaan bumi disebut dengan hidrosfer (Alnursa & Suaema, 2019).

Siklus hidrologi air secara alami mengalir dari hulu ke hilir atau dalam bahasa sederhananya dari tempat tertinggi ke tempat yang terendah, Siklus hidrologi adalah siklus air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer kebumi dan kembali ke atmosfer melalui kondensasi, presipitasi, evaporasi, dan transpirasi (Alnursa & Suaema, 2019).

Siklus hidrologi atau daur hidrologi adalah pola sirkulasi air dalam ekosistem yang dimulai dengan adanya proses pemanasan permukaan bumi oleh sinar matahari, lalu terjadi penguapan hingga akan terjadi kondensasi uap air, yaitu proses perubahan uap air menjadi titik air. Kumpulan titik air di atmosfer dinamakan awan. Bila uap air telah menjadi titik-titik air, maka hujan akan turun. Kemudian air hujan yang jatuh ke permukaan bumi akan tersebar, ada yang meresap ke dalam tanah, singgah di dedaunan, mengalir menuju laut melalui sungai atau mengumpul di danau, atau menguap lagi ke atmosfer (Saputro, 2013).

Siklus hidrologi membawa air ke perairan yang berada di darat dan yang berada di laut. Perairan darat adalah semua bentuk perairan yang terdapat di darat. Bentuk perairan yang terdapat di darat meliputi mata air, air yang mengalir di permukaan bergerak menuju ke daerah-daerah yang lebih rendah membentuk sungai, danau, rawa dan lain-lain yang memiliki suatu pola aliran yang dinamakan Daerah Aliran Sungai (DAS) (Waldopo, 2008) Perairan laut dapat didefinisikan sebagai bagian bumi yang tertutup air dengan salinitas (kadar garam) tinggi. Perairan laut meliputi laut, teluk, selat, dan samudera (Chaidir, 2010)

Siklus hidrologi atau daur hidrologi memiliki unsur-unsur utama (komponen) yang terjadi dalam proses siklus hidrologi adalah sebagai berikut: Evaporasi (presipitasi), air di permukaan bumi, baik di daratan maupun dilaut dipanasi oleh sinar matahari kemudian berubah menjadi uap

air yang tidak terlihat di atmosfer. Uap air juga dikeluarkan dari daun-daun tanaman melalui sebuah proses yang dinamakan transpirasi. Proses semuanya itu disebut evapotranspirasi. Kondensasi, uap air naik ke lapisan atmosfer yang lebih tinggi akan mengalami pendinginan, sehingga terjadi perubahan wujud melalui kondensasi menjadi embun, titik-titik air, salju dan es. Kumpulan embun, titik-titik air, salju dan es merupakan bahan pembentuk kabut dan awan (Saputro, 2013).

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan dan keterampilan yang dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. (Irawati dkk., 2021)

Hasil merupakan sesuatu terakhir yang diadakan (dibuat, dijadikan, disebut oleh usaha dan pikiran). Sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Suprayatini, 2022)

Hasil belajar adalah siswa yang telah berhasil menuntaskan mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Hasil belajar juga berupa perubahan perilaku siswa (Melinda, 2018).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran. Dampak adanya proses pembelajaran tersebut dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik. Hasil belajar suatu hasil yang telah dicapai setelah mengikuti belajar mengajar, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan,

sikap pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni faktor internal dan faktor eksternal. Mengenai faktor internal dan faktor eksternal tersebut (Purdiasih, 2020).

- Faktor internal adalah faktor yang sumbernya dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal yang dimaksud meliputi motivasi belajar, minat dan perhatian, ketekunan, sikap, kecerdasan, kondisi fisik dan kesehatan, serta kebiasaan belajar.
- Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang sumbernya dari dalam diri peserta didik sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sumbernya dari luar diri peserta didik.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian diawali dengan mencari penelusuran data yang bersifat relevan dengan subjek yang akan diteliti agar menemukan informasi yang relevan selama penelitiannya (Ridwan dkk., 2021). Berikut adalah penelitian relevan yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel.2.1
Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil Penelitian
1	Putri Siti Nurhidayah/2	Pengembangan Media	Untuk mengeta	Research and	Media pembelajaran

	021	Pembelajaran Crossword Puzzle pada Materi Hardware di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Sintang	hui perkembangan kelayakan dan respon siswa selama media pembelajaran Crossword Puzzle pada Materi Hardware	Development (R&D)	crossword puzzle pada materi hardware dikelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Sintang dibuat untuk membantu atau menunjang proses pembelajaran agar lebih bervariasi, inovatif, kreatif dan efektif.
2	Agi Rohadi/2021	Analisis Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 8 Pontianak	Untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan kendala selama guru menggunakan media	Kualitatif Deskriptif	Perencanaan penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan guru mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 8 Pontianak

			media teka teki silang dalam pembelajaran Sejarah pada siswa di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.		dapat dikategorikan baik.
3	Devi Shintya /2018	Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN I Ketungau Hulu Kabupaten Sintang	Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah setelah diterapk	Eksperimen	Hasil belajar siswa sebelum diterapkan strategi teka-teki silang oleh guru pada mata pelajaran sejarah dikelas XI SMAN I Ketungau Hulu Kabupaten Sintang di kelas eksperimen dengan kelas kontrol berkreteria

			an strategi pembelajaran teka-teki silang oleh guru di SMAN I Ketungau Hulu Kabupaten Sintang		tergolong gagal. Dibuktikan dengan rata-rata hasil di kelas kontrol adalah 41,78 tergolong gagal dan di kelas eksperimen 40,14 tergolong gagal.
4	Sudirman/2018	Pengaruh Metode Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas VII G SMP Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi	Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran teka-teki silang terhadap minat belajar siswa di kelas VII G SMP	Eksperimen	Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji $t = \frac{t_{hitung}}{t_{tabel}}$ S t_{hitung} , maka H_0 diterima, namun jika dalam keadaan berbeda yakni $- 1,99 \leq 2,76$ $1,99$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,76 \geq 1,99$ maka H_0 ditolak pada

			Negeri 1 Nanga Pinoh.		paraf signifikansi 5%, hal ini berarti Ha diterima. Jadi, terdapat pengaruh antara rata-rata siswa yang di ajarkan dengan metode teka- teki silang terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII.
--	--	--	-----------------------------	--	--

Berdasarkan pada penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan yang tercantum di bawah ini :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Putri Siti Nurhidayah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Materi Hardware di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Sintang” menyatakan bahwa produk media pembelajaran Crossword Puzzle layak digunakan dalam pembelajaran informatika. Maka dari hasil yang didapatkan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran crossword puzzle adalah penelitian yang relevan dalam pembelajaran. Penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan. Yaitu sama sama meneliti tentang teka – teki silang. Sedangkan perbedaan yang penulis meneliti dengan metode eksperimen sedangkan penelitian relevannya Research and Development (R&D).

- 2) Penelitian yang dilakukan Agi Rohadi dengan judul “Analisis Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 8 Pontianak” mengatakan bahwa media teka – teki silang sudah berjalan dengan baik yang dapat dilihat dari perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama – sama menggunakan media teka – teki silang. Sedangkan perbedaan yang penulis meneliti dengan mencari pengaruh dari media teka – teki silang terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini menganalisis media teka – teki silang dalam pembelajaran.
- 3) Penelitian yang dilakukan Devi Shintya dengan judul “Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN I Ketungau Hulu Kabupaten Sintang” mengatakan bahwa media teka – teki silang mempunyai pengaruh dengan media sebelumnya yaitu meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama – sama menggunakan metode eksperimen. Sedangkan perbedaan yang penulis meneliti dengan menggunakan satu kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen.
- 4) Penelitian yang dilakukan Sudirman dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII G SMP Negeri 1 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi” mengatakan bahwa metode pembelajaran teka – teki silang mempunyai pengaruh dengan minat belajar siswa. Penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama – sama mencari pengaruh pembelajaran teka – teki silang. Sedangkan perbedaan yang penulis meneliti terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini berpengaruh terhadap minat belajar.

F. Kerangka Berpikir

Setiap ilmu pasti tidak ada yang bisa berdiri sendiri. Ilmu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan ilmu Pendidikan. Ilmu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan ilmu Geografi yang menjadi mata pelajaran disekolah tingkat SMA.

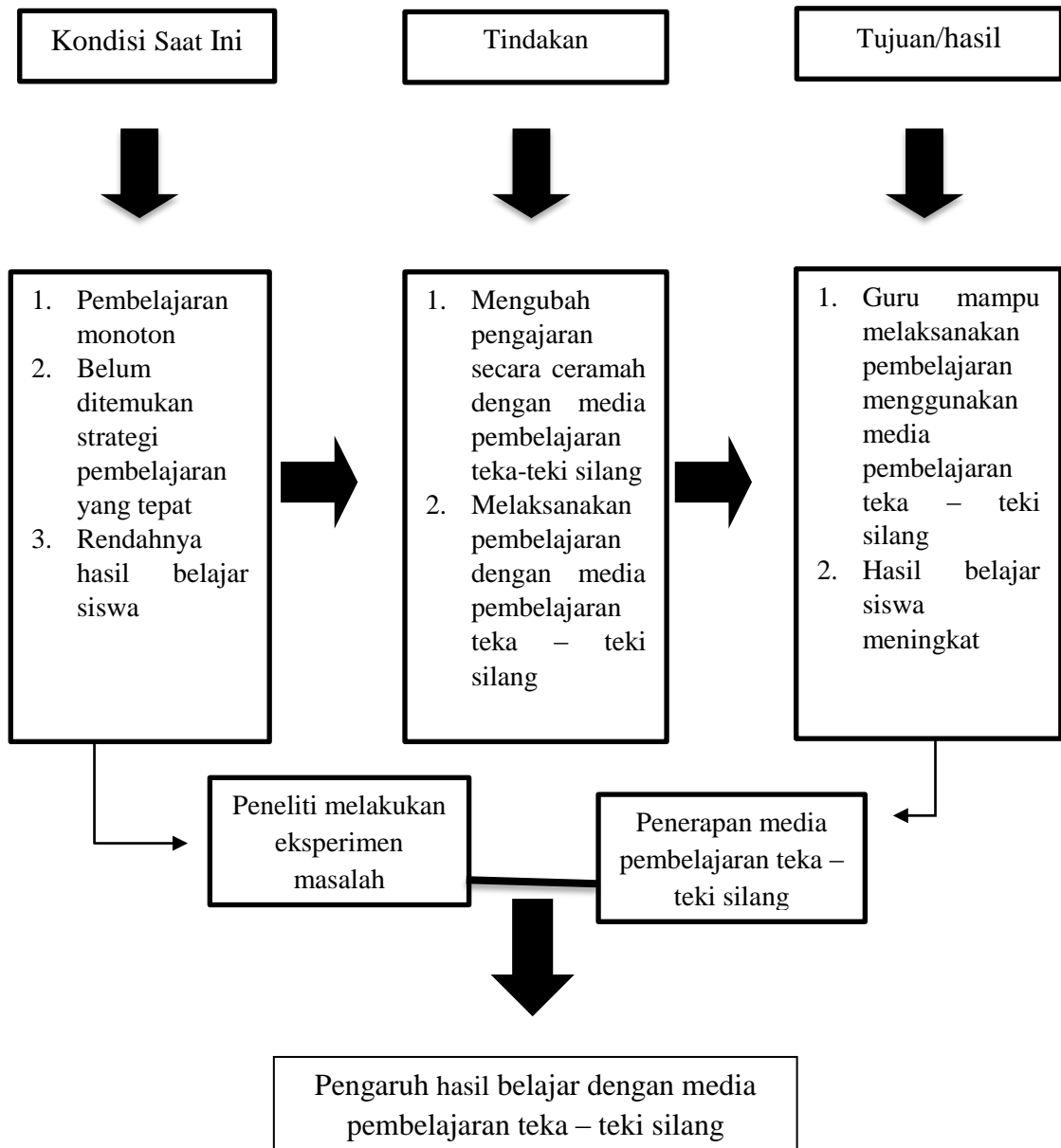
Mata pelajaran geografi hendaknya dirancang untuk dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat melatih kemampuan mereka secara maksimal, dengan demikian mata pelajaran geografi menuntut keaktifan siswa. Pada kondisi awal, hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 dalam mata pelajaran geografi masih rendah. Hal ini terbukti dari 34 siswa dikelas X MIPA 3 sekitar 76% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada mata pelajaran geografi yaitu nilai KKM 75. Artinya masih ada siswa yang kemampuan dan hasil belajarnya rendah dibandingkan dengan siswa lainnya.

Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, pembelajaran hanya berdasarkan buku paket dan kurang terdapat referensi sumber belajar lain, selain itu metode yang digunakan tidak bervariasi yaitu dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan keadaan dikelas menjadi kurang kondusif karena perhatian siswa tidak focus dikelas.

Untuk mengatasi masalah di atas maka peneliti berusaha mencari media pembelajaran yang cocok yaitu dengan media pembelajaran teka-teki silang. Kondisi awal kegiatan pembelajaran terasa monoton dan hasil belajar siswa juga rendah. Peneliti melakukan eksperimen untuk pemecahan masalah melalui media pembelajaran teka-teki silang. Peneliti mulai melakukan penerapan media pembelajaran teka-teki silang agar mendapatkan tujuan dan hasil evaluasi akhir yang diinginkan.

Dari permasalahan di atas peneliti membuat kerangka berpikir pada bagan berikut:

Gambar.2.1
Bagan Kerangka Berpikir



Sumber: peneliti

G. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis H_0 tidak terdapat pengaruh sedangkan penelitian H_a yaitu terdapat pengaruh dalam penerapan metode eksperimen. hipotesis merupakan percobaan yang dilakukan dalam penelitian (Eviani dkk., 2019)

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran teka teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran teka teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMA Negeri 1 Nanga Pinoh