**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang bertujuan pada pengambangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai ssaran pembelajaran. Undang-Undang Standar Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 tahun 2003 menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam hal belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta penguasaan terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Tahun 2005 Nomor 19 Bab IV pasal 19 bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Guru harus mempunyai sifat kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media. Kata *media* berasal dari Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media jika digunakan di dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat menyampaikan pesan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dalam pembelajaran terdapat interaksi. Dalam interaksi tersebut komunikasi dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi tidak berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Sedangkan, menurut AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) dalam Sadiman dkk (2012:6) membatasi “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Yusufhadi Miarso dalam Musfiqon (2012:27) mengartikan:

Media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran antara pengajar dan pebelajar agar pebelajar dapat menerima suatu pesan dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Teka-teki silang dapat di jadikan media pembelajaran karena melalui teka-teki silang siswa akan lebih mudah memahami, mengingat dan menambah pengatahuan terkait materi yang dipelajari, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. **Fungsi Media pembelajaran**

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran sangat berfungsi dalam proses pembelajaran. Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai dalam Sundayana (2015:8), yaitu:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Angkowo dan Kosasih dalam Musfiqon (2012:32) berpendapat bahwa:

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru

Berdasarkan beberapa fungsi diatas, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat yang dapat merangsang perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dan menambah wawasan serta pengalaman siswa sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif dan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, teka-teki silang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA biologi sebab dapat berfungsi untuk manambah wawasan pengetahuan siswa dan memahami materi dengan mudah karena melalui teka-teki silang siswa akan menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran melalui berbagai sumber.

1. **Jenis-jenis Media**

Ada berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Rusman dkk (2012:63) mengelompokkan lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.
2. Media audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik ...
3. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual ...
4. Kelompok media penyaji.
5. Media objek dan media interaktif berbasis komputer.

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Oleh sebab itu, guru harus tepat dalam memilih jenis media yang akan digunakan agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, dapat diketahui bahwa teka-teki silang termasuk jenis media visual karena teka-teki silang mengandalkan indra penglihatan. Teka-teki silang merupakan gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi.

1. **Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari . Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, dan umpan balik.

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu ”*media by utilization* dan *media by design”*. Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua yaitu *media by design* menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, media teka-teki silang merupakan jenis *media by design,* karena dibuat menggunakan software EclipseCrossword yang kemudian di susun berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Sudjana dalam Sundayana (2015:16) adalah:

1. Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
3. Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat; artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menarik motivasi siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan diajarkan. Untuk menggunakan suatu media dalam pembelajaran, harus diperhatikan tujuan serta cara penyajiannya agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan teka-teki silang dalam proses pembelajaran IPA di bidang biologi khususnya materi keanekaragaman makhluk hidup, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar karena pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang tidak lagi memusatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru hanya sebagai fasilitator siswa untuk mencapai kompetensi tertentu, dan siswa dipersilakan mencapai kompetensi dengan caranya sendiri.

1. **Media Teka-Teki Silang**
2. **Pengertian Media Teka-Teki Silang**

*EclipseCrossword* merupakan aplikasi yang di gunakan untuk membuat Teka-Teki Silang (TTS). Pada 21 Desember 1913, Arthur Wynne, seorang wartawan dari Liverpool, Inggris, menerbitkan sebuah teka-teki “*Word-Cross”* di surat kabar New York World edisi minggu. Teka-teki ini dianggap sebagai TTS pertama di dunia, dan Wynne sebagai penemunya.

Sopyan (2015:2) mengemukakan bahwa :

Teka-teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (bentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya dibagi ke dalam kategori ‘’mendatar’’ dan ‘’menurun’’ tergantung susunan kotak-kotak putih yang harus diisi.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Hidayanti dalam Aribowo (hlm.144) mengatakan:

TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membetuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi.

Mirzandani menegaskan bahwa:

Manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. (Aribowo: 144)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, teka-teki silang adalah sebuah permainan asah otak yang dapat meningkatkan daya ingat ,di mana kita harus mengisi sebuah ruang-ruang kosong berdasarkan petunjuk pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertical (menurun) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horizontal (mendatar). Penggunaan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran IPA dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Kelebihan dan kekurangan**

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Caryono (2013:154) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari media teka-teki silang *,* yaitu :

1. Kelebihan Teka-teki silang yaitu :
2. Mengisi TTS merupakan kegiatan yang digemari anak (remaja). Mereka menganggapnya sebagai permainan. Rose dan Nicholl (1997) mengatakan bahwa bermain adalah bagian yang penting dari pengalaman belajar.
3. Bahan dasar TTS dapat dipilih berdasarkan kurikulum yang berlaku dan tingkat kemampuan peserta didik.
4. Pada TTS yang tingkatannya rumit peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja baik secara individual maupun kelompok
5. Software EclipseCrossword dapat dimiliki secara gratis melalui situs pendidikan di internet. Serta memiliki kapasitas file software yang sangat kecil sehingga tidak memberatkan kerja komputer.
6. Kekurangan Teka-teki Silang yaitu:
7. Bagi guru yang kurang dalam pengetahuan IT akan sangat sulit
8. Waktu yang dibutuhkan untuk menjawab TTS terkadang kurang seiring dengan pengetahuan peserta didik. Peserta didik yang lebih menguasai materi akan lebih mudah menjawab.
9. Materi yang berupa menjelaskan tidak dapat dijadikan bahan TTS sebab tempatnya terbatas, selain itu dalam TTS hanya istilah-istilah dan singkatan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media teka-teki silang dapat disimpulkan bahwa tidak semua pembelajaran dapat menggunakan media teka-teki silang, hanya materi tertentu saja. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menggunakan media yang sesuai dan tepat dalam pembelajaran.

1. **Manfaat Teka-tekiSilang**

Teka-teki silang merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik dapat lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Manfaat media teka-teki silang menurut K. Jones dalam Gunaryadi (2009:3) yakni :

1. Untuk menjawabnya diperlukan penguasaan kosa kata, keterampilan menalar, ejaan, dan mengubah simbol-simbol grafis menjadi bahasa yang bisa dipahami.
2. Mengerjakan teka-teki silang mengandung aspek rekreatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
3. Teka-teki silang berpotensi menarik minat siswa yang memiliki tipe belajar yang bervariasi yaitu, visual, audio, maupun kinestesis.

.

Teka-teki Silang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui pencarian informasi secara langsung dengan mengisi kotak-kotak kosong sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Siswa tidak lagi akan merasa jenuh ketika sedang belajar IPA, karena mereka tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan cerita dari guru saja, tetapi mereka akan lebih aktif sebab mereka dilibatkan dalam sebuah permainan yang mendidik. Peningkatan aktifitas belajar tersebut, akan berdampak pula pada penigkatan hasil belajar siswa.

Teka-teki silang juga dapat digunakan oleh guru sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif. Menurut Sudijono (2012:50) Ranah kognitif menyangkut kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus dan sebagainya. Dari hasil mengisi teka-teki silang guru dapat mengetahui materi yang belum dipahami oleh siswa. Sehingga guru tidak harus menggunakan tes uraian atau tes pilihan ganda untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa.

1. **Langkah-Langkah Pembuatan Media Teka-Teki Silang**

*EclipseCrossword* merupakan aplikasi computer pembuat teka-teki silang. Aplikasi inimerupakan program *freeware* yang dapat diakses tanpa berbayar.

Langkah-langkah membuat program tersebut :

1. Download dan instal terlebih dahulu program *EclipseCrossword* melalui <http://www.eclipsecrossword.com/download.aspx>. pada komputer Anda.
2. Siapkan daftar pertanyaan sekaligus jawaban yang dibutuhkan.
3. Setelah terinstal buka program EclipseCrossword.
4. Pilih “Next” pada opsi “Star A New Crossword” untuk memulai membuat teka-teki silang.
5. Pilih “Next” pada opsi pertama untuk memulai dari awal dan pilihan kedua untuk memulai dari file yang sudah dibuat dan disimpan sebelumnya.
6. Isikan jawaban pada opsi Word dan petunjuk/pertanyaan pada opsi “Clue”.
7. Pilih opsi “Add Word To List” untuk menambahkan kata tersebut dalam baris data.
8. Lanjutkan tahap 6 dan 7 hingga mendapatkan jumlah pertanyaan sesuai yang dibutuhkan.
9. Untuk menghapus kata, pilih kata kemudian “Remove Word”.
10. Pilih “Tools” lalu “Save Word List” untuk melakukan penyimpanan daftar kata yang telah dibuat.
11. Pilih opsi “Next” apabila ingin melanjutkan.
12. Isikan nama TTS pada kolom pertama, nama pembuat pada kolom kedua, dan tahun pembuatan pada kolom ketiga. Kemudian pilih opsi “Next”
13. Isikan jumlah kotak yang diinginkan. Kolom pertama untuk lebar dan kolom kedua untuk tinggi kerangka teka-teki silang. Lalu pilih opsi “Next”.
14. Perhatikan keterangan di kiri bawah, misal “25x25.”30” words”. Artinya kolom kerangka TTS berukuran 25x25 dan jumlah kata yang termuat sejumlah 30.
15. Pilih opsi “Make Another Puzzle With This One” untuk mengacak dan membuat susunan yang berbeda dengan daftar kata yang sama (membuat teka-teki silang dengan pertanyaan yang sama, tetapi model kerangka yang berbeda).
16. Pilih opsi “Save Crossword” untuk menyimpan file, “Print” untuk mencetak, ”Publish Croosword” lalu”Rich Text Format”untuk mengambil gambar TTS.
17. Masukkan file-file pertanyaan dan gambar ke dalam program Microsoft Office Word apabila ingin menambahkan perintah atau petunjuk, kop instansi, atau informasi lain seperti nama siswa dan kelas.

Media *EclipseCrossword* yang telah dibuat dalam bentuk teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan mencetak atau menampilkannya menggunakan proyektor *Liquid Crystal Display (LCD).*

1. **Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Pengertian Mata Pelajaran IPA**

Mata pelajaran IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala-gejala alam. Pengertian IPA tidak hanya ditunjukkan dari kumpulan fakta tetapi dengan metode ilmiah.

Depdiknas (2006:47) memaparkan, bahwa :

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

IPA dalam proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Materi-materi dari bidang-bidang ilmu fisika, kimia, biologi, serta ilmu bumi dan antariksa perlu disajikan sebagai suatu kesatuan dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan yang utuh bagi siswa SMP/MTs tentang prinsip-prinsip yang mengatur alam semesta beserta segenap isinya.

Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah pada mata pelajaran IPA menurut BSNP yaitu :

1. Melakukan pengamatan dengan peralatan yang sesuai, melaksanakan percobaan sesuai prosedur, mencatat hasil pengamatan dan pengukuran dalam tabel dan grafik yang sesuai, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikannya secara lisan dan tertulis sesuai dengan bukti yang diperoleh
2. Memahami keanekaragaman hayati, klasifikasi keragamannya berdasarkan ciri, cara-cara pelestariannya, serta saling ketergantungan antar makhluk hidup di dalam ekosistem
3. Memahami sistem organ pada manusia dan kelangsungan makhluk hidup
4. Memahami konsep partikel materi, berbagai bentuk, sifat dan wujud zat, perubahan, dan kegunaannya
5. Memahami konsep gaya, usaha, energi, getaran, gelombang, optik, listrik, magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
6. Memahami sistem tata surya dan proses yang terjadi di dalamnya

Pembelajaran IPA di SMP harus sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan agar siswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapatnya dalam kehidupan, karena pembelajaran IPA dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

1. **Tujuan Pelajaran IPA**

Permendiknas Tahun 2006 Nomor 26 , tentang Standar isi untuk SMP/MTs memaparkan, bahwa mata pelajaran IPA di SMP/MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
4. Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, mata pelajaran IPA bertujuan untuk membuat siswa terampil dalam menerapkan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan dapat bersikap sebagai mahkluk yang mensyukuri anugerah alam semesta yang dikaruniakan kepadanya melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, penggunaan media teka-teki silang pada pembelajaran IPA efektif digunakan terkhusus pada materi yang berupa konsep dan hapalan, sebab melalui teka-teki silang siswa dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya tentang berbagai macam konsep dalam pembelajaran IPA.

1. **Belajar**
2. **Pengertian belajar**

Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Kemampuan manusia untuk belajar adalah ciri yang sangat penting yang membedakan manusia dengan hewan. Belajar bagi manusia memainkan peranan penting dalam pewarisan kebudayaan berupa kumpulan pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan kepada generasi pelanjut.

Menurut UU Sisdiknas Nomor 2 Tahun 2003, “belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan.” Sementara menurut Cronbach dalam Yamin (2015:11) mengatakan bahwa :

Belajar harus ditunjukkan dengan adanya perubahan-perubahan sikap sebagai hasil pengalaman. Belajar sambil mengalami sendiri hal-hal tertentu akan memberikan bekas sangat kuat. Inilah yang selanjutnya dapat melekatkan sesuatu yang dipelajari dalam kehidupan pelajar. Belajar dengan mengalami sendiri membangun sebuah pemahaman terhadap dirinya sendiri, bukan merupakan hasil penyampaian orang lain.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Sahabuddin (2007:79) bahwa :

Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang kearah yang lebih baik ataupun lebih buruk berdasarkan pengalaman yang dialami.

Ada 2 faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Roestiyah & slameto dalam Pangewa (2010:26) yaitu :

1. Faktor internal ialah faktor yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri. Seperti faktor kesehatan, rasa aman, kemampuan minat, dan sebagainya. Faktor internal ini, slameto menggolongkan atas tiga faktor, yaitu: faktor jasmanih, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
2. Faktor external ialah faktor yang datang dari luar diri anak. Seperti kebersihan rumah, udara yang panas, lingkungan, dan sebagainya

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang berasal dari dalam diri dan dari luar dirinya. Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

1. **Ciri-Ciri Belajar**

Ahli Psikologi memandang belajar sebagai perubahan yang dapat dilihat dan tidak peduli apakah hasil belajar tersebut menghambat atau tidak menghambat proses adaptasi seseorang terhadap kebutuhan-kebutuhan dengan masyarakat dan lingkungannya. Sedangkan para ahli pendidikan memandang bahwa belajar adalah proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

Baharuddin & Wahyuni (2015:19) menyimpulkan beberapa ciri belajar sebagai berikut:

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-berubah.
3. Peruban tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Berdasarkan ciri belajar di atas belajar merupakan perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, minat, watak dan penyesuaian diri.

1. **Hasil belajar**

Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, proses mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir, pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan, sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan.

Seperti yang dinyatakan oleh Bloom dalam Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2011:140) menyebut :

Tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan, yaitu

1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Pengertian; 4) Aplikasi; 5) Analisis; 6) Sintesis; 7) Evaluasi.

Belajar di maksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Winkel dalam Purwanto (2014:44) mengemukakan “ hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Soedijarto (1993:49) mendefenisikan “hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan prilaku dari proses belajar dimana perubahan perilaku tersebut disebabkan dari pencapaian penguasaan dari sejumlah pengetahuan yang didapatkan dari proses belajar.

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar perlu dievaluasi dengan maksud sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terletak pada kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapainya. Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Munadi dalam Rusman (2013:124), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal
2. Faktor fisiologis,

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.

1. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

1. Faktor Eksternal
2. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

1. Faktor Intrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki manusia yang diperoleh setelah mengalami proses belajar yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dengan menggunakan media teka –teki silang dalam pembelajaran IPA biologi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan atau kualitas pembelajaran, seperti dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya didukung oleh penggunaan media pemelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum, karena hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran akan sangat tergantung pada beberapa faktor. Salah satunya adalah bagaimana seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hendaknya diperhatikan bahwa media tersebut dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa bahwa perlu adanya penggunaan media yang dapat memotivasi siswa agar fokus dalam pembelajaran serta menumbuhkan minat membaca siswa. Sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Upaya yang dapat dilakukan sebagai salah satu alternatif guna mengatasi kondisi di atas yakni dengan menggunakan media yang lebih menarik sehingga dapat merangsang minat siswa untuk lebih antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak bagi hasil belajar siswa. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi komputer menggunakan *EclipseCrossword* yakni pembuat media Teka-Teki silang (TTS).

Media teka-teki silang (*EclipseCrossword*) yang menjadi solusi yang diberikan peneliti dalam penggunaan media yang bervariatif. Di mana dalam penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Malili Kabupaten Luwu Timur.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Hasil Belajar pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 Malili Kabupaten Luwu Timur

Penggunaan Media Teka-Teki Silang pada mata pelajaran IPA kelas VII

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah :

H1 : ada pengaruh penggunaan media teka-teki silang pada kelas eksperimen (VII.2) dengan tanpa menggunakan media teka-teki silang pada kelas kontrol (VII.1) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII di SMP Negeri 1 Malili Kabupaten Luwu Timur.