

## **Bab 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **Belajar dan Pembelajaran**

##### *Pengertian Belajar*

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto 1995, hal. 2).

Menurut Cronbach (dalam Kunandar 2010, hal. 320) menjelaskan bahwa "*learning is shown by change in behavior as a result of experience*" artinya belajar perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Sependapat dengan Cronbach, Geoch juga menyatakan bahwa belajar adalah "*learning is a change in performance as a result of practice*" artinya belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktik. Jadi belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), dan nilai sikap (afektif); dan (d) belajar adalah perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman.

Menurut Kunandar (2010, hal. 234) ada 12 prinsip-prinsip dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- 1). Belajar senantiasa bertujuan dengan pengembangan perilaku siswa
- 2). Belajar berdasarkan atas kebutuhan dan motivasi tertentu

- 3). Belajar dilaksanakan dengan latihan daya-daya, membentuk hubungan asosiasi, dan melalui penguatan
- 4). Belajar bersifat keseluruhan yang menitikberatkan pemahaman, berpikir kritis, dan reorganisasi pengalaman
- 5). Belajar membutuhkan bimbingan, baik secara langsung oleh guru maupun secara tidak langsung melalui bantuan pengalaman pengganti
- 6). Belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu
- 7). Belajar sering dihadapkan kepada masalah dan kesulitan yang perlu dipecahkan
- 8). hasil belajar dapat ditransferkan ke dalam situasi lain
- 9). Belajar adalah hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan perilakunya
- 10). Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa
- 11). Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, ketrampilan cara berpikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja
- 12). Bahan belajar yang bermakna atau berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari.

#### *Pengertian pembelajaran*

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata pembelajaran berarti proses, cara menjadikan orang belajar (Kamus Bahasa Indonesia 2008, hal. 25). Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Miarso (2004, hal. 528) menjelaskan bahwa pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) yaitu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.

Sedangkan menurut Gagne sebagaimana yang dikemukakan oleh Margaret E. Bell Gredler (1991) menjelaskan bahwa istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Pendapat senada juga dikemukakan oleh J. Drost (1999) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk menjadikan orang lain belajar (Nazarudin 2007, hal. 162).

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang diusahakan dengan tujuan agar orang (misalnya guru, siswa) dapat melakukan aktifitas belajar.

#### *Pengembangan model-model pembelajaran*

Untuk keperluan pembelajaran dalam konteks pemberian pengalaman belajar, maka model pembelajaran yang menoton yang terpusat pada guru yang selama ini berlangsung atau terjadi di kelas sudah saatnya untuk diganti dengan model pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, siswa mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah.

#### *Model Pembelajaran PAIKEM*

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Partisipatif, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Menurut Rusman (2011, hal. 324-326) menjelaskan secara rinci pengertian tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal.
- b. Pembelajaran aktif yaitu bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

- c. Pembelajaran inovatif yaitu bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Pembelajaran kreatif yaitu proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi.
- e. Pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal.
- f. Pembelajaran menyenangkan yaitu suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*).

PAIKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student centre learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning of fun*), agar mereka termotivasi untuk belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. (Rusman 2011, hal. 321)

Jadi secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

5. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Selain contoh model-model pembelajaran di atas masih banyak lagi yang lain untuk mewujudkan kegiatan belajar siswa aktif yaitu sebagai berikut:

1. *Jigsaw* (model tim ahli)
2. *Cooperative Script* (Skrip kooperatif)
3. *Problem Based Introduction* (PBI)
4. Artikulasi
5. Demonstrasi
6. *Group Investigation*
7. *Explicit Instruction*
8. *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
9. *Inside-Outside-Circle* (IOC)
10. *Concept sentence*
11. *Complete Sentence*
12. *Mind Mapping* (Nazarudin 2007, hal. 166-173).

Masih banyak model pembelajaran lainnya yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru guna mendesain pengalaman belajar, yang bermanfaat bagi siswa baik bagi perkembangan ranah kognitif maupun afektif dan psikomotoriknya. Namun yang jelas bahwa bahwa tidak ada satu atau beberapa model yang efektif untuk mata pelajaran (materi) tertentu tetapi belum tentu untuk materi lainnya. Oleh karena itu, guru harus cerdas dalam menentukan model pembelajaran yang mana yang harus digunakan untuk kegiatan belajar mengajar guna tercapainya indikator-indikator yang telah ditetapkan sebelumnya.

#### *Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar*

Belajar sesungguhnya adalah sebuah proses mental dan intelektual. Dalam praktiknya keberhasilan proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara umum ada tiga faktor umum yang mempengaruhi belajar yaitu:

- (1) Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.
  - a. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam yaitu keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani.
  - b. Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.
- (2) Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.
- (3) Faktor pendekatan belajar dan metode belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Secara umum ada tiga jenis pendekatan belajar siswa yaitu: pendekatan tinggi (*speculative-achieving*), pendekatan sedang (*analitical deep*) dan pendekatan rendah (*reproductive-surface*) (Sukardi 2011, hal. 10)

### **Hasil belajar**

Hasil belajar sangat berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria

keberhasilannya, hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran (Sanjaya 2010, hal. 13).

### *Tipe Hasil Belajar*

Dalam proses belajar mengajar, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, di samping diukur dari segi prosesnya. Tipe hasil belajar harus tampak dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar (Sudjana 2010, hal. 45).

Menurut Howard Kingsley (dalam Sudjana 2010, hal. 45) membagi tiga macam hasil belajar yaitu : 1). Keterampilan dan kebiasaan; 2). Pengetahuan dan pengertian; dan 3). Sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne juga mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar yaitu: 1). *Verbal information*; 2). *Intelektual skill*; 3). *Cognitive strategy*; 4). *attitude*; dan 5). *Motor skill*.

Sementara itu Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai digolongkan atau dibedakan menjadi tiga bidang yakni:

- 1). Bidang kognitif
- 2). Bidang afektif
- 3). Bidang psikomotorik.

Masing-masing bidang dibagi lagi menjadi beberapa tingkatan. Di bawah ini akan dijelaskan tipe hasil belajar menurut Gagne dan Benyamin Bloom.

1. Tipe hasil belajar menurut Gagne yakni:
  - a. Bentuk perbuatan belajar

Gagne berpendapat, bahwa belajar dapat dilihat dari segi proses dapat pula dilihat dari segi hasil. Dari segi proses, menurut Gagne (dalam Sudjana 2010, hal. 46-47) ada delapan tipe perbuatan belajar, yakni:

- 1). Belajar Signal. Bentuk belajar ini paling sederhana yaitu memberikan reaksi terhadap perangsang.
  - 2). Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, yaitu memberikan reaksi yang berulang-ulang manakala terjadi *reinforcement* atau penguatan.
  - 3). Belajar bentuk rangkaian, yaitu belajar menghubungkan gejala atau faktor yang satu dengan yang lain sehingga menjadi satu kesatuan (rangkaiian) yang berarti.
  - 4). Belajar asosiasi verbal, yaitu memberikan reaksi dalam bentuk kata-kata, bahasa, terhadap perangsang yang diterimanya.
  - 5). Belajar membedakan hal yang majemuk, yaitu memberikan reaksi yang berbeda terhadap perangsang yang hampir sama sifatnya.
  - 6). Belajar konsep, yaitu menempatkan objek menjadi satu klasifikasi tertentu.
  - 7). Belajar kaidah atau belajar prinsip, yaitu menghubungkan-hubungkan beberapa konsep.
  - 8). Belajar memecahkan masalah, yaitu menggabungkan beberapa kaidah atau prinsip untuk memecahkan persoalan.
- b. Belajar yang berkenaan dengan hasil (dalam pengertian banyak hubungannya dengan tujuan pengajaran)

Gagne mengemukakan ada lima jenis atau lima tipe yakni: 1). Belajar kemahiran intelektual (*cognitif*); 2). Belajar informal verbal; 3). Belajar mengatur kegiatan intelektual; 4). Belajar sikap; dan 5). Belajar ketrampilan motorik (Sudjana 2010, hal. 48).

## 2. Tipe hasil belajar menurut Benyamin Bloom

Menurut Bloom (dalam Sudjana 2010, hal. 49) bahwa tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan atau ketrampilan bertindak atau berperilaku). Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki.

Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran. Hasil belajar tersebut tampak dalam perubahan tingkah laku, secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui tujuan pengajaran (tujuan instruksional). Dengan perkataan lain rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai siswa yang mencakup ketiga aspek tersebut.

Dari tipe hasil belajar di atas, maka peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah, menggunakan tipe hasil belajar menurut Benyamin Bloom.

### **Pendidikan Agama Islam**

#### *Pengertian Pendidikan Agama Islam*

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/ atau pelatihan. Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan sebuah proses itu, dalam pengembangannya juga dimaksud sebagai rumpun mata pelajaran yang diajarkan di sekolah maupun perguruan tinggi. Dengan

demikian Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai dua pengertian yakni: 1) sebagai sebuah proses penanaman ajaran agama Islam, dan 2) sebagai bahan kajian yang menjadi materi dari proses penanaman atau pendidikan itu sendiri (Nazarudin 2007, hal. 12).

#### *Karakteristik Pendidikan Agama Islam*

Karakteristik Pendidikan Agama Islam menurut Nazarudin (2007, hal. 13-15) ada 7 yaitu sebagai berikut:

- 1). Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam.
- 2). Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah, SWT berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia), memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok agama Islam dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam tentang Islam sehingga memadai baik untuk hidup bermasyarakat maupun untuk melanjutkan belajar ke jenjang yang lebih tinggi.
- 3). Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah program pembelajaran, di arahkan pada (a) menjaga aqidah dan ketakwaan peserta didik, (b) menjadi landasan untuk lebih rajin mempelajari ilmu-ilmu lain yang diajarkan di sekolah/ madrasah, (c) mendorong peserta didik untuk kritis, kreatif dan inovatif, dan (d) menjadi landasan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
- 4). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan penguasaan kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotorik.
- 5). Isi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Sunah Nabi Muhammad, SAW (dalil naqli).

- 6). Materi Pendidikan Agama Islam dikembangkan dari ketiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu Aqidah, syari'ah dan akhlak.
- 7). Out put program pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak mulia (berbudi pekerti luhur) yang merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad, SAW di dunia ini.

#### *Pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*

Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ada enam pendekatan yang dapat digunakan, yaitu:

- 1). Pendekatan rasional, yaitu suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada aspek penalaran.
- 2). Pendekatan emosional, yaitu upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa.
- 3). Pendekatan pengamalan, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekan dan merasakan hasil-hasil pengamalan ibadah dalam menghadapi tugas-tugas dan masalah dalam kehidupan.
- 4). Pendekatan pembiasaan, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa dalam menghadapi persoalan kehidupan.
- 5). Pendekatan fungsional, yaitu menyajikan materi pokok dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.
- 6). Pendekatan keteladanan, yaitu menjadikan figur guru (pendidik), petugas sekolah lainnya, orang tua serta anggota masyarakat sebagai cermin bagi peserta didik (Nazarudin 2007, hal. 17-19).

### **Konsep Media**

#### *Pengertian media*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' atau 'pengantar'. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara ((وسائل)) atau pengantar pesan dari penerima kepada penerima pesan. Kata media merupakan kata jamak dari "*medium*", yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Menurut Rossi & Breidle (1996, hal. 3) yang dikutip oleh Sanjaya (2006, hal. 161) yaitu seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti

radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan Menurut Gerlach & Ely (1971) yang dikutip oleh Arsyad (2004, hal. 3) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1990) *Media is a channel of communication. Derived from the Latin word for "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver.*

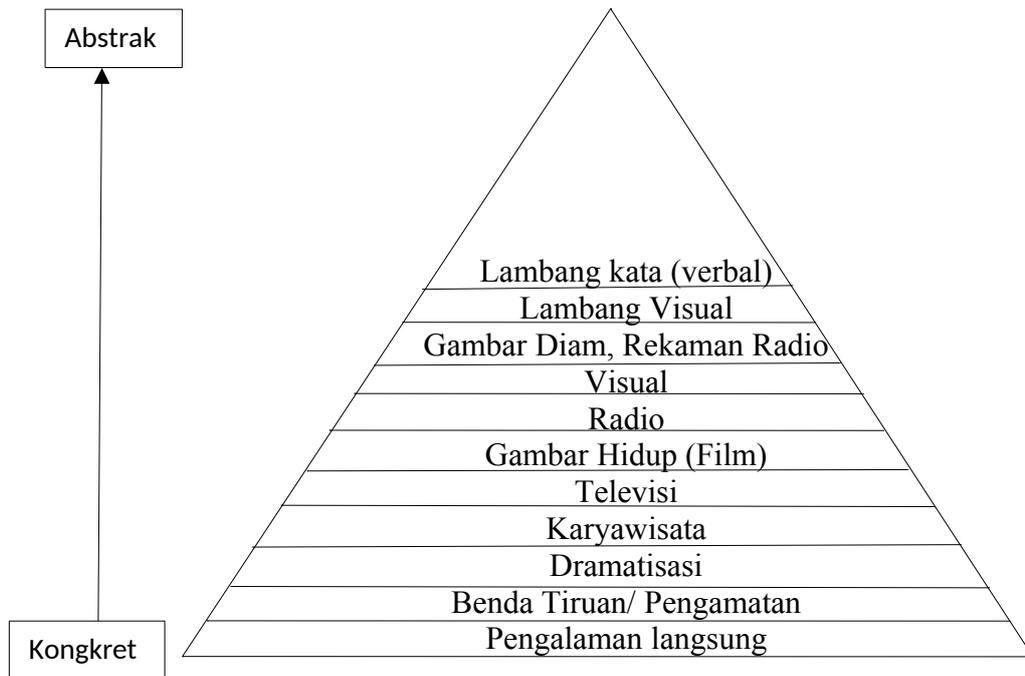
Sedangkan menurut Rossi & Breidle (1966) yang dikutip oleh Sanjaya (2006, hal. 161) bahwa media pembelajaran yaitu seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Senada dengan pendapat di atas Gerlach & Ely (1980) yang dikutip oleh Arsyad (2004, hal. 3) menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas sejumlah pakar membuat pembatasan media, seperti yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Uno & Lamatenggo 2010, hal. 121). Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu untuk

mengantarkan pembelajaran secara utuh, dan menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale (1969) (dalam Arsyad 2004, hal. 10) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale ini pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut di atas menjelaskan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu (Arsyad 2004, hal. 4). Dasar pengembangan kerucut di bawah ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau

pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

#### *Ciri-ciri media pembelajaran*

Gerlach & Ely (1971) yang dikutip oleh Kustandi & Sutjipto (2011, hal.14-15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya yaitu:

1. Ciri Fiksatif (*fixative property*), yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif (*manipulative property*), yaitu transformasi suatu kejadian atau objek.
3. Ciri Distributif (*distributive property*), yaitu suatu media atau objek ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

#### *Macam-macam media pembelajaran*

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

- 1). Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2). Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3). Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua ( Sanjaya 2006, hal. 170)

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:

1). Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

2). Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya ( Sanjaya 2006, hal. 170)

c. Dilihat dari cara atau tehnik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

1). Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya.

2). Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya ( Sanjaya 2006, hal. 170-171).

Sedangkan menurut Rudy Brets yang dikutip oleh Sanjaya (2010, hal. 212), ada tujuh klasifikasi media yaitu :

a. Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film TV

b. Media audiovisual diam, seperti : film rangkai suara

c. Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara

- d. Media visual bergerak: seperti: film bisu
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio
- g. Media Cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Haney & Ullmer (1981) yang dikutip oleh Miarso (2004, hal. 462) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-ciri tertentu atau di sebut dengan taksonomi media. Mereka membagi bentuk media dalam tiga kategori yaitu sebagai berikut:

- 1). Media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji)
- 2). Media yang mampu mengandung informasi (media objek)
- 3). Media yang mampu memungkinkan untuk berinteraksi (media interaktif)

Berdasarkan klasifikasi media di atas, maka media permainan teka-teki silang masuk dalam kategori media interaktif, di mana siswa tidak hanya memperhatikan panyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk merinteraksi selama mengikuti pelajaran dalam berbagai permainan pendidikan yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Jika dilihat dari segi perkembangan teknologi pengelompokan berbagai jenis media menurut Seels & Glasgow (1990) (dalam Arsyad 2004, hal. 181-183) dibagi dalam dua kategori luas yaitu

1. Pilihan media tradisional yaitu meliputi: media visual diam, visual yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan).
2. Pilihan media teknologi mutakhir yaitu meliputi: media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprocessor.

Dari dua kategori pilihan di atas maka permainan teka-teki silang termasuk pada pilihan media tradisional.

*Prinsip-prinsip Penggunaan media*

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran siswa, maka ada sejumlah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan di arahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya ( Sanjaya 2006, hal. 171-172)

#### *Fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran*

Fungsi dan Manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2010, hal. 208-212) yaitu sebagai berikut:

- a). Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, yaitu peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, atau film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b). Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, yaitu melalui media guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.
- c). Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, yaitu penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (2010, hal. 2) menjelaskan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- 1). Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2). Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
- 3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan hal-hal lain.

Menurut Miarso (2004, hal. 458-460) juga menjelaskan bahwa kegunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1). Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal
- 2). Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- 3). Media dapat melampaui batas ruang kelas
- 4). Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya
- 5). Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 6). Media membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7). Media motivasi dan merangsang untuk belajar
- 8). Media memberikan pengalaman yang integral menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun cetak
- 9). Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
- 10). Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*)

11). Media mampu meningkatkan efek sosialisasi

12). Media mampu meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1). Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2). Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3). Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 4). Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

#### *Variasi dalam penggunaan media*

Alat-alat pengajaran sebagai media komunikasi dapat dikelompokkan ke dalam tiga golongan. Pertama, alat-alat yang merupakan benda sebenarnya yang memberikan pengalaman langsung dan nyata. Kedua, alat-alat yang dikumpulkan merupakan benda pengganti yang seringkali dalam bentuk tiruan dari benda sebenarnya. Ini memberikan pengalaman buatan atau tidak langsung. Ketiga, ialah bahasa baik lisan maupun tertulis memberikan pengalaman melalui bahasa. Menurut Sardiman (2011, hal. 203) peranan media dalam proses belajar mengajar sudah tidak diragukan lagi karena dapat:

- 1). Menghemat waktu belajar
- 2). Memudahkan pemahaman

- 3). Meningkatkan perhatian siswa
- 4). Meningkatkan aktivitas siswa
- 5). Mempertinggi daya ingat siswa

Suatu media dapat dikatakan baik, apabila bersifat efisien dan efektif serta komunikatif. Adanya variasi media akan lebih baik daripada hanya semacam saja, karena materi yang disajikan akan lebih luas jangkauannya, di samping itu dapat mempertahankan perhatian siswa pada pelajaran melalui kesegaran baru pada setiap pergantian media. Guru hendaknya trampil dalam mengoperasikan media yang dipergunakan. Untuk itu ada baiknya guru mempersiapkan segala sesuatunya dengan cermat sebelum interaksi langsung (Sardiman 2011, hal. 204)

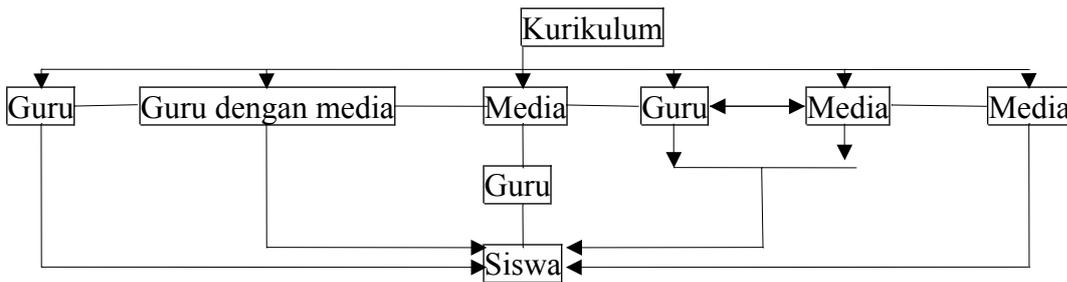
#### *Peran media sebagai alat komunikasi*

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam penyampaian materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun yang sederhana dan murah. Kemp dan kawan-kawan (1985) (dalam Uno & Lamatenggo 2010, hal. 124) menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1). Penyajian materi ajar menjadi lebih standar
- 2). Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3). Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif
- 4). Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
- 5). Kualitas belajar ditingkatkan
- 6). Pembelajaran yang disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan
- 7). Meningkatkan sikap positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/ baik

8). Memberikan nilai positif bagi pengajar

*Pedoman Umum penggunaan media dalam proses pembelajaran*



Bagan 2. Pedoman umum penggunaan media dalam proses pembelajaran

Keterangan Bagan:

Masih banyak di antara kita, para guru, yang menggunakan pola no 1, yaitu memberikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media. Pada pola no 2 guru mulai menggunakan media yang dikembangkan sendiri, sedangkan pola no 3 guru menggunakan media yang tersedia, pada pola no 4 guru berbagi tugas dengan media, dan pola no 5 terjadi belajar (mandiri, individual, dan lain-lain) dengan hanya menggunakan media (Miarso 2004, hlm. 460-461).

*Pedoman Umum penggunaan media dalam proses belajar mengajar*

Menurut Miarso (2004, hal. 461) bahwa dalam usaha menggunakan media dalam proses belajar mengajar, perlu diberikan sejumlah pedoman umum yaitu sebagai berikut:

- 1). Tidak ada suatu media terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran
- 2). Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- 3). Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan diri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan
- 4). Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreveiw media yang dipakai, mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum pembelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk.

### *Media Permainan ( games ) teka-teki silang*

Permainan atau *games* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu pula (Budiman dkk 2003, hal.75).

Permainan sangat berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang dilupakan oleh siswa. Kejenakan atau humor merupakan pintu pembuka simpul-simpul kreativitas, dengan latihan lucu, tertawa, tersenyum siswa akan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan. Menurut Sukardi ( 2011, hal. 20) bahwa penggunaan permainan dalam belajar akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar siswa. Ada beberapa metode yang dapat diterapkan untuk model ini, antara lain: tebak gambar, tebak kata, tebak benda dengan stiker yang ditempel di punggung lawan, dan teka-teki.

Permainan (*games*) merupakan salah satu media interaktif, di mana siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi dalam mengikuti pelajaran. Berbagai permainan pendidikan ini untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis, dan oleh karena itu para pendidik perlu menganggapnya sebagai sumber terbaik untuk belajar ( Miarso 2004, hal. 465).

Menurut Budiman dkk (2003, hal. 75) menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu :

1. Adanya pemain
2. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
3. Adanya aturan-aturan main
4. Adanya tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

Permainan teka-teki silang adalah suatu permainan di mana harus mengisi ruang-ruang kosong ( berbentuk kotak-kotak ) dengan huruf sehingga berbentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk. Teka-teki silang disebut juga dengan singkatan TTS. Mengisi permainan teka-teki silang ini memang sungguh mengasyikan, selain itu berguna untuk

mengingat kosakata yang populer sehingga akan menambah pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau permainan dipergunakan sebagai media pembelajaran peserta didik, untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru agar tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baju saja. Permainan teka-teki silang yang menjadi kegemaran lintas generasi ini sesungguhnya bukan merupakan hal yang baru. Permainan ini sudah ada dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format TTS seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan TTS yang kita kenal sekarang (<http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>)

#### *Sejarah Permainan Teki-teki silang*

Permainan ini pertama kali diciptakan oleh Arthur Wynne sekitar tahun 1913. Seorang yang bekerja di sebuah media yang bernama New York World. Dia mendapat tugas dari bosnya untuk membuat semacam permainan yang akan di muat di media itu pada bagian “*fun*”. Berbagai hal dicobanya untuk menciptakan permainan yang menarik pembaca.

Arthur ingat masa kecilnya bahwa ia pernah memainkan sebuah permainan yang dinamakan “*Magic Squares*”. Permainan itu adalah permainan kata-kata, di mana sang pemain harus menyusun kata agar sama mendatar dan menurun hingga membentuk kotak. Dengan permainan tersebut akhirnya ia mencoba berkreasi dengan menambah luasan kata-kata dengan bentuk yang lebih kompleks. Dan untuk menyusun hal itu, ia memberi semacam pertanyaan untuk membuka kunci jawabannya. Media Arthur ini kemudian muncul pertama kali pada 21 desember 1913. Bentuknya pada waktu itu dibuat dengan

pola ketupat. Sederhana dan mudah dimainkan, sehingga pada tahun 1924 permainan banyak disukai orang hingga di seluruh dunia. (<http://blog.sejarah.blogspot.com/2010/01/sejarah-teka-teki-silang.html>. Selasa, 26 Januari 2010)

#### *Langkah-langkah dalam penyusunan permainan teka-teki silang*

Menurut Silberman (2010, hal. 246) bahwa prosedur yang harus dilakukan dalam penyusunan teka-teki silang (*Crossword puzzle*) yaitu sebagai berikut :

- a. Mencerahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah kita selesaikan
- b. Buatlah kotak teka-teki silang yang sederhana, masukan sebanyak mungkin hal atau istilah penting tersebut ke dalam kotak-kotak tersebut. Beri warna hitam untuk kotak yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah petunjuk untuk kata-kata dalam teka-teki silang tersebut. Gunakan beberapa jenis petunjuk berikut ini: Definisi kata, kategori yang sesuai dengan kata tersebut, contoh, dan lawan kata
- d. Bagikan teka-teki silang kosong kepada peserta didik dan mintalah kepada mereka untuk mengisinya, bisa secara individual ataupun kelompok
- e. Tentukan batas waktu.
- f. Berilah penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak mengisi teka-teki tersebut dengan benar.

#### *Variasi permainan teka-teki silang*

Selanjutnya Silberman (2010, hal. 252) juga menjelaskan variasi dari permainan teka-teki silang yaitu sebagai berikut:

- a. Libatkan seluruh peserta untuk bekerja sama menyelesaikan teka-teki silang ini

- b. Bentuklah peserta menjadi berpasangan. Tunjuklah A dan B sebagai pasangan. A diberi daftar istilah penting yang ada dalam sesi pelatihan dan B diberi daftar yang berbeda dari daftar A. Biarkan mereka saling memberi petunjuk untuk setiap kata secara bergantian dengan pasangannya masing-masing. Informasikan jumlah huruf dari istilah yang ditanyakan (misalnya, 5 huruf: pola tingkah laku yang diharapkan dalam kelompok= norma)
- c. Permudah teka-teki silang dengan menulis, secara horizontal, satu kata menjadi kunci keseluruhan sesi pelatihan. Pilihlah kata lain yang juga mewakili poin lain dalam sesi pelatihan untuk ditulis secara vertikal dengan huruf pertama atau salah satu hurufnya berasal dari kata kunci tersebut.

*Media permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran PAIKEM*

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi belajar yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Menurut Hamalik (1986) yang dikutip oleh Arsyad (2011, hal. 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi. Salah satunya yaitu media permainan.

Permainan sangat berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang dilupakan oleh siswa. Kejenakan atau humor merupakan pintu pembuka simpul-simpul kreativitas, dengan latihan lucu, tertawa, tersenyum siswa akan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan.

Menurut Sukardi (2011, hal.20) bahwa penggunaan permainan dalam belajar akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar siswa. Ada beberapa metode yang dapat diterapkan untuk model ini, antara lain: tebak gambar, tebak kata, tebak benda dengan stiker yang ditempel di punggung lawan, dan teka-teki silang.

Permainan (*games*) merupakan salah satu media pembelajaran PAIKEM. Permainan merupakan media interaktif, di mana siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi dalam mengikuti pelajaran (Rusman 2011, hal.322). Berbagai permainan pendidikan ini untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis, dan oleh karena itu para pendidik perlu menganggapnya sebagai sumber terbaik untuk belajar (Miarso 2004, hal. 465).

Media memang penting dalam proses pengajaran akan tetapi tidak bisa menggeser peran guru di dalam kelas, sebab media hanya berupa alat bantu yang fungsinya memfasilitasi guru dalam pembelajaran. Saat ini masih banyak permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Misalnya peserta didik kurang tertarik pada

pelajaran, peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media, guru biasanya menggunakan metode ceramah sehingga yang aktif hanya gurunya saja sedangkan peserta didik pasif. Padahal seiring berjalannya waktu, media pembelajaran saat ini sangat beragam jenisnya dan mudah mendapatkannya. Guru dituntut lebih kreatif untuk menciptakan dan menemukan media pembelajaran yang kategorinya lebih murah.

Pada zaman sekarang, peserta didik sangat menuntut pengajar untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, pengajar sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Sebenarnya, bila kita bisa berpikir kreatif, apa pun yang kita temukan di sekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak harus yang mahal-mahal. Pengajar dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya yang kita bahas saat ini yaitu media permainan teka-teki silang.

Kata Teka-teki silang mungkin tidak asing lagi ditelinga kita semua mengingat sejarah Teka-teki silang seperti yang sudah dijelaskan diatas. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi sebuah teka-teki silang membuat kita berpikir untuk mencari jawaban. Dan apabila belum menemukan jawabannya maka perasaan penasaran melanda dan mencari cara untuk memecahkannya. Biasanya orang mengisi teka-teki silang dalam keadaan santai dan mengisi teka-teki silang untuk mengisi waktu luang. Melihat karakteristik teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan kata baku. Teka-teki silang akan dijadikan media

pembelajaran peserta didik, mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain. (Artikel Nia hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan- dan-mengasah-kemampuan.html>)

#### *Cara pengaplikasian TTS sebagai media pembelajaran*

1. Pengajar pertama-tama mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan teka-teki silang kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara mainnya. Sebelum Pengajar mendemonstrasikan permainan tersebut, pengajar membuat teka-teki silang sesuai bahan yang akan diajarkan. Caranya Pengajar menyiapkan bahan yang akan diajarkan, misalnya kita dapat mengambil contoh pelajaran Tarikh kelas VIII tentang sejarah Nabi Muhammad, SAW dalam membangun perekonomian di Madinah .
2. Setelah bahan dipersiapkan guru membuat sebuah pertanyaan dan jawaban yang singkat saja misal jenisnya sinonim, antonim, atau akronim dan lain sebagainya. Kemudian pengajar membuat ruang-ruang kosong atau kotak-kotak untuk mengisi huruf-huruf yang sesuai yang terdiri dari ruang mendatar dan menurun.
3. Selanjutnya Pengajar mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan teka-teki silang kepada peserta didik di depan kelas, kemudian memberitahukan cara mainnya. Semua peserta didik harus mengerjakannya secara individu kemudian hasil jawaban di cek secara bersama-sama. Hasil jawaban teka-teki silang masing-masing peserta didik ditukarkan dengan teman beda bangku. (Artikel Nia hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan- dan-mengasah-kemampuan.html>)

#### *Kelemahan permainan teka-teki silang*

Suatu media pembelajaran tentu tidak ada yang sempurna, begitu juga dengan teka-teki silang ini diantaranya:

1. Sukar digunakan dalam pelajaran misalnya Matematika, Fisika atau Kimia mungkin
2. Pembuatan TTS membutuhkan waktu yang lama.
3. Materi-materi yang berupa penjelasan atau pemaparan tidak dapat dijadikan bahan TTS sebab tempatnya terbatas. (Artikel Nia hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>)

#### *Kelebihan permainan teka-teki silang*

Media TTS mempunyai kelebihan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas
2. Penerapan media teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi TTS kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat .
3. Permainan TTS membuat kita berfikir untuk mencari dan menemukan jawaban yang benar.
4. Mengisi TTS dapat menyegarkan pikiran dan menambah wawasan, bahkan dapat mengasah kemampuan otak.
5. Media permainan TTS mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia dan mencegah kepikunan dini (Artikel Nia hidayati November 13, 2009 at 12:31 <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>).