

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penggunaan media permainan untuk pendidikan adalah langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menuntun peserta didik agar sukses di dunia yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat (Khobir, 2009) Media permainan untuk pendidikan perlu dikembangkan karena memiliki beberapa keuntungan dan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran (Wasgito & Setiadarma, 2014). Media Permainan cenderung membuat peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena alamiahnya yang menyenangkan dan menantang. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka cenderung lebih fokus dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Permainan memiliki elemen kompetisi, pencapaian, dan tantangan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Mereka merasa terdorong untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan tersebut. Selain itu, siswa akan mendapat pengalaman belajar interaktif. Media permainan memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman interaktif. Mereka dapat mencoba dan gagal tanpa konsekuensi yang nyata, yang memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan mereka tanpa rasa takut (Wulandari et al., 2020).

Permainan edukatif juga menawarkan siswa suatu bentuk pembelajaran baru. Pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Kelebihan pembelajaran ini adalah mengurangi dan juga menghilangkan rasa bosan siswa saat mengamati pembelajaran. Hal ini juga karena permainan memiliki fitur yang memotivasi, menghibur dan juga permainan edukatif mempunyai sifat pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan juga mendorong pengguna untuk maju, sehingga pengguna juga secara otomatis mempelajari keterampilan, keahlian, pengetahuan dan mencerna banyak informasi. Belajar melalui permainan merupakan kegiatan edukatif yang menyenangkan dan juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir. Selain itu juga

dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi dan juga memecahkan masalah. Guru juga harus menyadari beberapa manfaat tersebut agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa (Chandra, 2017).

Media permainan *crossword puzzel* yang dikenal sebagai permainan teka teki silang dianggap efektif untuk menjadi media edukasi di sekolah. Teka-teki silang merupakan salah satu sarana pembelajaran menyenangkan berbentuk permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Teka-teki silang merupakan permainan yang menantang siswa untuk mengisi ruang-ruang pada kotak dengan huruf-huruf yang membentuk suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan dan biasanya menggunakan kalimat-kalimat yang maknanya dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun sesuai dengan posisi kata yang harus diselesaikan siswa. Media permainan ini dapat disesuaikan dengan tingkat keterampilan individu siswa, sehingga memungkinkan pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi dan relevan (M. Khalilullah, 2012).

Media teka-teki silang dianggap media pendidikan karena bahwa sekarang ketika seorang guru tanpa media yang menarik menjelaskan atau mempelajari sebuah teori di zaman sekarang akan terasa monoton, maka di hadirkanlah media yang tepat untuk meningkatkan kognitif siswa dan agar terasa tidak membosankan atau monoton pada saat pembelajaran digunakanlah media permainan teka-teki silang sebagai media edukasi sesuai dengan generasi saat ini yang kebanyakan menginginkan sebuah pembelajaran yang menarik dan tidak berbelit-belit. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (M.Khalilullah, 2012) bahwasanya media teka teki silang yang termasuk kedalam media permainan dianggap efektif untuk menjadi media edukasi disekolah untuk pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang di lakukan oleh Prawidya Lestari dan Nurul Sabiti tahun 2022 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 5 Purworejo” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model pembelajaran snowball throwing dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan minat-belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 5 Purworejo. Penelitian ini menggunakan metode PTK

(Penelitian tindakan kelas) Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran snowball throwing dengan media teka-teki silang yang diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 1.

Penelitian yang di lakukan oleh Muhammad Fariz Abdul Aziz tahun 2023 dengan judul “Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplor pemikiran kritis siswa melalui media teka teki silang. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analitik. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan observasi dilapangan bahwa penggunaan media teka-teki silang dapat dapat membentuk daya berpikir kritis saat menjawab kuis-kuis dalam implementasi media teka-teki silang. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan atau observasi.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi yang dilaksanakan di SMA Kartika XIX-2 dan melalui wawancara kepada guru. Peneliti memperoleh informasi bahwasanya belum semuanya siswa mempunyai minat, semangat dan motivasi dalam pembelajaran musik, apalagi ketika guru menjelaskan materi yang memang materinya berbentuk teori saja dan di sampaikan secara ceramah terlihat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dan termotivasi selain itu media pembelajaran yang dirasa monoton menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran musik.

Melihat permasalahan yang terjadi di atas penulis ingin mengetahui seberapa efektif penggunaan media permainan teka teki silang untuk meningkatkan kognitif siswa. Permasalahan ini memicu penulis mengambil judul skripsi mengenai: “Peggungan Media Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Terhadap Pembelajaran Musik di SMA Kartika XIX-2”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Fokus dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang sebagai media untuk meningkatkan kognitif siswa terutama perihal minat belajar siswa pada pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2. Masalah yang diangkat adalah “Bagaimana Media Permainan Teka Teki Silang dapat meningkatkan Kognitif siswa terhadap pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2”. Berdasarkan masalah tersebut, Penulis merumuskan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan media permainan teka teki silang untuk meningkatkan kognitif siswa terhadap pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2?
2. Bagaimana hasil dari penerapan media permainan teka teki silang untuk meningkatkan kognitif siswa terhadap pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang akan dicapai yaitu:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses penerapan media permainan teka teki silang untuk meningkatkan kognitif siswa terhadap pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2
2. Mengetahui dan mendeskripsikan hasil dan penerapan media permainan teka teki silang sebagai media untuk meningkatkan kognitif siswa terhadap pembelajaran musik di SMA Kartika XIX-2

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan dan ilmu pengetahuan bagi praktisi pendidikan terutama dalam upaya meningkatkan kognitif siswa menggunakan media permainan teka-teki silang.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana teka-teki silang dapat meningkatkan kognitif siswa. Juga penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaannya.

- b. Prodi Pendidikan Musik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Musik untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai salah satu cara untuk meningkatkan kognitif siswa khususnya pada siswa Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan permainan teka-teki silang.

c. Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur terutama bagi civitas Universitas Pendidikan Indonesia mengenai langkah untuk meningkatkan kognitif siswa Sekolah Menengah Atas menggunakan permainan teka-teki silang.

d. Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pendidikan musik, khususnya penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk guru Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk meningkatkan kognitif siswa.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini meliputi judul, pernyataan mengenai karya ilmiah, nama dan kedudukan Pembimbing, pernyataan tentang keaslian karya ilmiah, kata pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Pustaka dan Lampiran. Adapun sistematika yang akan disusun yaitu sebagai berikut:

1. **BAB I : Pendahuluan** Bab pendahuluan merupakan Bab perkenalan yang berisikan latar belakang penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian dan Struktur organisasi skripsi
2. **BAB II : Kajian Pustaka**  
Bagian kajian pustaka berisikan konsep-konsep, Teori, Dalil, serta turunannya sebagai landasan yang digunakan guna mengatasi permasalahan yang diangkat dalam penelitian
3. **BAB III : Metode Penelitian**  
Bab Metode penelitian merupakan bagian prosedural. Berisikan pendekatan yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data hingga analisis data
4. **BAB IV : Hasil penelitian dan Pembahasan**  
Bab ini menyampaikan hasil dari penelitian yang telah diperoleh
5. **BAB V : Simpulan dan Rekomendasi**  
Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan saran dari data yang telah diperoleh dari hasil penelitian.