

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting pada era saat ini. Dengan adanya pendidikan proses transformasi pengetahuan dapat tersampaikan dengan mudah. Dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tertulis bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik dalam perannya menjadi warga negara yang memiliki kaitan dengan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki urgensi untuk dibelajarkan kepada peserta didik.

*Civics Education* atau Pendidikan Kewarganegaraan adalah satu diantara mata pelajaran yang amat pokok dibelajarkan kepada peserta didik. Dalam memahami makna Pendidikan Kewarganegaraan, perlu dipahami terlebih dahulu mengenai apa itu *Civics*. Secara bahasa, *Civics* berasal dari bahasa latin yaitu *Civicus* yang memiliki arti *Citizen* atau penduduk dari sebuah kota atau *polis* (Wuryan & Syaifullah, 2013 hlm.1). Lebih luas *civics* berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat meningkatkan kualitas pribadi warga negara (Wuryan & Syaifullah, 2013 hlm.3). Selanjutnya terdapat pengertian dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengembangkan karakter warga negara dengan menyambangi pembelajaran tentang konstitusi serta lembaga masyarakat juga negara. Empat komponen yang wajib diperhatikan dalam pendidikan saat ini meliputi hak serta kewajiban, berkomitmen, berkontribusi

serta jati diri dalam hubungan negara dengan warga negara serta warga negara dengan warga negara (Kalidjernih, 2010 hlm. 130).

Dari pengertian mengenai Pendidikan Kewarganegaraan, terlihat jelas bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting dibelajarkan karena hal ini berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai tugasnya menjadikan warga negara yang cerdas dan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tentu haruslah sesuai dengan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri yaitu untuk menjadikan warga negara yang cerdas dan baik dalam memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional serta tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik.

Peran guru dalam mewujudkan tujuan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentu memiliki andil yang sangat penting. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dengan memaksimalkan pemanfaatan media yang sesuai. Dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran tentu membutuhkan strategi yang terencana. Dengan menggunakan media pada kegiatan pembelajaran juga memerlukan strategi yang terencana. Maka guru harus mencari cara untuk menggunakan media yang cocok dalam proses pembelajaran yang terencana.

Tahun 2020 adalah tahun penuh tantangan dalam dunia pendidikan. Semakin merekahnya wabah virus Covid-19 di dunia berakibat pada jalannya kegiatan persekolahan yang tidak bisa berlangsung seperti sebelumnya. Pengambilan kebijakan yang sulit pada bidang pendidikan untuk meniadakan kegiatan persekolahan secara langsung. Kebijakan tersebut berlaku untuk semua jenjang pendidikan pada persekolahan hingga universitas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bertemu secara langsung saat ini berubah menjadi Kegiatan Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) secara *online* melalui *video conference* seperti *zoom*, *Google Class Room*, *GAFE* dan lain sebagainya. Sudah sepantasnya tidak

Jaaufa Rihadatul A'isy, 2021

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadikan pandemi saat ini sebagai penghambat bagi dunia pendidikan di Indonesia. Seluruh warga negara dan instansi terus mencari pemecahan masalah dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan. Terlebih lagi mengenai materi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang pada dasarnya terdapat pembentukan karakter dalam tujuan pembelajaran. Kebijakan pembatasan sosial yang berdampak pada bidang pendidikan, khususnya pada implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mengakibatkan guru kesulitan untuk melihat karakter peserta didik secara *online*.

Dunia pendidikan saat ini sudah mengalami berbagai modifikasi dan variasi dalam penerapannya sehingga memberikan kesan yang tidak kaku seperti zaman dulu. Penyampaian materi yang kaku dan didominasi oleh *teacher center* dengan menggunakan metode ceramah membuat peserta didik tidak maksimal dalam menerima materi yang mereka dapatkan. Pendidikan dewasa ini mengalami perubahan yang pesat karena pengaruh kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi. Tidak hanya itu, guru memiliki beragam cara dalam penyampaian materi hingga tahap evaluasi. Guru saat ini sudah menggunakan beberapa model, metode, dan media dalam pembelajaran di kelas. Bahkan banyak guru yang memadukan model, metode dan media dalam satu kegiatan pembelajaran sekaligus.

Kemajuan ini memberikan kesempatan guru dalam penyampaian materi agar pembelajaran semakin menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Begitu banyak cara yang digunakan guru sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Menyatukan unsur permainan ke dalam materi pembelajaran dapat membuat peserta didik semakin tertarik dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Pietarinen (2003) menjelaskan bahwa sisi hiburan pada gim dapat mendorong ambisi peserta didik pada saat pembelajaran yang kemudian adanya kenaikan pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep yang terdapat pada gim tersebut (Muhtarom dkk, 2016 hlm. 21). Salah satu yang bisa

Jauza Rihadatul A'isy, 2021

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diimplementasikan oleh guru ketika pembelajaran adalah media Teka Teki Silang. Media tersebut biasanya digunakan dalam evaluasi setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk dapat mengetahui seberapa paham siswa dalam menerima materi yang didapatkannya.

Penggunaan media yang diimplementasikan oleh guru sangat penting pada saat kegiatan pembelajaran. Di SMP Telkom Bandung, media memiliki peranan penting dalam meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan. Satu dari sekian banyak media pembelajaran, media yang digunakan oleh guru PPKn SMP Telkom yaitu media Teka-Teki Silang yang diterapkan pada ulangan harian. Media Teka-Teki Silang yang diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi yang disampaikan. Media Teka-Teki Silang dapat diterapkan ke dalam seluruh mata pelajaran. Satu dari mata pelajaran yang dapat menerapkan media ini adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Tentunya pembelajaran PPKn di kelas dapat menggunakan media yang beragam agar membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Karakteristik yang dimiliki media Teka-Teki Silang sebagai permainan memudahkan siswa dalam memahami materi juga memberikan tantangan dalam pengerjaannya.

Sebelum media Teka-Teki Silang diterapkan, tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh guru tidak terlalu baik. Hal ini terlihat pada nilai ulangan harian peserta didik yang rata-rata memperoleh nilai dibawah KKM. Beberapa jawaban yang salah dari hasil ulangan peserta didik tersebut memperlihatkan bahwa kurangnya pemahaman materi yang dialami peserta didik. Namun, setelah guru PPKn mengimplementasikan media Teka-Teki Silang pada ulangan harian memberi peningkatan yang relevan pada pemahaman peserta didik. Hal ini mengungkap bahwa media yang diimplementasikan oleh guru pada pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan pemahaman peserta didik. Materi yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu materi bab 5 (lima) kelas VIII mengenai Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Materi ini tentu harus dipahami oleh peserta didik, terutama pemuda pada jaman sekarang tentunya berbeda dengan pemuda masa lampau. Para pemuda

Jaaufa Rihadatul A'isy, 2021

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memegang peranan penting, khususnya dalam mempertahankan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Banyak tantangan yang menerpa dalam pemahaman mengenai makna sumpah pemuda yang perlu diketahui oleh peserta didik dalam mengetahui hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat, selain terdapat dampak yang positif juga terdapat dampak negatif. Perkembangan yang semakin pesat tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi. Dengan pengawasan dan pemahaman peserta didik yang kurang, peserta didik bisa dengan mudahnya mengakses informasi yang tidak seharusnya dapat dijangkau oleh pengguna dibawah umur. Selain itu, semakin melemahnya semangat pemuda dalam mengimplementasikan nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat 10 (sepuluh) masalah mengenai kelemahan jiwa dan semangat kebangsaan dalam diri pemuda menurut Kemenpora RI, antara lain sebagai berikut ini.

1. Tegaknya tingkat kekerasan di lingkungan pemuda.
2. Kecondongan sikap ketidakjujuran yang semakin merambat dalam diri.
3. Rasa tidak hormat kepada orang lain yang semakin bertambah.
4. Memiliki rasa curiga dan kebencian kepada sesama.
5. Bahasa Indonesia yang digunakan beranjak merendah.
6. Tumbuhnya penyimpangan perilaku pada remaja.
7. Tendensi pemuda dalam mengambil nilai-nilai budaya asing.
8. Kurang kokohnya rasa idealisme, patriotisme juga mendekamnya semangat kebangsaan.
9. Tingginya tingkat sikap pragmatisme serta hedonisme,
10. Semakin tidak terlihatnya dasar yang berlaku serta sikap tidak peduli terhadap tuntunan dalam ajaran agama (Saputra, 2017 hlm.83).

Masalah yang dijelaskan tersebut memiliki kesamaan dengan tantangan yang dihadapi peserta didik di SMP Telkom Bandung. Dari sekian banyak masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam upaya untuk paham materi

pembelajaran, peserta didik belum bisa mengaplikasikan makna sumpah pemuda pada kehidupan, baik di rumah, lingkungan masyarakat maupun sekolah. Penerapan dari materi yang dipahami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sangat penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran PPKn yaitu menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan cerdas dalam mengetahui hak dan kewajibannya pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, beberapa masalah yang dialami peserta didik SMP Telkom Bandung baik dalam lingkungan sekolah maupun rumah, seperti adanya sikap ketidakjujuran, meningkatnya sikap pragmatisme dan melemahnya idealisme, patriotisme serta mengendapnya semangat kebangsaan.

Dari penjelasan mengenai masalah yang dihadapi oleh pemuda saat ini, dapat terlihat bahwa pentingnya peran guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Siasat yang dapat dipergunakan oleh guru supaya kegiatan pembelajaran bisa membantu dan mendukung peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satunya yaitu pemilihan media yang akan diterapkan agar searah dengan materi dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dapat diimplementasikan pada materi ini adalah media Teka-Teki Silang. Dengan unsur permainan yang ada dalam media Teka-Teki Silang dapat meningkatkan perasaan peserta didik untuk menempuh tantangan dalam menjawab pertanyaan dan memicu kemauan bagi peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan.

Media Teka-Teki Silang yang digunakan oleh guru PPKn di SMP Telkom Bandung diterapkan pada soal ulangan harian. Soal ulangan harian berbentuk Teka-Teki Silang ini memberikan kemudahan bagi guru dalam memeriksa jawaban dan juga peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang tertulis. Guru PPKn SMP Telkom Bandung membuat soal berbentuk Teka-Teki Silang menggunakan laman *discoveryeducation.com*. Laman ini sangat membantu guru dalam pembuatan soal dengan mudah. Dengan soal berbentuk permainan seperti Teka-Teki silang ini dapat memberikan tantangan dan kesenangan bagi peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman

Jaa'za Rihadatul A'isy, 2021

**PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

peserta didik dalam pembelajaran PPKn karena guru menerapkan cara yang menyenangkan dalam memberikan soal ulangan yang merangsang pemahaman peserta didik.

Pembelajaran PPKn di SMP Telkom melalui penerapan media Teka-Teki Silang berjalan cukup baik. Penggunaan media ini disambut dengan baik oleh peserta didik. Namun, adanya pandemik Covid-19 yang melanda Indonesia terutama kota Bandung dan sekitarnya berdampak pula pada bidang pendidikan. Selama pandemik covid-19, guru dan peserta didik melakukan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Hal ini juga berpengaruh pada penggunaan media Teka-Teki Silang yang diterapkan oleh guru PPKn SMP Telkom Bandung. Guru PPKn belum berkesempatan untuk menggunakan kembali media Teka-Teki Silang pada ulangan harian seperti biasa. Namun, guru PPKn SMP Telkom berencana untuk menggunakan kembali media Teka-Teki Silang dalam waktu dekat. Tidak dapat dipungkiri dengan mengimplementasikan media Teka-Teki Silang pada pembelajaran sangat membantu guru juga peserta didik. Oleh karena itu, menggunakan media tersebut sangat direkomendasikan untuk diterapkan agar terjadinya peningkatan pemahaman peserta didik pada materi yang telah disampaikan.

Teka-Teki silang adalah permainan kata dengan cara memasukkan kolom-kolom dengan huruf-huruf yang dapat membangun sebuah kata baik secara menurun maupun mendatar (Maryanti, 2017 hlm. 126). Dengan menggunakan media Teka-Teki Silang ini bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dengan mudah dan mendalam. Penerapan evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis dalam bentuk Teka-Teki Silang ini akan meningkatkan partisipasi serta minat belajar peserta didik. Teka-Teki Silang adalah satu dari beberapa media pembelajaran yang menggunakan kata-kata sangat menarik bagi peserta didik karena berisi unsur elemen bermain yang bisa meningkatkan suasana belajar. Maka dari itu, peserta didik dapat termotivasi dan memiliki semangat dalam mengerjakan setiap kata-kata yang terdapat dalam kolom-kolom yang telah disediakan sehingga menumbuhkan daya pikirnya untuk memahami materi. Penggunaan media Teka-Teki Silang ini juga memudahkan

Jauza Rihadatul A'isy, 2021

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

peserta didik dalam memancing ingatan mengenai materi yang dibelajarkan dan tidak mudah dilupakan.

Pada penelitian Laksmi dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (*Brain Based Learning*) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sd Gugus I Gusti Ngurah Jelantik” mendapatkan hasil berupa terdapat pengaruh yang bisa dilihat dari nilai akhir hasil belajar IPS peserta didik. Berlandaskan uji hipotesis secara statistik hasil penelitian Laksmi membuktikan peserta didik yang ikut dalam pembelajaran berbasis otak berbantuan media Teka-Teki Silang dan pembelajaran konvensional pada materi kerajaan Hindhu, Budha dan Islam memiliki disimilaritas yang relevan pada hasil belajar peserta didik pada tingkat relevansi 5%. Perbedaan hasil belajar IPS antar peserta didik yang ikut pada pembelajaran berbasis otak berbantuan media Teka-Teki Silang dengan peserta didik pada pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran berbasis otak berbantuan media Teka-Teki Silang dari keseluruhan lebih baik dibanding pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi sebab proses pembelajaran konvensional menuntut peserta didik untuk membuktikan kecakapan menghafal serta memahami *puzzle* dari informasi sebagai syarat dalam mempelajari kecakapan-kecakapan yang lebih bertautan, sedangkan pembelajaran berbasis otak berbantuan media Teka-Teki Silang lebih mengutamakan partisipasi kegiatan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar dengan mengalami sendiri untuk dapat menerapkan pengetahuan.

Pada implementasi media Teka-Teki Silang yang memiliki unsur permainan ini peserta didik dapat menjumpai perasaan yang lebih menantang pada saat menyelesaikan soal yang dibuat oleh guru. Selain tingkat pemahaman mengenai materi yang mengalami perubahan, antusiasme peserta didik juga dapat meningkat. Hal ini menjelaskan bahwa guru dapat membenahi rasa jenuh peserta didik yang selama ini memecahkan soal-soal dengan bentuk soal pilihan ganda atau uraian saja. Dalam implementasinya, penggunaan media Teka-Teki Silang tidak bisa asal dibuat saja. Terdapat langkah-langkah yang harus diikuti dalam implementasi media Teka-Teki Silang. Tahapan-tahapan pada pembuatan media



Teka-Teki Silang yang dipaparkan oleh Silberman (2013, hlm.246) sebagai berikut ini.

1. Hal yang dilakukan pertama yaitu menuangkan ide-ide, menuliskan kata-kata kunci yang memiliki kaitan dengan materi pembelajaran yang telah disiapkan.
2. Menyusun kolom-kolom dari kata-kata kunci tersebut dengan mudah, didalamnya terdapat elemen-elemen kata dari materi yang telah disiapkan. Semua kolom yang dibuat tidak harus digunakan. Pilihlah kolom yang dirasa memiliki kaitan dan sisihkan kolom yang dirasa sulit.
3. Buatlah contoh pada kolom-kolom Teka-Teki Silang, menggunakan definisi yang singkat yang digunakan dalam menentukan ketepatan dalam menjawab dengan kategori sebagai berikut ini.
  - 1) Mengutarakan kembali sebuah konsep.
  - 2) Mengategorikan objek-objek berdasarkan sifatnya.
  - 3) Memberi *example* sekaligus *nonexample*.
  - 4) Mengutarakan konsep dalam berbagai bentuk gambaran matematis.
  - 5) Mengemukakan persyaratan wajib atau kelayakan dalam konsep.
  - 6) Menerapkan konsep dalam *problem solving* (Edriati, 2017 hlm.72-73).

Dari langkah-langkah dan kategori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik dikatakan telah memahami materi dalam pembelajaran apabila dapat mengutarakan kembali konsep, mengategorikan objek berdasarkan sifatnya, Memberi *example* sekaligus *nonexample*, mengutarakan konsep dalam bentuk gambaran matematis, Mengemukakan persyaratan wajib atau kelayakan dalam konsep dan mampu mengimplementasikan konsep pada memecahkan masalah.

Maka dari itu, dunia pendidikan di Indonesia harus terus mengembangkan dan merencanakan proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan penggunaan media yang dapat diimplementasikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga dapat memanfaatkan kemajuan teknologi serta meningkatkan cara berpikir peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Peningkatan pemahaman ini juga dapat berpengaruh pada sikap peserta didik.

Dari pemaparan tersebut membuat peneliti terdorong untuk meneliti masalah yang telah dipaparkan yang selanjutnya dituangkan dalam penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas VIII Materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika Pada Pembelajaran PPKn”**. Peneliti beranggapan bahwa penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Mengkaji dari latar belakang yang telah dibuat maka identifikasi masalah yang penulis kaji adalah sebagai berikut ini.

- 1) Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik SMP Telkom Bandung pada mata pelajaran PPKn yang disampaikan?
- 2) Bagaimana pemahaman dan implementasi guru dalam menerapkan media Teka Teki Silang dalam meningkatkan pemahaman peserta didik?
- 3) Bagaimana hasil implementasi penggunaan media Teka Teki Silang pada ulangan harian untuk meningkatkan pemahaman peserta didik?
- 4) Bagaimana hambatan dan solusi yang dialami guru dan peserta didik dalam penerapan media Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan hal-hal sebagai berikut ini.

- 1) Untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik SMP Telkom Bandung pada mata pelajaran PPKn yang disampaikan.
- 2) Untuk menganalisis pemahaman dan implementasi guru dalam menerapkan media Teka Teki Silang dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.
- 3) Untuk menelaah hasil implementasi penggunaan media Teka Teki Silang pada ulangan harian untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

- 4) Untuk memecahkan hambatan dan solusi yang dialami guru dan peserta didik dalam penerapan media Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Segi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengemukakan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan, terutama dalam bidang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada penelitian serupa yang sudah diteliti sebelumnya, peneliti belum menjumpai penelitian yang intensif menelaah mengenai penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik di program studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam menyusun skripsi ini di harapkan peneliti dapat mengisi kehampaan mengenai kajian penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas VIII Materi “Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika” Dalam Pembelajaran PPKn.

### **1.4.2 Segi Praktik**

Berdasarkan segi praktik, penyusunan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan pada penerapan pengelolaan dalam pendidikan bisa meningkatkan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik serta mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat mengonversikan implementasi pengelolaan pendidikan yang pada awalnya menerapkan sistem-sistem yang masih lampau, kemudian setelah penelitian ini dapat terjadi kesetaraan penerapan media yang sesuai dan memikirkan pengelolaan pendidikan kedepannya yang bisa dipraktikan di seluruh wilayah Indonesia.

### **1.4.3 Segi Etika Kebijakan**

Dari segi kebijakan diharapkan guru dapat menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) dengan semaksimal mungkin, peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan media tersebut dan diiringi dengan dukungan dari pihak

Jauza Rihadatul A'isy, 2021

*PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)*

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

sekolah dalam pelaksanaan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini juga mengharapkan adanya keseimbangan antara kapabilitas peserta didik juga tingkat pemahaman yang hendak mengalami perubahan yang signifikan setelah diterapkannya media Teka-Teki Silang (TTS) tersebut.

#### **1.4.4 Segi Isu dan Aksi Sosial**

Berdasarkan segi isu dan aksi sosial penelitian ini dapat memberikan pencerahan kepada seluruh pihak, terlebih pada seluruh penyokong dunia pendidikan supaya dengan maksimal dapat mengimplementasikan penggunaan media dalam pembelajaran yang mengakibatkan timbulnya gerakan sosial yang padu dalam bentuk peningkatan kualitas dunia pendidikan dengan pemanfaatan media pembelajaran.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

#### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

#### **Bab II Kajian Teori**

Bab ini berisi konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran, seperti konsep dasar dan ruang lingkup PKn, pembelajaran PKn, media pembelajaran PKn, media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran PKn, tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran serta penelitian terdahulu yang sejalan dengan permasalahan yang diteliti serta kedudukan spekulatif peneliti yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

#### **Bab III Metode Penelitian**

Bagian ini adalah bagian yang sesuai dengan tata cara mengenai pemaparan tentang desain penelitian, partisipan serta tempat penelitian hingga pengumpulan data juga analisis data.

Jauza Rihadatul A'isy, 2021

**PENGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS VIII MATERI SUMPAH PEMUDA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA PADA PEMBELAJARAN PPKN (STUDI KASUS PADA SMP TELKOM BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

#### Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini membahas mengenai temuan penelitian yang berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi temuan hasil penelitian dan pembahasan serta analisis hasil penelitian.

#### Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Peneliti menyajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada beberapa pihak. Peneliti juga berupaya memberikan interpretasi dan pemahaman singkat dari hasil temuan peneliti juga menawarkan hal-hal penting yang bisa digunakan dari hasil penelitian.