

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan kondisi dimana adanya proses belajar yang terjadi pada peserta didik. Kondisi ini dapat terjadi oleh bantuan pendidik atau pun diperoleh secara mandiri oleh individu (belajar otodidat). Biasanya peristiwa belajar tidak selalu terjadi atas inisiatif diri individu tetapi memerlukan bantuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.<sup>1</sup> Pada umumnya proses pembelajaran memerlukan lingkungan yang kondusif agar perkembangan individu tercapai dengan optimal. Hubungan dalam proses pembelajaran sendiri terdapat diantaranya guru, peserta didik dan sumber belajar. Pengajaran dipandang sebagai system yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan terorganisir antara kompetensi yang harus diraih siswa, materi pembelajaran, pokok bahasan, metode pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran dan penilaian. Pada hakikatnya proses pengajaran adalah upaya seorang pendidik (guru) untuk memberi stimulus, bimbingan, pengarahan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Oleh sebab itu, guru dituntut untuk dapat memberi media yang sesuai dengan metode pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Menurut Arif Sadiman, media adalah bentuk-bentuk berkomunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Batasan yang diberikan

---

<sup>1</sup> Sani Abdullah Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 40.

<sup>2</sup> Suyono, Hariamto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 17.

yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>3</sup> Dari pengertian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pendidikan adalah cara guru dalam menyediakan alat belajar bagi siswa untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar yang berlangsung. Media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan minat belajar siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar, bahkan psikologi siswa yang disusun oleh guru yang dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan rangsangan belajar.<sup>4</sup> Maka dalam pembuatan media pembelajaran guru harus kreatif dan mampu menyesuaikan materi pembelajaran dengan media yang digunakan agar dapat menarik minat belajar dan siswa dapat menyerap pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan oleh guru dan dapat dirapkan kepada peserta didik seperti media visual grafis.

Media visual merupakan media grafis yang melibatkan indera pengelihatan, sumber belajar yang berisi informasi atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dalam bentuk 2 dimensi.<sup>5</sup> Dari definisi ini dapat diartikan bahwa media visual grafis adalah media yang dibuat guru untuk peserta didik yang dapat berupa gambar, foto, diagram, peta konsep dan lain

---

<sup>3</sup> Sadiman, Arif S, dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 7.

<sup>4</sup> Akbar, M. R, Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021) Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, 11(2), 46-56.

<sup>5</sup> Febrianti, F. (2019, May), Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol.2, No. 1, pp. 667-677)

sebagainya, yang berisi materi pembelajaran. Dalam gambar disini tentunya berisi pembahasan yang dapat dimengerti oleh orang yang melihatnya. Media visual grafis lainnya seperti *Croosword Puzzle* (teka-teki silang). *Croosword Puzzle* sendiri adalah sebuah permainan yang cara bermainnya yaitu dengan mengisi kotak-kotak kosong yang nantinya akan terbentuk sebuah kata utuh yang bermakna, dimana setiap kotak-kotak kosong tersebut harus tersusun sesuai petunjuk yang sudah ada<sup>6</sup>. Penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan motoric halus, melatih keterampilan menalar, daya ingat, dan konsentrasi<sup>7</sup>. Dari penjelasan diatas kita dapat mengetahui manfaat penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam proses pembelajaran dimana sebagai sarana penunjang pembelajaran dengan metode permainan untuk membantu siswa mengingat materi yang telah diajarkan tanpa merasa bosan, dari ini siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

Penggunakan media seperti ini akan jauh lebih menarik perhatian siswa dan memperjelas setiap pokok-pokok pembahasan materi sehingga dapat cepat dipahami setiap materi yang dipelajari. Disamping itu juga dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Oleh sebab itu, guru harus pandai memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dengan memperhatikan hal tersebut siswa akan lebih cepat mendapat rangsangan berupa merespon materi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Tarigas, T. D., & Sahputra, R. (2014) Pengembangan Media Croosword Puzzle Chemistry pada Materi Struktur Atom di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*,3(9)

<sup>7</sup> Prasetya, Aries Eka, *Karya Inovasi Guru Indonesia* (Indonesia: Guepedia, 2021), 46.

Pembelajaran bahasa Indonesia sering dikatakan pembelajaran yang tidak menyenangkan karena sebagian besar materinya hanya memuat teori saja. Materi pembelajaran dari bahasa Indonesia salah satunya adalah Teks Resensi. Kegiatan meresensi merupakan suatu kegiatan membahas, mengkritik atau mengungkapkan dan menilai isi yang ada dalam sebuah karya dengan memaparkan data-data maupun sinopsis yang ada dalam karya tersebut. Siswa biasanya kesulitan dalam mengingat struktur, unsur-unsur, jenis dan tujuan dari teks resensi. Maka dari ini siswa memerlukan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa seperti media *Croosword Puzzle* .

Dalam penyampaian pembelajaran bahasa Indonesia banyak pendidik yang masih menerapkan pembelajaran *teacher center*, dimana fokus dari proses pembelajaran hanya pada guru saja, siswa hanya memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru. Media yang digunakan pun hanya menggunakan papan tulis dan buku paket atau LKS sebagai alat pembelajaran sebagai alat pembelajaran, akibatnya siswa akan menjadi pasif didalam kelas dan pembelajaran akan terasa membosankan. Guru yang tidak bisa mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan akan membuat siswa sulit memahami pelajaran yang guru sampaikan. Perlu diketahui bahwa peserta didik hanya dapat berkonsentrasi mendengarkan ceramah selama 15 menit saja. Guru perlu menggunakan variasi metode mengajar untuk membuat siswa senang

dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.<sup>8</sup> Maka dari itu guru harus mampu menggunakan media yang bervariasi yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar. Biasanya siswa lebih tertarik dengan Sesutu yang bergambar, maka materi yang dikemas bersama gambar-gambar yang menyenangkan dan sesuai dengan pembelajaran akan lebih mudah siswa untuk memahami dan mempelajarinya, salah satunya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media visual grafis, media ini akan dapat menarik perhatian siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa metode dan media pembelajaran bahasa Indonesia akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

MA. Ummul Quro Putri Plakpak Pegantenan Pamekasan merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di desa plakpak. Alasan penelitian mengambil topik tentang media karena penelitian mengenai media pembelajaran belum pernah dilakukan disekolah ini. Guru egan menggunakan media pembelajaran karena dirasa sarana dan prasarana disekolah tidak mendukung, seperti proyektor, computer dan media digital lainnya padahal media bukan hanya berupa media digital saja tetapi juga bisa memanfaatkan kreatifitas guru. Jarangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode *teacher center*. Guru di sekolah ini tidak menyadari bahwa dengan hanya berpusat kepada guru pada saat pembelajaran sangat tidak baik karena dengan ini otomanis pembelajaran tidak ada respons timbal balik antara guru dan siswa. Selain jarangnya menggunakan media sebagai alat bantu dalam

---

<sup>8</sup> Ibid, Sani Abdullah Ridwan, 47.

pembelajaran, *croosword puzzle* juga belum pernah di uji coba di kelas. Untuk menciptakan kelas yang aktif dan siswa lebih tertarik pada pelajaran maka penerapan metode *student center* dan *teacher center* juga harus saling berperan dengan memanfaatkan media sederhana seperti media *croosword puzzle*, dimana penggunaan media *croosword puzzle* bisa menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena *croosword puzzle* sendiri adalah media permainan untuk melatih kecermatan, membuat siswa lebih cepat memahami materi dan tentunya bisa membantu siswa mudah mengingat materi yang telah diberikan oleh guru. Maka berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media *Croosword Puzzle* dalam Pembelajaran Teks Resensi Kelas XI MA. Ummul Quro Putri, Plakpak Pegantenan Pamekasan”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran materi teks resensi kelas XI MA. Ummul Quro Putri, Plakpak. Fokus Penelitian tersebut diperinci sebagai berikut.:

1. Bagaimana pemanfaatan pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak?
2. Bagaimana pemanfaatan pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak?

3. Bagaimana hasil pembelajaran dalam pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran materi teks resensi kelas XI MA. Ummul Quro Putri, Plakpak. Tujuan Penelitian tersebut diperinci sebagai berikut.:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak.
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran dalam pemanfaatan menggunakan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi di kelas XI MA. Ummuk Quro Putri Plakpak.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran teks resensi kelas XI MA. Ummul Quro Putri Plakpak, Pegantenan, Pamekasan terbagi menjadi dua , yaitu kegunaan secara teoritis dan praktis.

## 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran agar dapat memperkaya teori-teori terhadap ilmu pengetahuan kedepannya maupun sebagai sumbangan pengetahuan yang cukup signifikan sebagaimana sebuah masukan atau literature yang dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian bagi para akademisi untuk melakukan suatu penelitian atau untuk mempelajari pemanfaatan media *Croosword Puzzle* dalam materi teks resensi.

## 2. Kegiatan Praktis

Adapun kegunaan dari segi praktis dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### a. Bagi IAIN Madura

Memberikan tambahan literatur bacaan di perpustakaan agar dapat menunjang perkembangan pola pikir mahasiswa akademika dalam melakukan suatu kajian, penelitian maupun dalam mengerjakan tugas yang bersangkutan dengan konteks permasalahan dalam penelitian ini.

### b. Bagi MA. Ummul Quro Putri

Sebagai evaluasi atau tolak ukur dalam proses pembelajaran terutama untuk pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pemanfaatan dalam menggunakan suatu media terutama media *croosword puzzle*.

### c. Bagi Guru

Mengetahui manfaat dari penggunaan media *Croosword Puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks resensi sehingga

dapat membuat siswa lebih memahami materi dan lebih mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan daya ingat dan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks resensi dengan menggunakan media *Croosword Puzzle* sehingga siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan guru.

e. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan baru terhadap pembaca sehingga dapat dilanjutkan penelitian ini lebih mendalam lagi dan bisa diterapkan saat mengajar.

## **E. Definisi Istilah**

Agar dapat menyelaraskan pemahaman dan persepsi mengenai konteks permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, perlu adanya definisi istilah agar menghindari kesalahan penafsiran diantara pembaca dan peneliti. Berikut definisi istilah dalam penelitian ini:

1. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik di yang juga bisa dikatan sebagai transfer ilmu dengan menggunakan sumber belajar yang susai dengan pembelajaran dan lingkungan belajar di MA. Ummul Quro Putri.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dikelas agar proses pembelajaran lebih mudah untuk disampaikan dan cepat dipahami oleh siswi, dari adanya media pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajarn

lebih menyenangkan sehingga siswi tidak merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran.

3. Media *Croosword Puzzle* adalah suatu permainan yang bisa digunakan oleh siswi kelas XI MA. Ummuk Quro Putri sebagai sarana pembelajaran yang berupa kolom dan baris kosong yang nantinya perlu isi dengan membentuk suatu kata yang utuh dan bermakna, penyusunannya sendiri disediakan pertanyaan untuk dijawab sesuai dengan banyaknya kolom atau bari.
4. Materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI MA. Ummul Quro Putri yakni teks resensi merupakan suatu kegiatan menilai, mengkritik dan menjabarkan atau mengungkapkan isi dari karya seseorang dengan menyajikan data-data yang ada dalam karya.

Dari semua istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, bermaksud untuk mengkaji pemanfaat media *Croosword Puzzle* dalam materi teks resensi.

#### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Proses penelitian ini, peneliti melakukan riset terdahulu sebagai pendukung dalam pemaparan materi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang berkenaan dengan pemanfaatan media *croosword puzzle*, sebagai berikut:

*Pertama*, Elisabet Dyah Kusuma dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Croosword Puzzle* berbasis Hots pada Pembelajaran Tematik”. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media *Croosword Puzzle* berbasis hots dalam pembelajaran tematik di sekolah

dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan memberi pancingan pertanyaan dalam setiap kata kunci yang diberikan sehingga mampu berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang terlihat dari keaktifan siswa saat memanipulasi media *Croosword Puzzle* , selain itu siswa sangat terbantu dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media *Croosword Puzzle* <sup>9</sup>.

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada dalam penelitian ini dengan peneliti Elisabet Dyah Kusuma adalah sebagai berikut. Persamaannya terletak pada sama-sama meneliti tentang penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak adalah; 1) dari segi objek penelitiannya, penelitian yang dilakukan Elisabet Dyah Kusuma ini adalah SDN Gadingan 02, sedangkan objek penelitian ini yaitu di MA. Ummul Quro Putri Plakpak Pamekasan. Dimana dapat diketahui sasaran dalam penelitian Elisabet Dyah Kusuma adalah siswa di tingkat SD sedangkan penelitian ini tingkat MA. 2) Subjek penelitian, jika Theodora Dara Tarigas melakukan penelitian dikelas III, maka peneliti melakukan penelitian di kelas XI. 3) Metode penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian Elisabet Dyah Kusuma adalah kualitatif interaktif, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. 4) Penelitian Elisabet Dyah Kusuma dilakukan untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam mempelajari pelajaran tematik, sedangkan penelitian dari peneliti

---

<sup>9</sup> Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan media Crossword Puzzle Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257-270.

adalah untuk dapat membuat siswa belajar lebih mudah mengenai materi teks resensi.

*Kedua*, Heny Apriani Putri dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Croosword Puzzle* dan *Spelling Puzzle* terhadap hasil belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA. Nurul Iman Kota Jambi”. Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa melalui penggunaan media *Croosword Puzzle* berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar siswa pada materi ekonomi hal ini diketahui dengan hasil penilain siswa melalui uji test yang diberikan. Dapat diketahui bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar<sup>10</sup>.

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada dalam penelitian ini dengan peneliti Nurhayati adalah sebagai berikut. Persamaannya terletak pada sama-sama meneliti tentang penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam proses pembelajaran dan objek penelitiannya sama-sama memilih tingkatan Madrasah Aliyah dengan subjek penelitian yang sama-sama memilih kelas XI. Meskipun begitu ada perbedaan dari penelitian ini yang terletak pada; 1) Metode penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian Heny Apriani Putri adalah jenis penelitian Quasi Eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Dimana quasi eksperimen ini merupakan tindakan eksperimen berupa perlakuan dan pengukuran dampak namun tidak menggunakan pengukuran acak untuk mencipkankan perbandingan untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan suatu

---

<sup>10</sup> Putri, H. A. (2020) Pengaruh Penggunaan Media *Croosword Puzzle* dan *Spelling Puzzle* terhadap hasil belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA. Nurul Iman Kota Jambi ( Doctoral dissertation, Fakultas Keguan dan Ilmu Pendidikan).

perlakuan. 2) Penelitian Heny Apriani Putri dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran ekonomi, sedangkan penelitian ini untuk membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi teks resensi.

*Ketiga*, Sabrina Ramadhani dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Croosword Puzzle* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II”. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran *Croosword Puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikategorikan layak untuk diujicoba dalam kegiatan belajar mengajar di SDN Negeri Pulogebong 11, penggunaan media ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar dan adanya peningkatan keaktifan siswa<sup>11</sup>.

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada dalam penelitian ini dengan peneliti Sabrina Ramadhani adalah sebagai berikut. Persamaannya terletak pada sama-sama meneliti tentang penggunaan media *Croosword Puzzle* dalam proses pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan juga sama-sama menggunakan metode kualitatif. Meskipun begitu ada perbedaan dari penelitian ini yang diantaranya; 1) Subjek penelitian Sabrina Ramadhani adalah SDN Negeri Pulogebong 11 sedangkan peneliti ini di tingkat MA. Ummuk Quro Putri. 2) Penelitian Sabrina Ramadhan dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia, sedangkan

---

<sup>11</sup> Ramadhani, S., & Yamin, Y. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran *Croosword Puzzle* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Dasar Kelas II. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 960-965

penelitian dari peneliti adalah untuk dapat membuat siswa belajar lebih mudah mengenai materi teks resensi.

Ketiga penelitian terdahulu diatas, yaitu yang dilakukan oleh peneliti Elisabet Dyah Kusuma, Heny Apriani Putri dan Sabrina Ramadhani masing-masing memiliki kesan tersendiri didalam penelitiannya, yang juga terdapat beberapa perbedaan yang membuat penelitian ini berbeda. Metode penelitian ini yang menggunakan metode kualitatif dan hanya berfokus menjelaskan pemanfaatan media *Croosword Puzzle* yang diterapkan pada siswa kelas XI MA. Ummul Quro Putri. Hal ini yang menjadikan penelitian ini berbeda.