

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut menyampaikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Ii, Teori, & Pembelajaran, 2016). Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Yang berarti “pengantar” atau “perantara” secara harfiah.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016: 4). Menurut Latif, dkk (2016:152) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan serta alat permainan yang mampu membuat anak usia dini memperoleh keterampilan pengetahuan dan menentukan sikap. Media pembelajaran adalah sarana (alat) guna menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, serta mudah dipahami oleh siswa (Ii & Pustaka, 2017). Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Ii & Pustaka, 2017).

Menurut Wulan et al., (2019) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru pada setiap pembelajaran. Selain itu, tenaga pendidik dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam rencana pembelajaran (Pada et al., 2021). Media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar yang berbedadan bervariasi, lebih mudah dimengerti, lebih menarik, menyenangkan, serta memberi motivasi belajar pada peserta didik (Ade et al., 2021; Bare et al., 2021; Sizi et al, 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu alat pelajaran yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Sadikin et al., 2020). Menurut Slameto (2016) media pembelajaran adalah semua komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Yaumi (2018:5) menyatakan bahwa media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks, kesulitan dalam mendefinisikan media sangat terasa terutama dikaitkan dalam beberapa istilah lain seperti system penyajian dan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari

sumber informasi (guru) kepada penerima informasi (peserta didik) agar informasi tersampaikan dengan baik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016: 8), adalah sebagai berikut: 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang adadi masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung, 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau, 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu, 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya, 6) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung, 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Arsyad, (2016:29) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas sajian materi pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Dapat memberi kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung

dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata.

Pendapat lain menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad, 2016:28 yaitu :

- 1) Pembelajaran yang menarik bagi anak dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar.
- 2) Bahan pembelajaran yang mudah dipahami bagi anak dapat memungkinkan anak dalam menguasai serta dapat tercapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi. Dalam pemanfaatan media pembelajaran ini, anak tidak akan mudah bosan karena media pembelajarannya berubah-ubah.
- 4) Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan. Ketika guru menjelaskan anak tidak cenderung mendengarkan saja melainkan juga mengamati serta dapat melakukan kegiatan.

Ada juga yang berpendapat yaitu menurut Tafonao T. 2018:107 fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat tertulis atau lisan saja
- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- c. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi dengan sikap pasif peserta didik.

- d. Dengan bersifat yang unik dari setiap peserta didik serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda.

Menurut Arsyad (2016) fungsi media pembelajaran ada enam yaitu :

- a. Membangkitkan motivasi siswa
- b. Mengulang materi apa yang telah disampaikan
- c. Menyediakan stimulus belajar
- d. Mengaktifkan respon siswa
- e. Memberikan umpan balik dengan cepat
- f. Menambah latihan yang serasi

Media pembelajaran memiliki manfaat dari menggunakan media tersebut.

Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat disamakan
- b. Proses pembelajaran lebih menarik dan jelas
- c. Pembelajaran lebih maksimal
- d. Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa
- e. Media dapat memberikan sikap positif untuk siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media dapat mengubah peran guru menjadi ke arah yang lebih produktif

Ada juga manfaat lain dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Menggunakan media pembelajaran lebih efisien untuk menjelaskan materi

- b. Mengarahkan siswa untuk lebih mandiri dalam meningkatkan wawasannya
- c. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran
- d. Adanya media pembelajaran proses belajar akan menjadi lebih maksimal

Menurut Sumiharsono dan Hasanah (2017:16) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- a. Membuat konkret konsep yang abstrak

Konsep yang diarahkan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung sehingga bisa diuraikan dengan media pembelajaran agar lebih jelas dan mudah dimengerti.

- b. Menghadirkan objek terlalu berbahaya atau sulit diajarkan ke dalam lingkungan belajar.

Contohnya adalah materi binatang buas. Karena tidak mungkin untuk mendatangkan binatang buas, maka bisa dijelaskan melalui media pembelajaran.

- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil yang tidak bisa di bawa ke dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Sehingga bisa menggunakan media pembelajaran agar materi tetap disampaikan dan siswa menjadi paham.

- d. Memperlihatkan gerak yang terlalu cepat dan terlalu lambat

Contohnya ketika menggunakan media film. Dengan media tersebut bisa memperlihatkan gerak lambat ataupun cepat dari video sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Manfaat media pembelajaran bisa membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat belajar siswa. Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru dan manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru
 - a) Meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar
 - b) Memiliki arah, tujuan dan urutan dalam proses pembelajaran
 - c) Mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami terutama materi yang masih bersifat abstrak.
 - d) Memiliki variasi metode dan media agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
 - e) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menarik.
 - f) Menghemat waktu dalam penyajian informasi secara jelas
 - g) Memudahkan guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa
 - a) Membuat siswa memiliki rasa ingin tahu untuk belajar
 - b) Memotivasi ketika belajar di kelas maupun belajar sendiri
 - c) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - d) Membuat suasana menyenangkan ketika pembelajara

- e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran yang terbaik untuk belajar melalui variasi media yang diberikan.
- f) Membuat siswa menjadi tidak bosan saat pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran, menyamakan pendapat dari suatu materi, dengan adanya media pembelajaran siswa menjadi konsentrasi dalam proses pembelajaran.

3. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Satrinawati (2018:10) jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi beberapa yaitu :

a. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang bisa dilihat, media ini melibatkan indera penglihatan. Contoh media visual yaitu: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b. Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang bisa didengar, media ini melibatkan indera pendengaran. Contoh media audio yaitu: musik, suara, lagu, alat musik, siaran radio, CD, kaset suara dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Contoh media audio visual yaitu: video, film, televisi, dan sebagainya.

d. Multimedia

Multimedia merupakan semua jenis media yang terangkum menjadi satu, media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Contoh multimedia yaitu: belajar dengan menggunakan internet. Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Jenis media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu :

- a. Media Grafis: media dua dimensi dengan dua ukuran panjang dan lebar.
Contohnya foto, diagram, poster, kartun dan komik
- b. Media tiga dimensi: Media yang meliputi dengan model seperti model padat, penampang, susun, model kerja dan panorama.
- c. Media Proyeksi: Seperti model film strip, slide dan film. Media proyeksi dibedakan menjadi 5 yaitu:
 - 1) Media Visual dua dimensi tidak transparan: Seperti sketsa, lipchart, peta, poster dan foto.
 - 2) Media Visual tiga dimensi transparan: Seperti strip, movie film dan slide.
 - 3) Media Visual tiga dimensi: Media ini memiliki isi atau volume, yang termasuk dalam media ini adalah mock-up, specimen dan benda yang sesungguhnya.
 - 4) Media Audio: Media ini berkaitan dengan pendengaran seperti: kaset, radio, telepon dan laboratorium bahasa.

5) Media Audio visual: Media yang dapat dilihat baik dari sumber gambar dan suara sekaligus, contohnya: TV, CD dan video.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran. Kriterianya adalah sebagai berikut :

1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga memiliki kesinambungan dengan materi yang diajarkan.

2) Karakteristik media sesuai dengan proses pembelajaran

Ketidaksesuaian karakteristik materi dengan media akan menimbulkan ketidakcocokan pada proses pembelajaran. Guru dalam memilih media harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran.

3) Mampu mendukung isi dan bahan Pelajaran

Media pembelajaran harus mendukung isi dan bahan pembelajaran. Agar media pembelajaran sesuai dengan media, dukungan terhadap isi dan bahan pembelajaran harus dipenuhi.

4) Media mudah diperoleh

Faktor penting dalam proses pembelajaran adalah kemudahan mencari media pembelajaran. Resiko terhadap media pembelajaran dapat terjadi sehingga guru harus menemukan media pengganti.

5) Kemudahan dalam mengakses media

Media pembelajaran harus memenuhi kriteria yaitu memiliki kemudahan mengakses sebagai salah satu penyebab berhasilnya dalam komunikasi. Kemampuan guru diuji dalam penggunaan media pembelajaran. Kesulitan mengakses media akan menjadi hambatan bagi para guru jika tidak bisa menguasai bagaimana cara mengakses medianya, sehingga tidak dimanfaatkan dengan baik. Dengan adanya kesulitan dalam mengakses, membuat penggunaan media pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan menghambat proses pembelajaran.

6) Penggunaan media tidak memakan waktu yang lama

Media pembelajaran harus bersifat efisien sebagai proses komunikasi efektif. Dalam mempersiapkan media tidak membutuhkan waktu yang lama. Karena, penggunaan waktu yang lama dalam persiapan media akan menghambat proses pembelajaran, dan menghabiskan waktu.

7) Kesesuaian media pembelajaran dengan cara berfikir peserta didik

Media pembelajaran harus memiliki kesesuaian dengan cara berfikir peserta didik dalam berkomunikasi dan proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, peserta didik dapat memahami apa yang disajikan dalam media tersebut. Kesesuaian media dengan cara berfikir peserta didik dapat memotivasi mereka untuk belajar. Diharapkan penggunaan media tidak membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik pada pelajaran.

8) Sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan

Penggunaan media dengan situasi kondisi harus benar-benar diperhatikan oleh guru saat menggunakan media tersebut.

9) Sesuai dengan kemampuan guru

Proses pembelajaran tidak akan berjalan apabila pengguna tidak bisa menggunakan media tersebut. Antara pengguna media dan media pembelajaran harus dilakukan dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

10) Efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran

Media pembelajaran harus memenuhi kriteria berupa efektifitas penggunaan dengan menyesuaikan waktu, dan kemampuan penggunaanya agar efektif. Penggunaan media yang efektif dalam proses pembelajaran bisa memaksimalkan hasil pembelajaran.

Menurut Abidin (2016) kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu :

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Media yang akan digunakan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini tujuan pembelajaran meliputi ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

2. Karakteristik siswa sebagai pengguna media

Siswa berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, maka dari itu pemilihan media menyesuaikan jumlah siswa, media yang akan digunakan dalam bentuk individu atau secara kelompok, latar belakang sosial siswa, dorongan belajar, jenis kepribadian, tingkat pengetahuan, keterampilan yang dimiliki, gaya belajar dan ciri-ciri lain yang relevan yang berkaitan dengan karakteristik siswa.

3. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan

Setiap isi materi yang dipelajari mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda, ada yang bersifat faktual, konseptual, teoritik, prosedur, nilai dan sikap yang semuanya mempunyai jenis rangsangan yang berbeda melalui media kemasan audio, visual, audio visual yang berbentuk suara, gambar, simbol. Apabila tidak sesuai dengan rangsangan belajar yang diinginkan maka proses pembelajaran tidak berjalan secara efisien dan efektif.

4. Ketersediaan dan kondisi media yang akan digunakan

Sebelum membuat media, perlu mengetahui potensi dari media itu sendiri. Perlu meninjau ketersediaan media dipasaran, kualitas teknis media untuk guru menggunakannya. Umar (2014) mengemukakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu media yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Contoh pada penerapannya yaitu: apabila tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai bersifat menghafalkan kata-kata tentu media yang tepat digunakan yaitu media audio. Jika tujuan pembelajaran bersifat memahami suatu isi bacaan maka media yang tepat digunakan yaitu media cetak. Apabila tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas) maka media yang tepat digunakan yaitu media film dan video.

Karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Fiksatif

Adalah kemampuan media untuk melestarikan, menyimpan serta merekam kejadian atau objek.

2) Manipulatif

Adalah media mampu dalam mentransfer kejadian ke dalam proses yang dapat mengatasi masalah ruang dan waktu.

3) Distributif

Adalah media mampu mentransfer kejadian secara bersamaan

4) Interaktif

Adalah media mampu memberikan respon kepada siswa melalui media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2016) dalam buku Suryani dkk (2018:59) menjelaskan “kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan”. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dilakukan oleh guru dalam menyesuaikan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan kriteria media pembelajaran yang baik menurut Arsyad adalah sebagai berikut :

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional secara umum mengacu pada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menyusun media yang sesuai dengan tujuan harus memenuhi apa tujuan media tersebut digunakan.

2) Tempat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi

Kriteria pemilihan media hendaknya dipilih menyesuaikan kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami materi. Agar media pembelajaran berjalan secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dan kemampuan siswa.

3) Praktis, luwes dan pertahanan

Media pembelajaran tidak harus mahal, karena tidak menjadi jaminan jika media yang mahal akan menjadi media yang terbaik. Kriteria ini menuntut para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau dapat dibuat sendiri agar lebih efektif.

4) Guru terampil dalam menggunakan media

Media yang sudah dipilih, apapun bentuknya guru harus mampu dan bisa menggunakan media tersebut dengan baik agar proses pembelajaran berjalan lancar. Nilai dan manfaat media pembelajaran ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Keterampilan menggunakan media menentukan keberhasilan proses belajar, karena akan di praktekan kepada siswa sehingga siswa terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

5) Pengelompokkan sasaran

Media yang efektif belum tentu bisa digunakan antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Hal tersebut harus diperhatikan dalam penentuan media yaitu memilih media pembelajaran yang tepat.

6) Mutu teknis

Pemilihan media harus memenuhi syarat teknis tertentu. Menentukan media pembelajaran tidak bisa asal pilih walaupun media tersebut sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Setiap produk memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan. Jika suatu produk belum memiliki standar tertentu maka guru harus mampu menentukan standar produk tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang menyesuaikan kebutuhan nyatanya. Media tidak harus mahal dan bagus, namun media harus memiliki manfaat dan fungsi yang dibutuhkan oleh siswa agar membantu proses pembelajaran dalam penyampaian materi sehingga mudah dipahami oleh siswa.

5. Pengertian Media Teka Teki Silang

Sejarah teka-teki silang pertama kali dibuat oleh Arthur Wynne tahun 1913 yang berawal dari iseng bermain. Keisengan tersebut disukai hampir seluruh dunia. TTS mulai muncul pada tahun 1924 dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1970. TTS yang sering kali digunakan adalah TTS berbentuk kotak-kotak yang berbentukkisi-kisi pada umumnya berjumlah 20 x 20 atau 21 x 21 mengikuti bentuk buku TTS yang berkembang. Teka-teki silang termasuk dalam permainan edukatif karena dalam teka-teki silang terdapat unsur permainan edukatif seperti menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kotak-kotak yang di desain mendatar dan menurundan terdapat materi yang membahas permainan tersebut.

Media pembelajaran teka-teki silang adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indra penglihatan atau mata dan pola berfikir anak yang merupakan sebuah media atau alat peraga yang digunakan untuk mengetahui dan

memahami materi pembelajaran. Media teka-teki silang bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran tambahan yang menarik dan menyenangkan tanpa menghilangkan konsentrasi belajar siswa (Sholihah, 2016).

Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini juga bagus dikembangkan untuk anak usia Sekolah Dasar (SD) (Lestari & Sb, 2017). Teka-Teki Silang (TTS) adalah media pembelajaran yang memiliki unsur permainan, sehingga dapat membuat siswa mengalami suasana belajar yang menyenangkan. Menurut (Maryanti & Kurniawan, 2017) Penggunaan media TTS menjadikan peserta didik termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi, sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan dan tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar.

Teka-teki silang merupakan permainan dengan mengisi ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk itu biasanya dibagi menjadi dua kategori yaitu mendatar dan menurun tergantung posisi kata yang diisikan. Menurut Darinah (2021) teka-teki silang merupakan salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam rangka mendukung proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Media teka teki silang pada dasarnya sebuah permainan yang memiliki banyak sekali manfaat. Seperti pengertiannya bahwa teka-teki silang merupakan permainan yang meningkatkan semangat siswa karena dengan bermain teka-teki silang akan menjadi

terhadap jawaban jawaban dari pertanyaan yang ada dalam teka teki silang tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka teki silang tersebut terjawab.

Teka-teki silang merupakan permainan kosa kata yang cukup familiar di kalangan umum, termasuk anak-anak sehingga cocok dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran. Teka-teki silang sebagai media pembelajaran dapat mengasah kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata baru pada pembelajaran tertentu, khususnya pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) bukan hanya sekedar pembelajaran yang mencakup tentang pengetahuan saja, akan tetapi suatu proses yang seharusnya merangsang siswa untuk aktif serta ikut terlibat dalam persiapan proses pembelajaran tersebut. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat merangsang siswa agar ikut secara terlibat dalam pembelajaran kelas adalah membuat pembelajaran menjadi semenarik mungkin. Guru dapat memaksimalkan penggunaan bahan ajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan juga model pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan guru dengan metode yang berbeda dan media yang serupa dengan memiliki ukuran yang besar dan tampilan yang menarik. Dengan media ini, siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Melalui media teka-teki silang, siswa dapat berfikir secara kritis dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memahami materi yang diberikan.

Dengan adanya teka-teki silang diharapkan dapat menarik dan memotivasi peserta didik serta menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga bisa dijadikan sebagai solusi agar tidak bosan dalam pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik menjadi bertambah ilmu dan pengetahuan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kesimpulan dari media teka-teki silang adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehinggamemotivasi siswa dengan cara mengisi kotak ruang-ruang kosong dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuknya. Selain itu, permainan teka-teki silang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menguatkan konsep dan meningkatkan hasil belajar.

6. Fungsi dan Manfaat Media Teka-Teki Silang

Fungsi dari media teka-teki silang adalah dapat meningkatkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal. Karena, otak di biasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Belajar dengan santai dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan mengingat siswa sehingga siswa tidak akan lupa dengan materi yang telah diajarkan.

Arsyad (2016) menjelaskan bahwa “manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik karena dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran jernih, rileks, dan tenang akan membuat memori otak menjadi kuat sehingga daya ingatpun menjadi meningkat”.

Selain itu, manfaat dari media teka-teki silang adalah dapat dapat mengasah daya ingat, menghibur, merangsang aktivitas. Manfaat lain dari media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

a) Mempekuat daya ingat

Dengan adanya media teka-teki silang dapat merangsang kemampuan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru.

b) Mengurangi resiko Alzheimer dan Demensia

Sebuah penelitian yang tergabung dalam *Journal of the International Neuropsychological Society* mampu membuktikan bahwa permainan teka-teki silang memiliki peran sangat penting. Dalam penelitian tersebut di katakan bahwa TTS (Teka-Teki Silang) dapat memperlambat terkikisnya ingatan pada orang lanjut usia yang menderita demensia.

Media teka-teki silang merupakan salah satu permainan yang merangsang kesehatan mental dan mengasah otak untuk selalu berfikir. Orang lansia yang rajin melakukan keduanya dapat mengurangi resiko mengalami gangguan Alzheimer.

c) Meningkatkan kemampuan berfikir

Orang yang rajin bermain teka-teki silang memiliki daya pikir dan analisis yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang tidak bermain teka-teki silang. Selain itu, memiliki kemampuan focus dan konsentrasi yang tinggi.

d) Sebagai pemecah atau solusi masalah

Orang yang terbiasa mengisi teka-teki silang dapat membantu merangsang untuk terampil dalam menghadapi masalah yang terjadi dalam kehidupan. Karena terbiasa menyelesaikan masalah, orang yang terbiasa mengisi teka-teki silang mempunyai banyak solusi alternatif.

e) Menambah kosakata

Saat mengisi teka-teki silang, orang-orang dituntut untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di dalamnya. Jawaban tersebut harus sesuai dengan kotak-kotak yang terdapat pada teka-teki silang. Hal itu menambah pengetahuan dan menambah ilmu tentang kosakata yang mungkin mereka baru temukan.

f) Mempertahankan kemampuan kognitif

Saat pengisian teka-teki silang, kemampuan berfikir serta kemampuan untuk menghubungkan satu kosakata dengan kosakata lainnya untuk mencapai keberhasilan atau tidak sedang latih. Hal tersebut memaksa otak untuk bekerja supaya berfikir dengan baik.

g) Mengurangi stress

Secara kesehatan, teka-teki silang dapat memberikan dampak positif terhadap emosi. Media teka-teki silang adalah aktivitas yang mengasah kemampuan kognitif terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan.

Dalam mengisi teka-teki silang, tubuh akan memproduksi hormon dopamin. Hormon ini memberikan adanya rasa nyaman sehingga suasana hati menjadi lebih baik. Hal itu dapat membantu untuk bekerja secara optimal dan semangat.

h) Meningkatkan rasa percaya diri

Kepercayaan diri adalah hal yang penting untuk dimiliki oleh setiap individu.

Kepercayaan diri dapat meningkatkan rasa bahagia karena berhasil mencapai tujuan. Hal itu bisa dibuktikan saat mengisi teka-teki silang.

Dalam mengisi teka-teki silang akan meningkatkan rasa kepercayaan diri semakin kuat. Semakin berhasil dalam mengisi teka-teki silang, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri yang dimiliki.

i) Meningkatkan kedisiplinan diri

Media ini juga bisa digunakan untuk melatih disiplin pada diri sendiri. Berhasil atau tidak mencapai komitmen tergantung pada kedisiplinan diri sendiri.

Selain itu, penggunaan media teka-teki silang juga memiliki beberapamanfaat. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Mengasah kemampuan berfikir
- b) Mempertajam insting untuk menebak
- c) Menjauhkan pikiran dari rasa malas
- d) Menguji daya ingat
- e) Meningkatkan rasa ingin tahu
- f) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa
- g) Meningkatkan keterampilan menulis
- h) Membantu siswa untuk mengingat kosakata

7. Kelebihan dan Kelemahan Teka Teki Silang

Kelebihan media teka-teki silang antara lain sebagai berikut :

- a. Mudah dalam pelaksanaan dengan menyebutkan beberapa gagasan, istilah atau kata kunci dari materi yang telah disampaikan. Bentuk pertanyaan disusun dalam kata kunci dan ditulis silang, horizontal atau vertical.
- b. Media yang menyenangkan. Media ini dikemas dalam bentuk permainan, karena pertanyaan dalam teka-teki silang bisa diselengi dengan kotak hitam yang menyenangkan dan tidak berkaitan dengan pelajaran.
- c. Merangsang siswa untuk lebih rajin membaca buku
- d. Siswa dapat mengembangkan materi yang lebih luas karena memiliki dorongan emosional dan intelektual yang memungkinkan mereka melalui tingkat pengetahuan.
- e. Lebih mudah untuk mengingat, menghafal dan memahami konsep pembelajaran.

Kekurangan dari media teka-teki silang antara lain sebagai berikut :

- a. Waktu untuk pembelajaran sedikit sedangkan materi yang harus disampaikan masih banyak.
- b. Penerapan strategi teka-teki silang dalam kelas memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Ada saat siswa berteriak atau tepuk tangan untuk mengungkapkan rasa senang saat menemukan jawaban.

- c. Banyak mengandung unsur spekulasi. Peserta yang lebih awal selesai dalam permainan ini, belum bisa dikatakan sebagai siswa paling pandai dari teman lainnya.
- d. Anggapan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat merepotkan. Ada sebagian guru yang masih belum mau menggunakan media pembelajaran karena dianggap sangat merepotkan dan menyita banyak waktu.

Kelebihan media teka-teki silang lainnya adalah sebagai berikut :

- a. Siswa lebih mudah untuk diajak lebih aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berfikir secara bersama-sama.
- b. Media ini membantu mengasah kemampuan otak siswa, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga memudahkan proses pemahaman kepada siswa.
- c. Media ini membantu melatih kemampuan berfikir dan membuat siswa menjadi konsentrasi belajar.
- d. Dapat menghilangkan rasa bosan karena harus berfikir tentang jawaban yang harus diselesaikan.
- e. Media ini dapat membantu melatih logika siswa.

Kelemahan media teka-teki silang lainnya adalah sebagai berikut :

- a. Menimbulkan kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuan dalam memahami materi.

- b. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa yang kurang memahami materi pembelajaran.
- c. Menimbulkan emosi bagi siswa yang tidak mampu menemukan jawaban dari pertanyaan.
- d. Kurangnya minat dan partisipasi dalam mata pelajaran.

8. Langkah-Langkah Menggunakan Media Teka-Teki Silang

Langkah-langkah penggunaan media teka-teki silang menurut Aribowo E. K (2017) adalah sebagai berikut

- (1) Meminta siswa untuk membaca materi pada pertemuan selanjutnya dengan saksama.
- (2) Mempersiapkan teka-teki silang dari materi yang akan disampaikan. Fotocopi kerangka teka-teki silang dengan ukuran yang sesuai.
- (3) Potong daftar pertanyaan kemudian gulung kecil.
- (4) Pada pertemuan yang telah ditentukan, bawa siswa keluar kelas.
- (5) Kemudian bagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa. Minta siswa untuk berbaris dengan rapi. Berikan jarak yang sama antara teka-teki silang yang satu dengan lainnya. Kemudian guru menjelaskan aturan permainannya.
- (6) Tempelkan kerangka teka-teki silang pada papan tulis atau tembok
- (7) Guru mengambil soal yang sudah diacak kemudian membacakan sambil memulai penghitung waktu dan mencatat skor perolehan. Siswa yang berbaris paling depan dari setiap kelompok dan mengetahui jawabannya

kemudian mengangkat tangan. Setelah guru mempersilahkan, siswa yang berada paling depan menjawab dan menuliskannya di teka-teki silang. Setiap soal dibatasi 1 menit untuk menyelesaikannya. Siswa yang sudah menjawab kemudian berbaris lagi di barisan paling belakang.

- (8) Ulangi proses tersebut sampai selesai
- (9) Mengevaluasi teka-teki silang secara bersama-sama dan menghitung skor perolehan dari masing-masing kelompok.
- (10) Berikan penghargaan bagi kelompok yang memenangkan permainan ini.

Ada pun langkah-langkah dari menggunakan media teka-teki silang adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indicator keberhasilan dari materi yang akan disampaikan.
- 2) Membuat kotak-kotak menurun dan mendatar dari setiap pertanyaan
- 3) Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari setiap kotak diberi nomor
- 4) Mulai menyusun pertanyaan atau soal yang harus dibuat, sehingga kata-kata yang tercantum dalam kotak-kotak adalah jawabannya.
- 5) Setelah semua pertanyaan tersusun dengan baik, maka kotak-kotak tersebut bisa diisi.
- 6) Kerangka teka-teki silang tersebut di print, dan di fotocopi sejumlah siswa. Setelah itu, di bagikan kepada siswa.
- 7) Siswa mulai mengerjakan kerangka teka-teki silang tersebut.

9. Ilmu Pengetahuan Alam

A. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Istilah yang terlibat dalam ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah “pengetahuan, ilmu dan alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia, banyak pengetahuan yang manusia miliki seperti pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, politik, sosial ataupun pengetahuan alam yang berarti pengetahuan tentang alam beserta isinya. Ilmu adalah rasional, masuk akal, logis atau dapat diterima oleh akal sehat dan objektif. Artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan, sesuai dengan pengamatan. Ilmu pengetahuan alam (IPA) dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat ataupun kejadian yang ada di alam. (Sukarno, 2018:22-24).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan alam yang melalui proses berfikir sistematis dan empiris yang didasari dengan sikap keingintahuan, keteguhan hati, ketekunan yang dilakukan oleh individu untuk menyingkap rahasia alam semesta. Dalam berfikir sistematis, ilmu pengetahuan alam (IPA) meliputi mengamati, mengklasifikasi, menarik kesimpulan, memprediksi, mencari hubungan, mengukur, mengkomunikasikan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, mengontrol variabel, menginterpretasikan data, dan menyimpulkan. Berdasarkan tersebut, bisa digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam sebagai suatu Kumpulan pengetahuan yang sudah tersusun secara alami.

Ilmu pengetahuan alam adalah salah satu mata pembelajaran yang wajib adadi Sekolah Dasar, karena pembelajaran di Sekolah Dasar lebih menekankan agar mempunyai keterampilan sehingga disarankan agar peserta didik diajak percobaan

sederhana atau mengetahui secara langsung dan lebih mudahnya agar melaksanakan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang diberikan terkesan dan senang diikuti. Olehkarena itu, peserta didik di beri pengajaran dengan baik agar pengalaman yang diberikan bisa bermanfaat dan bisa digunakan sebaik-baiknya.

Menurut Julianto et al., (2016) bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari dan memahami segala sesuatu yang ada di alam semesta dalam susunan yang teratur melalui kegiatan pengamatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, menggunakan prosedur pengamatan, dan dapat dipaparkan hasilnya menggunakan penalaran sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan.

Berikut beberapa definisi yang sama menurut Aisih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati antara lain sebagai berikut :

- a. Suatu cabang ilmu pengetahuan yang menyangkut fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum umum.
- b. Suatu cabang ilmu yang bersangkutan dengan observasi dan klasifikasi fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesis.
- c. Pengetahuan yang di peroleh dengan praktik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pengetahuan, ilmu dan alam dimana manusia memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

B. Pembelajaran IPA

Menurut Samidi (2015:4) ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada suatu ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun dan dimana pun. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. Ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran alamdan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Ilmu pengetahuan alam terdiri dari tiga komponen yaitu sikap ilmiah, prosesilmiah dan produk ilmiah. Hal tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala alam yang belum dapat ditemukan solusi, tidak hanya terdiri dari kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang harus dihafal. Ilmu pengetahuan alam menggunakan apa yang telah diketahui untuk memahami ilmu lain yang belum diketahui. Suatu masalah telah dirumuskan dan berhasil dipecahkan akan memungkinkan ilmu pengetahuan alam untuk berkembang secara dinamis, sehingga kumpulan pengetahuan sebagai produk juga bertambah.

Menurut Jufri (2017:132) ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yangmenarik untuk diuji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global. Menurut Ahmad Susanto (2016:165) ilmu pengetahuan alam adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan kurikulum di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam dengan hukum yang pasti dan umum.

C. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah untuk memahami konsep-konsep IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan benar sesuai kasus ilmiah dan bisa menjawab persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah sebagai berikut :

- (1) IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan dasar teknologi sebagai dasar yang cukup luas
- (2) IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan suatu mata pelajaran yang melatih atau mengembangkan kemampuan berfikir kritis.
- (3) IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan mata pelajaran yang diajarkan melalui percobaan yang dilakukan oleh peserta didik.
- (4) Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Samatowa dan Usman, 2006).

Tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang tertuang dalam KTSP adalah untuk memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa karena dengan belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) siswa dapat mengetahui keberadaan, keindahan dan keteraturan alam. Hal tersebut akan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA (Ilmu

Pengetahuan Alam), lingkungan, teknologi, serta masyarakat. Kemudian siswa akan mengembangkan pengetahuan dan konsep ilmu pengetahuan alam (IPA) yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam permasalahan di kehidupan sehari-hari. Siswa juga akan mengembangkan keterampilan proses untuk melakukan observasi dan penelitian terhadap alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Kesadaran siswa akan meningkat untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, serta melestarikan lingkungan alam sebagai ciptaan Tuhan. Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) juga sebagai bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

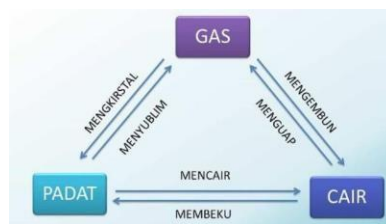
Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum dalam taksonomi bloom bahwa diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif) yang merupakan tujuan utama pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas tujuan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dapat memberikan antara lain sebagai berikut : 1) kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2) pengetahuan yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains dan teknologi, 3) keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi, 4) sikap ilmiah, antara lain yaitu skeptis, kritis, sensitive, obyektif, jujur terbuka, benar, dan dapat bekerja sama, 5) kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analisis induktif dan deduktif menggunakan konsep dan prinsip sains untuk

menjelaskan berbagai peristiwa alam, 6) apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

10. Materi Perubahan Wujud Benda

Menurut Julianto et al., (2016) materi perubahan wujud benda merupakan materi yang mempelajari perubahan yang terjadi pada suatu zat benda ke bentuk wujud zat benda yang berbeda. Materi perubahan wujud benda di kelas V yaitu membeku, mencair, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.



Perubahan wujud dapat terjadi karena adanya tindakan yang dilakukan terhadap benda itu. Misalnya tindakan memanaskan, mendinginkan, atau mengembunkan, membuat suatu benda berubah wujud dari asalnya. Benda padat, benda cair, dan benda gas bila terkena panas atau suhu dingin tertentu akan berubah wujud. Contohnya adalah kertas di bakar berubah menjadi abu. Air yang terkena panas berubah menjadi uap. Air yang terkena suhu dingin berubah menjadi es dan uap air yang terkena suhu dingin berubah menjadi air (embun).

Perubahan wujud benda terdiri dari mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim dan mengkristal. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

a) Mencair

Mencair adalah perubahan wujud dari benda padat menjadi benda cair. Hal ini terjadi karena adanya kenaikan suhu (panas). Tindakan atau aksi yang dilakukan untuk

mengubah benda padat menjadi benda cair adalah dengan memanaskan atau menaikkan suhu benda. Contohnya adalah es batu yang dibiarkan di udara terbuka lama-kelamaan akan mencair.



b) Membeku

Membeku adalah perubahan wujud dari benda cair menjadi benda padat. Dalam peristiwa ini zat melepaskan energi panas. Hal ini terjadi karena adanya pendinginan. Contohnya adalah es lilin yang dimasukkan ke dalam kulkas, lama-kelamaan akan membeku.



c) Menguap

Menguap adalah perubahan wujud dari benda cair menjadi benda gas. Hal tersebut dikarenakan adanya pemanasan. Contohnya adalah saat memasak air di panci, saat air mendidih akan keluar udara yang disebut dengan uap. Uap tersebut merupakan hasil air yang menguap karena suhu yang panas.



d) Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud dari benda gas menjadi benda cair.
Contohnya adalah gelas yang berisi air es, pada dinding bagian luar terdapat titik- titik air.



e) Menyublim

Menyublim adalah perubahan wujud dari benda padat menjadi benda gas.
Contohnya adalah kapur barus.



f) Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan wujud dari benda gas menjadi benda padat. Proses mengkristal adalah proses perubahan wujud zat yang terjadi karena adanya perubahan bentuk, kandungan dan ukuran dalam suatu molekul. Proses mengkristal sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan proses ini menjadi proses pelepasan kalor. Contohnya adalah bunga es yang terdapat di dalam kulkas, salju, garam.

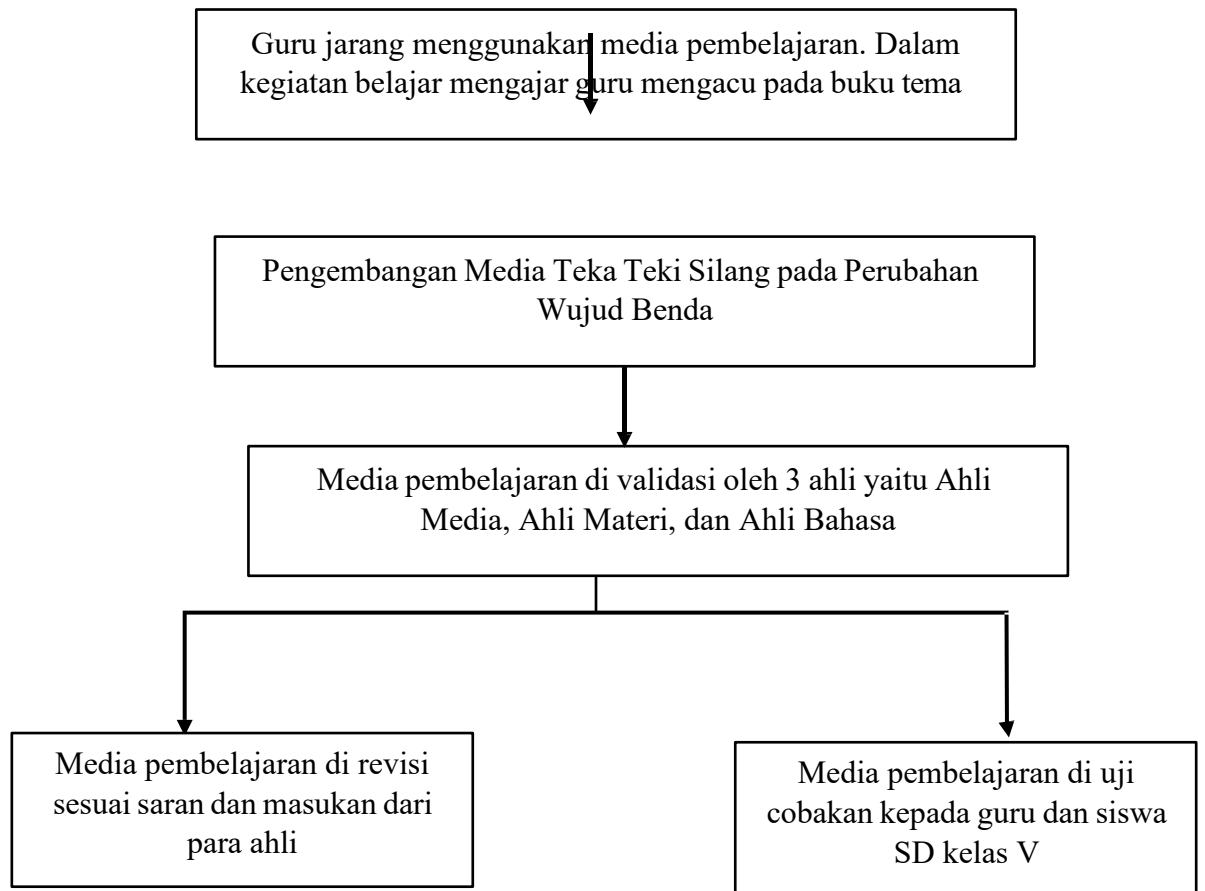


B. KERANGKA BERFIKIR

Pembelajaran SD tepatnya di kelas V pada LK S Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan pencapaian pembelajaran Perubahan Wujud Benda adalah materi yang luas cakupannya dan masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut sehingga siswa menjadi paham dan mengerti.

Media pembelajaran ini sudah di desain sesuai dengan materi yang disampaikan dalam buku tematik dengan tujuan menambah pengetahuan siswa dalam memahami

materi perubahan wujud benda. Kerangka berpikir dalam pengembangan media teka teki silang pada perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :



Kerangka Berfikir

C. HIPOTESIS

Asumsi pada penelitian ini adalah media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan melatih focus mereka pada materi perubahan wujud benda.