

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Sebuah hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah. Pada tingkat global, Pasal 13 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan (Google Arts & Culture, 2022).

Pendidikan diawali ketika seorang bayi baru dilahirkan dan berlangsung hingga seumur hidup. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan oleh banyak orang dengan memainkan musik dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran. Bagi sebagian orang, pengalaman kehidupan sehari-hari lebih berarti daripada pendidikan formal. Mark Twain mengatakan bahwa saya tidak pernah membiarkan sekolah mengganggu pendidikan saya (Patrick, 2010:195).

Menurut H. Horne, pendidikan merupakan proses terus-menerus menuju penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang memiliki kebebasan dan kesadaran akan Tuhan. Ini tercermin dalam kemampuan intelektual, emosional, dan kemanusiaan manusia yang termanifestasi dalam lingkungan sekitarnya. Setiap negara maju tidak dapat dipisahkan dari peran penting pendidikan dalam kemajuannya. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara,

semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dapat memajukan dan menghargai negaranya (Gilang, 2020).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan upaya yang mendasar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, penanaman akhlak mulia, dan penguasaan keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat, maupun negara. (UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, 2003)

Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik membutuhkan sumber Pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan bertujuan untuk memungkinkan peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran melibatkan rangkaian kegiatan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Setyawati, 2018).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengatur proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model-model ini disusun secara sistematis untuk mengakomodasi berbagai aspek pembelajaran, seperti struktur bahasa (sintaksis), interaksi sosial dalam proses pembelajaran (sistem sosial), prinsip-prinsip respons belajar (prinsip reaksi), dan sistem-sistem pendukung lainnya yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Setyawati, 2018). Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, proses belajar dapat menjadi lebih terarah dan efektif. Sementara menurut Arends yang dikutip oleh Trianto, model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dipergunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran di ruang kelas (Asnawi, 2019). Model pembelajaran memiliki daya tarik unik yang menarik untuk dieksplorasi, terutama ketika diterapkan dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini. Salah satu pendekatan yang menarik adalah pembelajaran berbasis otak atau *brain-based learning*. Dalam pembelajaran ini, aktivitas

belajar anak disesuaikan dengan fungsi otak mereka, dengan memperhatikan batas kemampuan otak sehingga proses belajar tidak membosankan, tidak memunculkan rasa jenuh, atau tidak membuat mereka merasa terpaksa. Pendekatan berbasis otak ini menitikberatkan pada minat individu anak, sehingga informasi yang dipelajari dapat diserap dan disimpan oleh otak mereka. Dalam teori pembelajaran ini, guru dan anak didik didorong untuk menjadi kreatif, inovatif, serta berpikir kritis untuk menciptakan proses belajar yang seimbang antara fungsi otak kanan dan kiri. (Aisya, 2020)

Brain-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada manajemen otak. Konsep ini mencerminkan cara alami otak manusia dalam belajar. Pendekatan berbasis otak adalah sistem pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip alami otak dan bagaimana otak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini berarti guru harus mampu memberikan pembelajaran yang merangsang kreativitas peserta didik dalam proses belajar di kelas. Guru tidak hanya mengandalkan materi pelajaran dari buku saja, tetapi juga harus memilih metode pembelajaran dengan bijaksana dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan.

Brain-based learning, sebagai salah satu model pembelajaran, memiliki daya tarik tersendiri yang sangat menarik untuk diterapkan pada peserta didik yang menggemari permainan teka teki. Pendidikan ini melibatkan berbagai disiplin ilmu seperti kesehatan, neurosains, dan psikologi. *Brain-based learning* adalah konsep pembelajaran yang berfokus pada potensi otak. Dalam pelaksanaannya, pendekatan ini sesuai dengan cara kerja otak manusia, mulai dari proses analisis, penilaian, pengambilan keputusan, dan sebagainya. Semua bagian otak terlibat secara langsung dalam proses belajar-mengajar. (Chamidiyah, 2015:279)

Dalam pembelajaran berbasis otak, pendekatan terhadap peserta didik disesuaikan dengan fungsi otak mereka, tanpa melampaui batas kemampuan otak, sehingga menghindarkan rasa bosan, jenuh, atau terkekang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran disesuaikan dengan

minat individu peserta didik, sehingga informasi yang dipelajari dapat diserap dan disimpan oleh memori otak mereka. Dalam teori ini, pendidik dan peserta didik didorong untuk menjadi kreatif, inovatif, serta berpikir kritis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang seimbang antara kedua belahan otak, sehingga materi pembelajaran dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas maupun di rumah, karena materi pembelajaran mudah dipahami dan diserap oleh otak peserta didik, memberikan mereka dorongan untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, serta memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Susanto, 2012:45) Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik. Selain itu, variasi dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peran pengajar di dalam kelas sangatlah penting. Semua aktivitas di dalam kelas sepenuhnya bergantung pada pengajar, sehingga kesuksesan atau kegagalan pembelajaran ditentukan oleh peran pengajar secara keseluruhan. Kendala yang sering dihadapi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menjadi hambatan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Biasanya, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar, meskipun tidak semua materi cocok disampaikan dengan cara tersebut. Penggunaan metode ceramah secara berlebihan dapat menyebabkan salah persepsi atau pemahaman yang salah, mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, guru adalah yang pertama kali disalahkan. Oleh karena itu, guru harus dapat mencari cara alternatif agar proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. Guru harus menggunakan berbagai jenis media dalam mengajar, baik itu buku referensi maupun media lainnya yang dapat

membantu proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan peserta didik akan lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru. (Erlinna, 2011)

Terdapat berbagai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran teka-teki silang. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mempelajari berbagai materi, terutama dalam mengembangkan kosakata. Teka-teki silang merupakan permainan di mana peserta didik diminta untuk mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Selain menyenangkan, mengisi teka-teki silang juga berguna untuk mengingat kosakata yang umum dan memperluas pengetahuan secara santai. Karakteristik yang santai dan fokus pada perbandingan dan perbedaan antara kata-kata membuatnya cocok digunakan sebagai alat latihan yang diberikan oleh guru di kelas, menghindari monotonnya pertanyaan-pertanyaan standar.

Meskipun teka-teki silang telah menjadi favorit lintas generasi, konsep ini sebenarnya sudah ada sejak zaman kuno. Catatan sejarah menunjukkan bahwa format teka-teki silang seperti yang kita kenal sekarang sudah ada sejak zaman kuno, meskipun dalam bentuk yang lebih sederhana. Bujur sangkar berisi kata-kata, dengan huruf-huruf yang sama menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal, mirip dengan teka-teki silang modern yang kita kenal. (Hidayati, 2009)

Selain sebagai sarana hiburan, tujuan utama dari teka-teki gambar atau puzzle adalah untuk memberikan rangsangan edukatif yang dapat merangsang perkembangan otak pada anak-anak. Baik itu teka-teki silang (TTS) maupun teka-teki gambar atau puzzle masih tetap populer dan diminati hingga saat ini. Biasanya, teka-teki ini digunakan untuk mengisi waktu luang sambil merangsang aktivitas otak. TTS dapat kita kategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat "*fun*" tapi tetap "*learning*" dari TTS memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali

optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang tenang dan rileks memiliki dampak positif terhadap kekuatan memori otak, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan ingatan. Teka-teki silang (TTS) dapat dianggap sebagai sarana rekreasi otak karena selain melatih kognisi, meningkatkan daya ingat, dan memperkaya pengetahuan, juga memberikan kesenangan. TTS merupakan gabungan antara bermain dan belajar, karena sering kali hal-hal kecil yang terlupakan atau terlewatkan dapat diketahui saat mengisi TTS. Mengisi TTS dapat dianggap sebagai latihan dan ujian tanpa tekanan karena sifatnya yang cenderung menghibur. Meskipun terdapat TTS dengan pertanyaan yang sulit, esensi dan peranannya tetap membuatnya menjadi hal yang menyenangkan dan menarik untuk mencari jawabannya. Tidak mengapa jika sering bermain TTS karena manfaatnya yang besar dalam menjaga kesehatan otak dari penyakit Alzheimer.

Belajar dapat terjadi di berbagai tempat dan waktu, dan tidak selalu terbatas pada hal-hal yang konkret, baik secara konseptual maupun faktual. Belajar sering kali melibatkan konsep yang kompleks, abstrak, dan tersembunyi di balik realitasnya. Oleh karena itu, peran media dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dan mengungkapkan hal-hal yang tersembunyi menjadi sangat penting. Masih banyak masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini. Contohnya, kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran, kesulitan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, kebosanan dalam proses belajar, hingga rendahnya nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran tertentu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, di mana guru sering menggunakan metode ceramah sehingga hanya guru yang aktif sedangkan peserta didik bersifat pasif.

Karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang ekonomis. Namun, banyak guru yang merasa bahwa media pembelajaran tidak terlalu penting dalam proses pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa fokus utama seorang pengajar adalah pada kemampuan menyampaikan materi dengan baik di kelas. Bagi

mereka, pembuatan media pembelajaran dianggap sebagai pemborosan waktu dan energi.

Pengajar dapat menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, seperti Teka-Teki Silang (TTS). TTS merupakan permainan di mana pemain harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membentuk kata-kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Selain menghibur, mengisi TTS juga berguna untuk meningkatkan kosakata dan pengetahuan umum secara santai. Proses mengisi TTS menantang pemain untuk berpikir dan mencari jawaban, sering kali dilakukan dalam suasana santai untuk mengisi waktu luang.

Berdasarkan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di MTsN 7 Majalengka, pembelajaran IPS masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru mendominasi dalam penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah digunakan oleh guru untuk mencapai target pembelajaran yang harus disampaikan, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi terhadap peserta didik relatif lebih sedikit dibandingkan dengan penyampaian secara lisan. Guru sebagai pendidik perlu diberikan informasi terkait media penyampaian bahan ajar yang lebih dapat mengena terhadap peserta didiknya. Karena potensi siswa kelas VII yang masih senang bermain, alangkah lebih baik jika guru memberikan metode permainan yang dapat menyerap materi pelajaran, jadi siswa dapat belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut diatas, sehingga peneliti tertarik untuk mencobakan salah satu model pembelajaran, yaitu Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 7 Majalengka.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, agar lebih memfokuskan terhadap pokok pembahasan penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut: Model pembelajaran yang diteliti dalam pembahasan penelitian ini adalah *Brain Based Learning*. Penerapan media pembelajaran

Teka-Teki Silang (TTS) dalam penelitian ini sebagai alat bantu dalam model pembelajaran *Brain Based Learning*. Hasil belajar yang diteliti adalah pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII MTs Negeri 7 Majalengka.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa.
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Brain Besed Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).
3. Apa Perbedaan antara Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, tujuan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Brain Besed Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).
3. Untuk Mengetahui Seberapa Besar Perbedaan antara Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Siswa diharapkan mampu melaksanakan model pembelajaran *Brain Based Learning* serta menerapkan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) sebagai alat bantu untuk meningkatkan semangat dan kemampuan dalam belajar.
2. Bagi Guru: Dapat menambah inovasi dan kreatifitas terhadap penguasaan materi maupun kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Brain Based Learning* serta menerapkan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) sebagai alat bantu dalam pengajaran.
3. Bagi Sekolah: Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah terutama dalam memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang mana secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas guru dan siswa agar menjadi lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam proses belajar-mengajar.
4. Bagi Peneliti: Dapat mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Brain Based Learning* berbantuan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar siswa di MTs Negeri 7 Majalengka.

