

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah rangkaian alur, aksi, pendekatan maupun usaha yang dijalankan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan, minat dan potensi individu. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan rangkaian tahapan untuk membentuk dan mengembangkan tingkah laku pribadi maupun kelompok orang sebagai bagian dari pembinaan diri melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan; sekaligus mencakup berbagai langkah, tindakan, serta metode dalam mendidik (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 1990: 204).

Pendidikan memegang peranan yang krusial dalam kehidupan setiap individu, yaitu, mengembangkan setiap pribadi menjadi individu yang beretika, terampil, berpikir kritis, meningkatkan sumber daya manusia dan turut berpartisipasi dalam pembentukan masyarakat yang beradab. Proses pendidikan dapat berlangsung di berbagai waktu dan tempat. Tempat pendidikan dasar dan pertama bagi semua orang adalah di rumah, sedangkan pendidikan lanjutan dan formal adalah di sekolah.

Sekolah merupakan tempat bertemunya pendidik dan peserta didik, tempat belajar dalam sebuah lembaga formal yang di dalamnya berlangsung kegiatan perpindahan atau transfer ilmu pengetahuan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sekolah ialah wadah atau lembaga yang berfungsi sebagai sarana penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar sekaligus tempat berlangsungnya pemberian dan penerimaan materi pembelajaran (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 1990: 796). Sekolah merupakan lingkungan pendidikan resmi dan sah yang memperhatikan aspek-aspek khusus seperti pengetahuan, emosional atau perasaan dan keterampilan. Di sekolah, pendidik dan peserta didik memiliki fungsi yang signifikan dan saling berhubungan. Sekolah tidak akan berjalan tanpa

guru dan peserta didik. Guru tidak akan menjalankan tugasnya jika tidak ada peserta didik dan sebaliknya.

Dalam aktivitas belajar mengajar, kehadiran dan fungsi pendidik sungguh berpengaruh dalam mendampingi peserta didik mencapai pendalaman pengetahuan. Guru merupakan tenaga profesional yang diberi tanggung jawab dan kewajiban untuk melaksanakan tugas mengajar di sekolah, sesuai mata pelajaran yang diampuhnya. Untuk melaksanakan tugas mengajar secara bertanggung jawab, seorang guru wajib memiliki kemampuan (Masidjo, 2010: 10). Guru harus mencari berbagai cara supaya peserta didik berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar mengajar. Pendekatan yang bisa dipakai ialah memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan edukatif.

Media pembelajaran mencakup berbagai perangkat fisik yang disusun khusus untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi, sehingga mendorong peserta didik menguasai materi. Perangkat tersebut perlu disiapkan serta dikembangkan secara optimal dengan mempertimbangkan berbagai aspek sehingga benar-benar selaras dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2021: 7-8). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan edukatif, memudahkan peserta didik untuk mendalami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Selain memudahkan peserta didik untuk bisa mendalami materi, pemanfaatan media dalam aktivitas belajar dapat diselaraskan dengan kebutuhan serta minat peserta didik. Ketika aktivitas belajar diselaraskan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, maka capaian belajar mereka akan mengalami peningkatan.

Suatu pembelajaran dianggap berhasil jika peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menguasai materi dan nilainya mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan media yang kreatif. Tujuannya adalah mempermudah pemahaman materi, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta memperoleh hasil belajar yang maksimal. Apabila capaian belajar peserta didik tidak mencukupi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), berarti guru belum mewujudkan aktivitas belajar yang efektif dan kreatif.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas X A SMAK Frateran Maumere, yang diamati oleh peneliti ketika menjalankan masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama enam bulan terhitung sejak 14 Juli 2025 sampai 17 Desember 2025, banyak peserta didik yang mengantuk dan merasa jenuh mengikuti pembelajaran karena peneliti menggunakan metode ceramah, tidak kreatif, monoton, tidak adanya media pembelajaran dan tidak adanya *ice breaking*. Hal ini berpengaruh pada capaian belajar yang belum mencapai standar ketuntasan minimal, disebabkan oleh berkurangnya motivasi belajar. Kejadian ini dipicu oleh beberapa elemen, yaitu kurangnya minat belajar peserta didik, perbedaan daya tangkap dan gaya belajar peserta didik, rendahnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengajar, guru tidak memahami karakter dan minat setiap peserta didik, dan pola pembelajaran yang berfokus pada guru (*Teacher Center Learning*). Oleh sebab itu, guru perlu menemukan strategi yang sesuai supaya pencapaian belajar peserta didik mencapai ketuntasan melalui pembelajaran efektif dan memanfaatkan media yang kreatif.

Sehubungan dengan permasalahan dan berbagai penyebab yang memicu penurunan capaian belajar peserta didik, penting untuk mencari pendekatan, metode, media yang kreatif dan cara yang efektif. Salah satu pendekatan, metode dan media kreatif yang tepat adalah penerapan *game* pada aktivitas belajar. Untuk mengatasi rasa bosan, jenuh, mengantuk dan malas, *game* menjadi salah satu pilihan metode pembelajaran yang menarik. Penerapan *game* dalam pembelajaran harus edukatif sehingga selain bermain, peserta didik pun diarahkan untuk memahami materi. Salah satu penerapan *game* yang edukatif adalah teka-teki silang.

Teka-teki silang bisa menjadi media alternatif yang bisa dimanfaatkan dalam aktivitas belajar. Permainan ini terdiri atas rangkaian kotak bernomor dan pemainnya harus mengisi setiap kotak dengan satu huruf hingga tersusun sebuah kata secara mendatar maupun menurun (Nurdiansyah et al., 2023:60). Teka-teki silang ialah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, melatih kemampuan berpikir serta

berkontribusi terhadap capaian hasil belajar. Selain itu, rasa tertantang yang muncul dalam diri peserta didik membantu mengurangi rasa bosan, mengantuk dan malas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa tertarik dan terdorong untuk lebih mendalami penerapan *game* teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik, maka skripsi ini diberi judul: "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A Melalui Penerapan *Game* Edukatif Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Agama Katolik Di SMAK Frateran Maumere".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *game* edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A pada mata pelajaran Agama Katolik di SMAK Frateran Maumere?
2. Apakah penerapan *game* edukatif teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A pada mata pelajaran Agama Katolik di SMAK Frateran Maumere?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah penetapan ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk memfokuskan penelitian agar tidak terlampaui luas dan mengarah pada tujuan yang jelas. Batasan masalah pada penelitian ini ialah penerapan *game* edukatif teka-teki silang terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas X A di SMAK Frateran Maumere pada mata pelajaran Agama Katolik.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan *game* edukatif teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A pada mata pelajaran Agama Katolik di SMAK Frateran Maumere

2. Mengetahui apakah penerapan *game* edukatif teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A pada mata pelajaran Agama Katolik di SMAK Frateran Maumere.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini bisa memacu antusiasme serta motivasi peserta didik untuk ikut serta dalam aktivitas belajar karena dikemas secara menarik dengan memanfaatkan *game* dalam pembelajaran. Penggunaan *game* dalam pembelajaran bisa menghadirkan peristiwa belajar yang berkesan serta mengurangi rasa jenuh sehingga hasil belajar peserta didik bisa meningkat.

2. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini bisa membantu guru mengoptimalkan kemampuan mengelola aktivitas belajar mengajar di kelas. Penelitian ini juga bermanfaat untuk memperluas cara pandang guru dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi masukan bagi sekolah untuk menginspirasi para guru agar melakukan aktivitas belajar mengajar yang menggembirakan dan interaktif agar peserta didik nyaman dalam proses pembelajaran, tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi sehingga imbasnya adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menyusun sistematika penulisan untuk memberikan gambaran terhadap seluruh isi skripsi ini:

Bab I: Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Kerangka konseptual, meliputi: kajian literatur, landasan teori, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Pada landasan teori dijelaskan hakikat belajar dan pembelajaran, hakikat media pembelajaran *game* edukatif teka-teki silang, hasil belajar, pembelajaran Agama Katolik.

Bab III: Metodologi Penelitian, meliputi: jenis penelitian, *setting* penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain dan metode penelitian, data dan sumber data, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan: Dalam bab ini, penulis mendeskripsikan kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, deskripsi hasil siklus 1, deskripsi hasil siklus 2, dan paparan data penelitian

Bab V: Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.