

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1. Kerangka Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau penyalur. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka itu disebut media pembelajaran.

Association for Educational Communications Technology (dalam Karyati: 2019) memberikan definisi media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih semangat belajar. Contoh media pembelajaran: buku, overhead projector (OPH), tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, komputer, televisi, kaset dan lain-lain.

Menurut Briggs (dalam Karyanti: 2019) media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Menurut Gagne (dalam Karyanti: 2019) media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Schmam (dalam Karyanti:2019) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

Dari uraian pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara atau sebagai alat dan bahan kegiatan dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, juga memotivasi belajar peserta didik. Semakin abstrak materi pembelajaran (berupa data dan informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan) maka semakin penting kehadiran media pembelajaran. Dengan bantuan media, materi yang abstrak menjadi bisa teramati atau tertangkap oleh pancaindra peserta didik sehingga kualitas belajar murid akan semakin berkualitas.

Menurut Iryani (2013:35) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakan media pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan-bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah untuk diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar dan tanpa biaya yang mahal.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang dipilih syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses mengajar.

5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Kriteria pemilihan media di atas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk meningkatkan suatu pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Media Teka-teki Silang

Banyak cara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diserap dan diingat dengan baik oleh siswa. Salah satunya yang sangat efektif adalah pemakaian alat bantu. Menurut Silvia Agustin,dkk (2021:170) Daya serap pancaindra manusia tidaklah sama. Masing-masing pancaindra manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Menurut Piran Wiroatmojo dan Sasonohardjo) Proses pembelajaran seseorang dengan menggunakan indra penglihatan 82%, pendengar 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Dapat disimpulkan bahwa apabila penyampaian materi pembelajaran lebih banyak menggunakan atau memanfaatkan indra penglihatan akan memperoleh hasil yang paling tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indra penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama maka hasilnya akan lebih maksimal.

Menurut Silvia Agustin,dkk (2021:171) Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka-teki silang memang sangatlah mengasikkan, teka-teki silang berguna untuk

mengingat kan kosa kata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai.

Sejalan dengan hal tersebut, Setiawan, n.d. (dalam Silvia Agustin, dkk 2021:171) mengemukakan teka-teki silang merupakan permainan yang mengisi kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak yang transparan. Permainan ini untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat, teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan.

Menurut Claire (dalam Tri Handayani: 2023:34) Teka-teki Silang merupakan teka-teki kata dengan kotak hitam dan putih, dengan menempatkan huruf disetiap ruang kosong sehingga kata tersebut memberikan petunjuk yang menjawab pertanyaan. Ujung kata ditunjukkan dengan kotak hitam. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang berusaha memaksimalkan pemanfaatan seluruh potensi siswa untuk menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan keunikan masing-masing.

Melalui uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media teka-teki silang merupakan suatu permainan kata yang berbentuk kotak-kotak kosong yang akan diisi dengan kata atau jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan. Pada penulisan ini media teka-teki silang digunakan agar siswa belajar secara aktif, siswa akan terlibat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru melainkan siswa juga akan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

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

Menurut Mirzandani (dalam Mulfiani, Tri Nola: 2020) bahwasanya media teka-teki silang mempunyai manfaat yaitu untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang, rileks, dan jernih yang akan menjadikan memori otak siswa menjadi kuat dan menjadikan daya ingat siswa menjadi meningkat.

Langkah-langkah teka-teki silang menurut Silberman (dalam Lubis 2019:172) yaitu, sebagai berikut :

1. Menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah pendidik ajarkan.
2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (Catatan : Jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran sebagai selingan.)
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang pendidik.
4. Bagikan teka-teki silang tersebut kepada peserta didik, baik perorangan maupun kelompok.
5. Tetapkan batas waktu pengerjaan teka-teki silang tersebut.
6. Berikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang paling banyak memiliki jawaban yang benar.

Menurut Muzaki (dalam Lubis: 2019:172) menyatakan kelebihan media teka-teki silang yaitu, sebagai berikut :

1. Melalui media teka-teki silang peserta didik dapat memunculkan semangat belajar dan percaya diri pada setiap peserta didik.
2. Melalui penerapan media teka-teki silang, peserta didik belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya. Selain itu, peserta didik juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

3. Mampu meningkatkan aktifitas dan kreativitas serta keaktifan peserta didik dalam bentuk interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
4. Media teka-teka silang ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. sifat kompetitif yang ada dalam media teka-teki silang dapat mendorong semangat peserta didik untuk berlomba-lomba dalam menyelesaikan setiap pertanyaan yang telah disediakan.
6. Penerapan media teka-teki silang dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas.

Penulis menganalisis bahwa kelebihan pembelajaran media teka-teki silang dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri, menggali potensi yang ada pada dirinya, mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta keaktifan peserta didik, memiliki sifat kompetitif dan membuat pembelajaran bermakna.

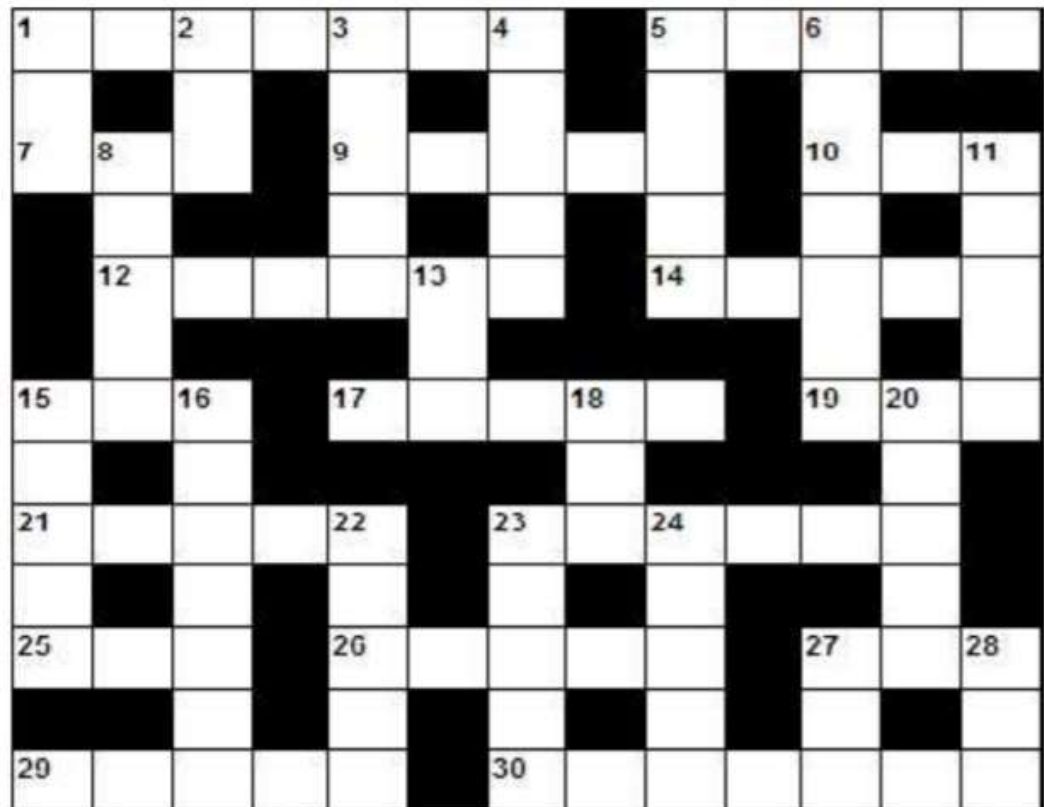
Menurut Muzaki (dalam Lubis 2019:173) menyatakan kelemahan media teka-teki silang yaitu, sebagai berikut :

1. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak.
2. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta didik yang terlebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan media teka-teki silang belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia menjadi peserta didik yang unggul.
3. Tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan melalui media teka-teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan media teka-teki silang yaitu, sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia, banyak mengandung unsur spekulasi, tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan

melalui media teka-teki silang dan jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

Berikut adalah sebuah gambar Media Teka-Teki Silang.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Teka-teki Silang
(Sumber : Mohammadfayyed TTS sebagai media pembelajaran)

2.1.3. Pengertian Literasi

Litera (huruf) yang sering diterjemahkan sebagai “literasi”, adalah kata dari bahasa Latin yang terkait dengan literasi. Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Literasi dapat didefinisikan sebagai aktivitas sosial yang memiliki kemampuan untuk memproduksi dan menginterpretasikan makna melalui teks. Berbagai keterampilan analitis, komunikasi, dan akuisisi diperlukan untuk keaksaraan.

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Dalam perkembangannya, definisi literasi selalu berevolusi sesuai dengan

tantangan zaman. Jika dulu defenisi literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi sudah mulai digunakan dalam arti yang lebih luas dan sudah merambah pada praktik kultural yang berkaitan dengan persoalan sosial dan politik.

Defenisi baru dari literasi menunjukkan paradigma baru dalam upaya mamaknai literasi dan pembelajarannya. Kini ungkapan literasi memiliki banyak variasi, seperti literasi media, literasi komputer, literasi sains, literasi sekolah, dan lain sebagainya. Hakikat berliterasi secara kritis dalam masyarakat demokratis diringkas dalam lima verba : memahami, melibati, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi teks. Kesemuanya merujuk pada kompetensi atau kemampuan yang lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis.

Pengertian Literasi Menurut Para Ahli

1. Menurut Elizabeth Sulzby, Leterasi merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi “membaca, berbicara, menyimak dan menulis” dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefenisikan secara singkat, literasi yaitu kemampuan membaca dan menulis
2. Menurut Merriam-Webster, Literasi merupakan suatu kemampuan atau kualitas melek aksara di dalam diri seseorang dimana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis, dan juga mengenali serta memahami ide-ide secara visual.
3. Menurut Alberta, Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Dari uraian pengertian literasi di atas dapat disimpulkan bahwa Literasi merupakan kemampuan yang mengarah pada kegiatan mengakses informasi melalui kegiatan membaca, menulis, menelaah, mengobservasi,

dan memaknai informasi secara kritis untuk meningkatkan efektifitas kegiatan berliterasi.

Adapun tujuan literasi yaitu, sebagai berikut :

1. Membantu meningkatkan pengetahuan seseorang dengan cara membaca berbagai informasi bermanfaat.
2. Membantu meningkatkan tingkat pemahaman seseorang dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang dibaca.
3. Meningkatkan kemampuan seseorang dalam memberikan penilaian kritis terhadap suatu karya tulis.
4. Membantu menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti yang baik di dalam diri seseorang.
5. Meningkatkan nilai kepribadian seseorang melalui kegiatan membaca dan menulis.

Adapun manfaat dari literasi yaitu, sebagai berikut :

1. Mendapatkan berbagai wawasan dan informasi baru.
2. Kemampuan memahami akan suatu informasi semakin meningkat.
3. Meningkatkan kemampuan analisis dan berpikir seseorang.
4. Membantu meningkatkan daya fokus dan kemampuan konsentrasi seseorang.
5. Megoptimalkan kinerja otak karena sering digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis.

Mengacu pada literasi, terdapat beberapa jenis literasi yaitu, sebagai berikut :

1. Literasi Dasar

Literasi dasar merupakan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, mendengarkan dan berhitung. Tujuan literasi dasar yaitu untuk mengoptimalkan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berkomunikasi dan berhitung.

2. Literasi Perpustakaan

Literasi perpustakaan merupakan kemampuan dalam memahami dan membedakan karya tulis berbentuk fiksi dan non-fiksi, memahami cara

menggunakan katalog dan indeks, serta kemampuan memahami informasi ketika membuat suatu karya tulis dan penelitian.

3. Literasi Media

Literasi media merupakan kemampuan dalam mengetahui dan memahami serta menganalisis informasi maupun komunikasi dalam berbagai bentuk media apapun, contohnya seperti: “media elektronik, media cetak dan lain-lain” dan memahami cara penggunaan setiap media tersebut. Jenis literasi media, yaitu: literasi media film, literasi media massa, literasi media radio, dan literasi video game.

4. Literasi Teknologi

Literasi Teknologi merupakan kemampuan dalam mengetahui dan memahami hal-hal yang berhubungan dengan teknologi misalnya hardware dan software, mengerti cara menggunakan internet serta memahami etika dalam menggunakan teknologi.

5. Literasi Visual

Literasi visual merupakan kemampuan dalam menginterpretasi dan memberi makna dari suatu informasi yang berbentuk gambar. Literasi visual hadir dari pemikiran bahwa suatu gambar bisa “dibaca” dan artinya bisa dikomunikasikan dari proses membaca.

2.1.4. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar dan isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. Menurut Samatowa Usman (2019) Pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Pembelajaran IPA di SD merupakan mata pelajaran yang tersusun sistematis, mempelajari tentang gejala-gejala alam, melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah, sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal. Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

2.1.5. Materi Pembelajaran IPA

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), materi pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 040538 Sampun semester 1, pada BAB III membahas materi tentang “Wujud zat dan perubahannya”.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali kita jumpai benda, baik benda hidup maupun benda mati. Benda berdasarkan wujudnya dibagi menjadi tiga, yaitu: benda berwujud padat, benda berwujud cair, dan benda berwujud gas. Wujud benda tersebut memiliki bentuk dan sifatnya masing-masing serta wujud zat dapat berubah-ubah. Mari kita simak lebih dalam lagi materi berikut ini :

A. Bentuk dan Sifat Zat Padat

Zat padat memiliki bentuk dan volume yang relatif tetap. Seperti contohnya kalian menekan kayu. Apakah bentuk kayunya jadi berubah? Apakah kayu bisa kalian tekan sehingga volumenya berubah dan menempati ruang yang lebih kecil? Tentu tidak. Zat padat memiliki bentuk tertentu yang tidak berubah-ubah meskipun diletakkan di dalam wadah yang berbeda-beda. Contoh : Meja, kursi, buku, pulpen, kayu, batu dan lain sebagainya.

Seperti contohnya batu ini, ketika diletakkan ke dalam gelas, bentuknya tetap seperti batu. Begitu pula ketika diletakkan di dalam baskom, bentuknya juga tidak berubah. Volumenya pun tidak berubah.



Gambar 2.2 Contoh Bentuk dan Sifat Zat Padat

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

B. Bentuk dan Sifat Zat Cair

Coba perhatikan air yang dimasukkan dalam wadah yang berbeda-beda berikut ini:



Gambar 2.3 Contoh Bentuk dan Sifat Zat Cair

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Apakah bentuk air di setiap wadah tersebut sama atau berbeda? Ketika kita menuangkan air ke wadah yang berbeda, maka air akan mengalir dan menempati wadah tersebut. Bentuknya akan berubah-ubah sesuai dengan wadahnya. Jadi boleh dikatakan bahwa zat cair tidak memiliki bentuk yang tetap, atau dengan kata lain bentuknya berubah-ubah sesuai dengan wadahnya. Contoh : Air, minyak, madu, kecap, oli dan lain sebagainya.

C. Bentuk dan Sifat Zat Gas

Coba perhatikan balon-balon yang sudah diisi gas berikut ini :



Gambar 2.4 Contoh Bentuk dan Sifat zat Gas

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Apakah bentuk gas di setiap balon tersebut sama atau berbeda? Ketika di alirkan ke dalam wadah tertutup yang berbeda, maka gas akan memenuhi wadah dan menghasilkan bentuk yang berbeda-beda. Benda gas memiliki bentuk yang tidak tetap dan mempunyai volume dan bentuknya yang berubah-ubah sesuai wadahnya meskipun sulit dilihat oleh mata manusia.

Selain bentuknya yang berubah-ubah, gas ternyata juga menekan ke segala arah. Dalam percobaan yang kalian lakukan, balon tidak dapat ditiup di dalam botol yang tidak berlubang. Hal ini karena udara yang ada di dalam botol menahan kalian untuk meniup balon. Berbeda halnya ketika balon yang kalian tiup di dalam botol yang berlubang. Udara yang ada di dalam botol akan tertekan keluar dari lubang dan menyebabkan kalian bisa meniup balon. Benda gas juga tidak bisa dipegang layaknya benda padat dan benda cair. Contoh : Angin, udara, kabut, asap, uap dan lain sebagainya.

Tabel 2.1

Sifat-sifat Zat

Sifat-sifat zat	Padat	Cair	Gas
Memiliki bentuk yang relative tetap (tidak berubah-ubah)	Ya	Tidak	Tidak
Memiliki kemampuan mengalir	Tidak	Ya	Ya
Volumenya relatif tetap	Ya	Ya	Tidak

Tabel berikut ini memberikan gambaran perbedaan sifat zat yang berbentuk padat, cair dan gas. Setiap wujud zat memiliki sifat dan karakteristik dan kegunaannya yang berbeda-beda.

D. Bagaimana Wujud Benda Berubah

a. Mencair dan Membeku

Api memiliki suhu yang lebih tinggi dibandingkan suhu ruangan. Ketika ada api, maka suhu di sekitar api akan naik. Kenaikan suhu ini bisa membuat lilin yang ada di sekitar api berubah wujud dari padat menjadi cair. Kenaikan suhu ini juga yang membuat lilin berubah dari padat menjadi cair. Perubahan wujud benda dari padat ke cair disebut dengan mencair atau meleleh.



**Gambar 2.5 Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Benda Cair
(Mencair)**

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Beberapa benda padat bisa mencair, tetapi memang tidak semuanya mudah mencair seperti lilin, es batu, dan agar-agar. Ada benda-benda yang membutuhkan kalor lebih banyak. Apa itu kalor? Kalor merupakan energi panas yang bisa diterima dan diteruskan oleh satu benda ke benda lain. Semakin banyak kalor yang diberikan, semakin cepat suatu benda mencair. Semakin besar api yang dinyalakan, semakin cepat suatu benda mencair.



2.6 Gambar Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Benda Padat (Membeku)

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Perubahan wujud benda dari cair menjadi padat disebut membeku. Peristiwa membeku ini terjadi karena penurunan ataupun pendinginan suhu yang dialami benda tersebut. Ada zat-zat yang membeku di suhu yang sangat dingin seperti air, tetapi ada juga zat-zat yang membeku di suhu biasa (suhu ruang) seperti agar-agar, lilin, lemak, cokelat dan sebagainya.

b. Menguap dan Mengembun

Perubahan wujud benda cair menjadi gas disebut menguap. Ketika benda cair terus menerus dipanaskan, maka lama-kelamaan benda cair tersebut akan menguap. Contohnya ketika air dalam panci dipanaskan terus menerus, maka air itu akan mulai mendidih dan berubah wujud dari cair menjadi gas. Perubahan ini dinamakan menguap.



Gambar 2.7 Perubahan Wujud Benda Cair Menjadi Benda Gas (Menguap)

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Perubahan wujud benda dari gas menjadi cair disebut dengan mengembun. Pada daerah yang cukup dingin, terkadang uap air di udara

berubah wujud menjadi butiran-butiran air kecil. Peristiwa ini disebut berkabut.



**Gambar 2.8 Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Benda Cair
(Mengembun)**

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

c. Menyublimasi dan Terdeposisi

Selain berubah wujud dari padat menjadi cair dan dari cair menjadi padat, ternyata benda juga bisa berubah wujud dari padat ke gas dan dari gas ke padat. Sebagai contoh kapur barus yang dipanaskan menjadi semakin kecil. Sebagian kapur barus berubah menjadi gas dengan bau yang sangat khas. Perubahan wujud benda padat menjadi gas disebut dengan sublimasi atau menyublim.

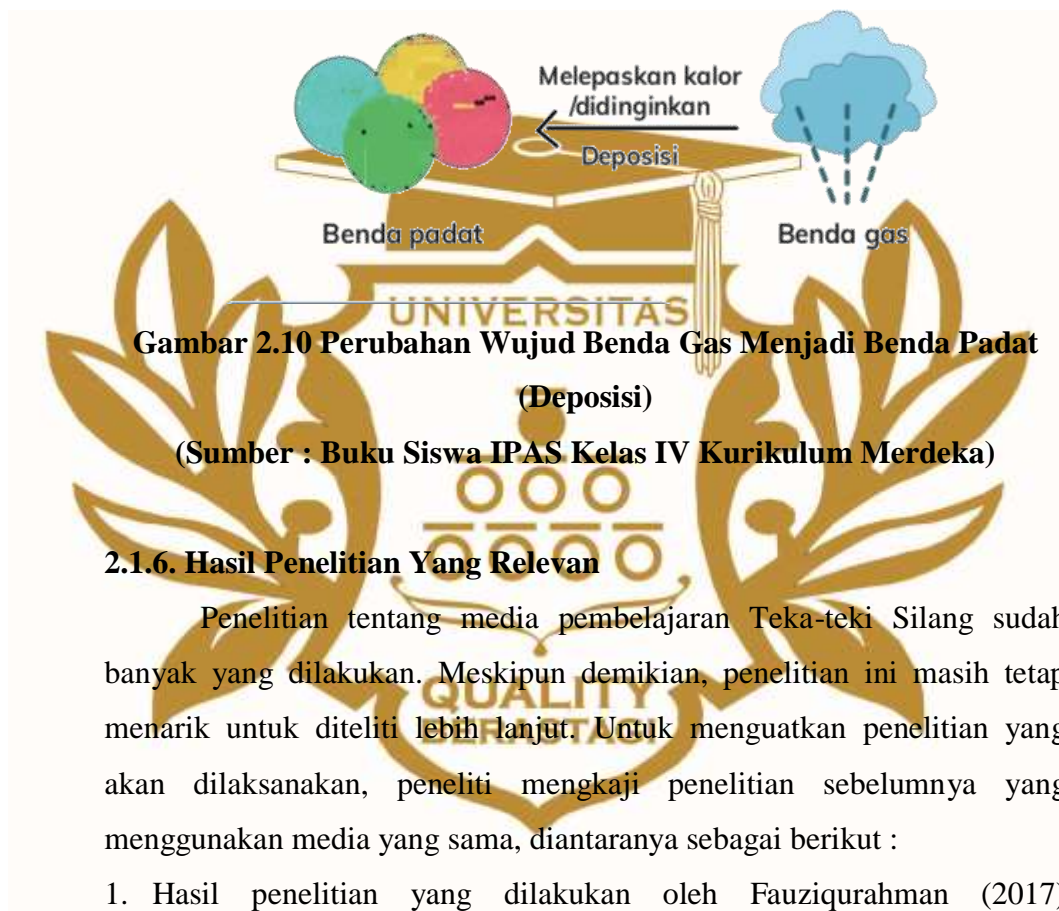
Gas memiliki karakteristik yang mudah bergerak bebas kemana saja. Itu sebabnya kalian akan melihat uap kapur barus menyebar ke segala arah. Bahkan tercium ke seluruh ruangan. Adanya kalor atau panas dari api akan membuat gas semakin menyebar.



**Gambar 2.9 Perubahan Wujud Benda Padat Menjadi Benda Gas
(Menyublim)**

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

Ketika kalian meletakkan es di kaca arloji, suhu di permukaan kaca arloji akan turun. Uap kapur barus yang menempel di permukaan kaca arloji akan berubah wujud menjadi padat kembali. Suhu yang dingin akan membuat uap kapur barus “kedinginan” dan akhirnya “diam”. Uap berkumpul di permukaan tutup panci/kaca arloji membentuk sebuah padatan seperti kristal. Proses perubahan wujud benda gas ke padat disebut juga dengan istilah deposisi atau pengkristalan.



Gambar 2.10 Perubahan Wujud Benda Gas Menjadi Benda Padat (Deposisi)

(Sumber : Buku Siswa IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka)

2.1.6. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran Teka-teki Silang sudah banyak yang dilakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Untuk menguatkan penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti mengkaji penelitian sebelumnya yang menggunakan media yang sama, diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziqurahman (2017) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Teka-teki Silang Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas IX SMA Negeri 1 Pengasih Kulon Progo”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yang berarti ada perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas

control. Nilai rata-rata akhir peserta didik kelas eksperimen sebesar 77,20 lebih besar dari pada nilai peserta didik kelas control yaitu 71,63. Hal ini berarti bahwa penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata Jerman lebih efektif daripada media konvensional.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tri Handayani (2023) mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan judul “Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Dengan Menggunakan *Crossword Puzzle Game* Pada Siswa SDN 4 Nampu”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif pre-eksperimental designs dengan tipe *One-group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan analisis tersebut, kemampuan SDN 4 Nampu dalam literasi dan numerasi berpengaruh positif, sejalan dengan temuan observasi yang dilakukan. Berdasarkan data yang terkumpul, siswa yang mendapatkan nilai kriteria yang sudah ditentukan yaitu 18 dari 30 siswa sedangkan siswa yang mendapat nilai rendah yaitu 12 dari 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut media teka-teki silang mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa SDN 4 Nampu.

Dari kajian penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Menggunakan Media Teka-teki Silang Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 040538 Sampun Tahun Ajaran 2023/2024”.

2.2. Kerangka Berpikir

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran dalam kelas secara keseluruhan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bersikap monoton dan pasif. Hal ini dapat berkaitan pada rendahnya keterampilan literasi siswa.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, maka diperlihatkan aspek yang dapat direncanakan dalam langkah-langkah sehingga menjadikan siswa untuk belajar aktif yang berarti mereka mampu berfikir, bertindak dan

terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari. Untuk dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang yang dapat memberi siswa suasana baru dalam proses pembelajaran. Adapun penggunaan Media Teka-teki Silang bertujuan untuk mengefektifkan proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran. Kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan motivasi siswa dalam belajar, maka akan merasa mudah dalam menyelesaikan soal-soal pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan dapat dimengerti dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran Teka-teki Silang merupakan media yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Melalui media teka-teki silang ini diharapkan dapat meningkatkan suasana, meningkatkan keaktifan dan kemampuan literasi siswa di dalam kelas selama belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).



Gambar 2.11 Bagan Kerangka Pikir

2.3. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji melalui bukti-bukti. Tindakan dilakukan agar dapat memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menjawab permasalahan dari penelitian yang dilakukan dapat diajukan hipotesis sebagai berikut : Kemampuan literasi siswa meningkat dengan menggunakan media teka-teki silang pada mata pelajaran IPA materi wujud zat dan perubahannya.

2.4. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan sarana perantara atau sebagai alat dan bahan kegiatan dalam melaksanakan suatu pembelajaran.
2. Media Teka-Teki Silang merupakan suatu permainan kata yang berbentuk kotak-kotak kosong yang akan diisi dengan kata atau jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan.
3. Literasi merupakan kemampuan yang mengarah pada kegiatan mengakses informasi melalui kegiatan membaca, menulis, menelaah, mengobservasi dan memaknai informasi secara kritis untuk meningkatkan efektifitas kegiatan berliterasi.
4. Analisis merupakan penyelidikan kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi wujud zat dan perubahannya.
5. Meteri wujud zat dan perubahannya.