

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya media pembelajaran dapat mengoptimalkan dan mengefektifkan proses belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pengalaman belajar siswa sebagai pencapaian tujuan tidak sepenuhnya terlaksana dengan baik jika guru sekedar menyampaikan materi dengan sintaks berdasarkan metode pembelajaran. Tentu saja pendidik mengusahakan media pembelajaran setiap pertemuannya dan mempertimbangkan tujuan media, materi, efektivitasnya, dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran efektif berisikan materi yang jelas dan dapat memudahkan peserta didik paham akan materi yang disajikan.

Di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013. Hasil belajar merupakan pengalaman belajar peserta didik yang ditetapkan melalui beberapa kompetensi dasar mata pelajaran. Sejalan dengan Muzaffar (2017: 214) yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 guru merumuskan hasil belajar berdasarkan pencapaian umum yakni kompetensi inti dan kompetensi dasar yang didalamnya terdapat ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan pedoman belajar tidak per-mata pelajaran lagi melainkan berdasarkan tema berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik memiliki keterampilan *hard skills* dan *soft skills* mengarah kepada tiga ranah yakni afektif, pengetahuan dan keterampilan. Tema tersebut dibagi menjadi sub

tema kemudian setiap sub tema terdapat enam pembelajaran. Setiap pembelajaran memuat dua atau tiga mata pelajaran. Media pembelajaran dapat disesuaikan berdasarkan pembelajaran atau sub temanya.

Adapun kompetensi dasar yang dicapai setiap bidang studi dalam satu tema tidak berbeda hanya saja materinya yang dikembangkan dari memahami kosakata mengaplikasi hingga materi yang memacu peserta didik pada tingkat berpikir analisis. Siswa mampu berpikir analisis maka ia harus menjalani tahap mengingat, memahami dan aplikasi. Didukung pendapat Riadi (2016) bahwa keterampilan memacu siswa harus memiliki kemampuan memahami, menghubungkan, mengkatagori dan mampu memecahkan masalah secara kreatif sehingga tidak berpikir tingkat tinggi tidak cukup hanya mengingat fakta atau kosakata. Akan terjadi permasalahan jika ada yang tidak diingat bahkan dipahami oleh siswa tersebut. Salah satunya permasalahan tersebut terletak pada makna kosakata. Setiap kosakata pasti akan ada maknanya khususnya kosakata yang memiliki cakupan makna yang cukup kompleks, perlu diperhatikan. Jikalau diharapkan siswa mampu berpikir kritis namun untuk yang dasarnya belum dikuasai maka diibaratkan seorang bayi memakan makanan keras. Pernyataan ini didukung oleh taksonomi Bloom berupa tingkatan kemampuan berpikir. Layaknya menaiki tangga demikian kemampuan berpikir, untuk mencapai tangga pencipta (tangga puncak) maka harus terlebih dahulu memijakkan tangga mengingat (tangga bawah). Sehingga sangat perlu dipahamkan kepada peserta didik makna suatu kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran dan menggunakannya untuk beberapa materi saja. Padahal media pembelajaran membuat peserta didik belajar

lebih semangat dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik lebih fokus memperhatikan guru memberikan materi menggunakan media dibanding guru hanya ceramah. Jika hanya ceramah peserta didik cepat merasakan jenuh dan bosan.

Media gambar yang digunakan harus berwarna- warni karena peserta didik sekolah dasar lebih tertarik dengan yang cerah bervariasi. Peserta didik sangat suka dan lebih mudah menangkap pembelajaran menggunakan media gambar. Media biasanya menggunakan kertas karton. Mereka akan terfokus perhatiannya, ingin tahu apa gambar tersebut. Namun media karton tentu mudah rusak terutama pengaruh udara dan kelembaban. Ini membuat guru harus lebih sering membuat media sedangkan guru juga harus mempersiapkan rencana pembelajaran yang perlu pertimbangan. Pada efektifnya, ingatan menempel untuk sesuatu berbentuk gambar dibandingkan kumpulan kode verbal pada kata- kata yang abstrak. Dengan gambar didukung oleh kemenarikannya memiliki kesan dan menjadi bahan untuk mengingatnya. Sama hal seseorang yang lebih mudah mengingat wajah seseorang dibandingkan nama orang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus bahwa kesulitan mengajarkan tematik karena adanya perubahan kompetensi dasarnya dan aplikasi pembelajaran. Pembelajaran tematik mengacu kepada peserta didik yang terampil berpikir tingkat tinggi. Namun di sisi lain minat belajar siswa kurang maka mengaplikasikan pembelajaran saintifik yang mengacu keterampilan berpikir tingkat tinggi guru merasakan kesulitan dalam pembelajaran dan juga guru terbiasa dengan pembelajaran yang konvensional. Kendala lain yakni fasilitas di sekolah belum lengkap terutama di bidang

teknologi. Begitu juga dengan media pembelajaran pemakaian jangka panjang belum tersedia. Untuk bahan ajar berupa buku sudah hampir lengkap.

Buku pada tematik memuat kosakata yang belum tentu dipahami oleh peserta didik. Informasi yang diterima peserta didik belum sepenuhnya dipahami terutama adanya kosakata yang baru. Guru juga mengatakan peserta didik sulit memahami pembelajaran terutama adanya kosakata baru yang mereka kenal. Untuk memahamkan itu, guru belum menyediakan media memaknai kosakata tersebut pada buku tematik. Belajar menggunakan indera pandang didukung penyampaian informasi oleh pendidik akan memudahkan peserta didik menangkap informasi. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan terutama memudahkan siswa memaknai suatu kosakata, salah satunya media pembelajaran dimaksud yakni *flash card* dan peneliti wawancarai guru kelas IV SDN 106185 bahwa belum mengenal media *flash card*.

Berdasarkan fakta tersebut maka dilakukan pengembangan media *flash card* untuk pembelajaran tematik. Damayanti, dkk (2016:176) memahamkan *flash card* diciptakan oleh dokter bedah otak bernama Glenn Doman yang menggunakan kertas tebal dibentuk menjadi kartu- kartu untuk terapi bagi anak-anak penderita cedera otak. Kartu- kartu tersebut ditampilkan secara cepat (kurang 1 detik per kata) sehingga disebut *flash card* atau kartu kilat. Gambar dan kata pada kartu *flash card* membantu ingatan anak- anak penderita cedera otak. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan media *flash card* diharapkan juga dapat membantu siswa mengingat dan memahami makna kata.

Pada pengembangannya *flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dimana peserta didik dapat melihat gambar dengan jelas. Sejalan dengan pendapat

Arsyad (2013:115) menyatakan *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau menyesuaikan ukuran kelas. Modifikasi pada ukuran, konten dan variasi sebagai acuan pengembangan ini. Teka-teki silang menjadi variasi media pembelajaran dirancang untuk membawa suasana permainan yang menyenangkan. Pramesti, Dewi (2015) dalam penelitiannya menyatakan teka-teki silang membuat suasana belajar menyenangkan dan motivasi belajar lebih tinggi, hal ini ditandai keaktifan dan semangat siswa berkompetisi memberikan pengaruh positif dengan teman-temannya.

Permainan berupa teka-teki yang menantang peserta didik sebagai pertajam ingatan dan pemahaman siswa terhadap kosakata tertentu. Ini juga dinyatakan melalui penelitian oleh Sholihah (2016) menyatakan bahwa adanya pengaruh media teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata bahasa Jawa Krama pada siswa berdasarkan *mean rank* pada kelompok eksperimen sebesar 11,33 dan kelompok kontrol sebesar 6,38. Begitu juga dengan temuan Fitriani & Nulanda (2017:177) berkaitan Efektivitas Media *Flash Cards* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris, terdapat 16% presentasi skor rendah kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol 44% presentasi skor rendah. Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengingat dan memahami makna kata-kata.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka- Teki Silang pada tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau T.A 2019/2020."**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ketersediaan fasilitas di sekolah belum lengkap terutama di bidang teknologi.
- b. Kesulitan mengajarkan tematik karena adanya perubahan kompetensi dasarnya dan aplikasi pembelajaran.
- c. Peserta didik sulit memahami pembelajaran terutama adanya kata- kata yang baru mereka kenal.
- d. Guru terbiasa dengan pembelajaran yang konvensional.
- e. Media pembelajaran pemakaian jangka panjang belum tersedia.
- f. Guru belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran *flash card*

1.3 Batasan Masalah

Dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka fokus masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada

Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka- Teki Silang pada tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Pembelajaran 1 Kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau T.A 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah:

Apakah Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-Teki Silang yang dikembangkan adalah layak untuk pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1 Kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau T.A 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka- Teki Silang yang layak digunakan dalam pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1 Kelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus Kec. Pagar Merbau T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak:

Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman belajar peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata/makna pada buku tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1 yang mengantarkan

peserta didik mampu berpikir kritis sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi Guru:

Memberikan wawasan dalam mengkaji media pembelajaran *Flash Card* dengan pengalaman belajar siswa dalam mengingat dan memahami kosakata pada buku tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pembelajaran 1 dan menjadi bahan informasi bagi guru mengenai pentingnya pemberian media pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bagi Kepala Sekolah:

Memberikan masukan kepada kepala sekolah guna memberikan pengalaman belajar peserta didik melalui pemberian media pembelajaran terhadap peserta didik, serta meningkatkan mutu pendidikan sekolah nanti.

Bagi Penelitian Lain:

Penelitian ini dapat mengembangkan wawasan berpikir dan pengetahuan penelitian lain untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam media pembelajaran baru dalam membaca khususnya dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.