

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan formal paling dasar yang ada di Indonesia. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Nomor 20 Tahun 2001) Pasal 17 mendefinisikan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk sekolah dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat. Pada jenjang pendidikan ini, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, ataupun melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual (kognitif).

Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup menjadi dasar diberikannya kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Dalam hal ini, pemerintah terus melakukan perbaikan dan strategi dalam meningkatkan pembangunan pendidikan nasional, salah satunya melalui penerapan kurikulum 2013 yang dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna (Majid, 2014, h.87). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2011, h.39) bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna.

Selain kemampuan intelektual, pada jenjang pendidikan sekolah dasar dengan kurikulum 2013 ini juga menuntut adanya keseimbangan antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills*. Sehingga, guru yang merupakan fasilitator pada kegiatan pembelajaran harus mampu mengemas materi yang diajarkan sesuai dengan karakteristik siswa, tingkat pemahaman siswa agar penanaman konsep materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, serta mengembangkan daya nalar, daya cipta, atau kreativitas anak dengan memberi peluang untuk bertanya, berpendapat, dan menilai (memberi kritik) tentang hal yang terkait dengan pelajaran. Ada dua unsur yang amat penting diperhatikan oleh guru yaitu model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Suprijono (2011, h.46) Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013, h.7). Oleh sebab itu, penggunaan model dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu guru maupun siswa, karena akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan juga mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan serta dapat mencapai tujuan, hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Namun secara realitas di lapangan seringkali ditemui ketidaksesuaian dengan kondisi, situasi, dan kebutuhan siswa. Hal tersebut juga terjadi di SDN

101777 Saentis, dilihat dari hasil observasi pertama yang dilakukan peneliti pada Senin, 8 Maret 2021 pada saat proses pembelajaran pembelajaran tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pembelajaran 6 berlangsung di kelas V SDN 101777 Saentis, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya : 1) Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dalam mengolah materi hal tersebut dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru terus menyampaikan materi dan siswa selalu menjadi penerima informasi akibatnya konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) tidak teraplikasikan dengan baik, 2) Guru kurang memahami dan menguasai penerapan model pembelajaran secara tepat sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan tidak berjalan lancar/ terstruktur sesuai dengan yang telah direncanakan, 3) Penggunaan dan penyediaan media yang disediakan guru cenderung mengarah kepada media gambar yang dibuat pada kertas karton sehingga kurang kokoh dan tidak fleksibel.

Observasi kedua dilakukan penulis pada Rabu, 10 Maret 2021 SDN 101777 Saentis dengan mewawancarai guru kelas V, adapun hasil wawancara yaitu keberagaman karakteristik siswa, mulai dari yang aktif sampai yang pasif, serta kurang fokusnya siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu ditemukan juga hasil ulangan harian di kelas V SDN 101777 Saentis lebih dari 50% siswa memperoleh nilai di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) dengan KBM SDN 101777 Saentis adalah 75. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas V SDN 101777 Saentis, dari jumlah total 24 siswa, 13 siswa tuntas dengan presentase 43,3% dan 17 siswa tidak tuntas dengan presentase 56,7%.

Bersumber dari permasalahan yang dikemukakan di atas, maka diperlukan upaya nyata yang dapat dilaksanakan dalam memberikan kegiatan belajar yang menyenangkan, menarik minat siswa dan bermakna salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan daya nalar, memberi peluang siswa untuk bertanya, berpendapat juga melibatkan aktivitas siswa secara optimal serta dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) hal ini dikarenakan model pembelajaran ini digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Huda, 2012, h.87). Model pembelajaran tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, selain itu tipe ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka (Lie, 2008, h.29). Selain penggunaan model pembelajaran penggunaan media yang menarik sebagai pendukung agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang edukatif seperti media Teka Teki Silang dimana media ini termotivasi dari bentuk permainan teka teki silang yang ada.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemui di atas dan diperkuat dengan teori yang ada, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tema Lingkungan Sahabat Kita.
2. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peran aktif siswa dalam pembelajaran tidak terwujud secara optimal.
3. Guru cenderung menggunakan media gambar pada kertas karton yang dipajang di dinding kelas.
4. Guru kurang menguasai pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat digunakan pada proses kegiatan pembelajaran.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan. Mengingat bahwa peneliti memiliki keterbatasan baik dari segi waktu dan tenaga, maka masalah yang ada dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan pembelajaran 3 materi PPKn di Kelas V SDN 101777 Saeintis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut diatas, ditemukan yang menjadi masalah dalam pembahasan ini, yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema di Kelas V SDN 101777 Saeintis ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis ?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema di Kelas V SDN 101777 Saeintis.
2. Melihat kelayakan produk media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis.

3. Melihat efektivitas produk media pembelajaran Teka Teki Silang berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SDN 101777 Saeintis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pendukung teori sebelumnya, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat menanggulangi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai alternatif bagi siswa dalam mempermudah pemahaman siswa menerima materi pembelajaran tema Lingkungan Sahabat Kita subtema 2 pembelajaran 3.
- b. Bagi guru, untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran yang berlangsung dan merangsang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang ada.
- c. Bagi sekolah, untuk memotivasi sekolah agar memberikan dukungan bagi guru yang ingin melakukan inovasi pada kegiatan pembelajarannya baik dari sarana dan prasarana maupun melalui pelatihan guru.
- d. Bagi peneliti, sebagai dasar tindakan pengaplikasian ilmu yang telah diterima selama lebih kurang 4 tahun mengenyam pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Medan (UNIMED).

- e. Bagi peneliti lainnya, hendaknya menjadi ilmu dasar untuk melanjutkan pembaharuan ilmu di bidang pendidikan dasar dan menciptakan penelitian-penelitian baru berikutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY