

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang andil yang kuat dalam memajukan kualitas pengetahuan, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar. Sekolah dasar ialah tingkatan pendidikan dasar yang memberi landasan pengetahuan yang membantu memajukan wawasan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu bentuk upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan generasi baru yang beradab, arif, bertanggung jawab, dan memiliki kepekaan sosial yang kuat, peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar perlu diupayakan secara sungguh-sungguh. Berdasarkan UU RI mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Upaya menciptakan generasi yang berkualitas dapat dilakukan sepanjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran bisa berjalan sebaik mungkin apabila dibantu oleh sumber belajar yang tepat. Sumber belajar ini dimodifikasi semaksimal mungkin oleh pendidik dapat menarik minat, semangat, dan motivasi siswa untuk mencapai tujuan belajarnya secara optimal.

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 074052 Tulumbaho pada hari Kamis, 13 Januari 2022 pukul 8 pagi, terlihat bahwa mereka menerapkan kurikulum 2013 untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna.

Hanya saja disana guru sama sekali tidak menyiapkan media selama pembelajaran berlangsung, sehingga yang terjadi selama pembelajaran yaitu timbal balik guru dan siswa dalam pembelajaran tidak ada, kurangnya partisipasi dari siswa bahkan mereka tidak memperoleh pengalaman nyata dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho pada pukul 09.00 wib, tanggal 13 Januari 2022 hari Kamis, didapatkan hasil bahwa didalam kelas tersebut terdapat 32 peserta didik yang terdiri dari masing-masing 16 orang perempuan maupun laki-laki. Saat mengajar guru hanya menyampaikan materi, meminta siswa mengamati gambar, membaca buku, mengerjakan tugas seperti pada umumnya. Bahkan guru tersebut tidak pernah menggunakan media saat mengajar, karena jangkauan media yang tersedia di sekolah masih sangat terbatas, seperti globe, beberapa alat permainan olahraga, alat praktikum, itu pun terbilang sangat jarang untuk digunakan. Pendidik juga tidak pernah menggunakan media yang bervariasi selain dari yang ada disekolah tersebut karena tidak memiliki ide dalam mengembangkan sebuah media. Bahkan sifat malas dan ketidakseriusan siswa dalam belajar timbul akibat belajar dirumah selama pandemi, sehingga siswa mengalami penurunan dalam hasil belajar. Guru masih mengandalkan buku sebagai panduan untuk menjelaskan materi tanpa mempedulikan sejauh mana pemahaman peserta didik dalam belajar. Guru tersebut juga belum pernah menerapkan media Teka-Teki Silang saat mengajar.

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas IV pada pukul 11.00 pada hari Kamis, 13 Januari 2022. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa para siswa suka untuk belajar apalagi jika diselingi dengan bermain. Hanya saja,

guru mereka belum pernah melakukan pengajaran dengan menggunakan media atau alat peraga. Padahal mereka sangat senang apabila media tersebut dapat mereka lihat dan gunakan sehingga dapat memudahkan mereka dalam memahami penjelasan dari guru. Mereka mudah sekali merasa bosan, mengantuk dan malas apabila guru tidak menggunakan media saat mengajar. Ketika guru tidak memakai media saat belajar, siswa akan bosan dan jenuh. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media sesuai dengan karakter siswa di SD Negeri 074052 Tulumbaho Kelas IV.

Berdasarkan data peserta didik selama tiga semester sebelumnya pada pembelajaran tematik di SD Negeri 074052 Tulumbaho Kelas IV diperoleh hasil belajar yaitu:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV

T.P	Kelas/ Semester	"Nilai Rata-Rata (mean)"						
		PKN	BIND	MTK	IPA	IPS	SBDP	PENJAS
2020- 2021	IV/1	67,18	64,61	59,04	65,07	66,11	65,14	66,07
KKM		70	66	60	67	68	68	67
T.P	Kelas/ Semester	"Nilai Rata-Rata (mean)"						
		PKN	BIND	MTK	IPA	IPS	SBDP	PENJAS
2020- 2021	IV/2	69,04	66,79	64,64	67,21	67,14	67,64	67,11
KKM		70	68	65	68	68	68	68
2021- 2022	IV/1	68,97	65,16	58,78	66	66,81	67,41	66,5
KKM		70	66	60	67	68	68	67

Sumber: Hasil olahan dengan excel

Tabel diatas memperlihatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik selama tiga semester sebelumnya belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Siswa). Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran belum memenuhi tujuan pembelajaran secara maksimal. Sehingga, guru perlu menyalurkan materi dengan mengembangkan media yang mudah dimengerti siswa.

Media pembelajaran yang perlu dikembangkan sesuai standar yang dibutuhkan oleh sekolah tersebut adalah media teka-teki silang. Menurut Tarigan (2011, h. 163), Permainan TTS adalah permainan kata dengan menempati ruang kosong berupa kotak putih dengan menyusun huruf secara mendatar atau menurun sehingga terbentuk sebuah kata yang cocok dengan pertanyaan yang diberikan. Dengan mengaplikasikan media teka-teki silang ini, semangat siswa menjadi meningkat dalam belajar, meningkatkan rasa keingintahuan, menarik perhatian peserta didik serta mengurangi kebosanan yang dialami siswa ketika sistem pembelajaran terjadi. Jika peserta didik termotivasi dalam pembelajaran media teka-teki silang, maka wawasan mereka dalam belajar akan bertambah, sehingga nilai yang didapatkan siswa meningkat. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Meilina dkk, (2016) yang berkaitan dengan pengembangan media teka-teki silang dalam belajar mengajar. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa kesulitan peserta didik dalam mengingat penjelasan dari guru serta kurangnya sarana dan prasarana sebagai sumber informasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu penerapan media permainan TTS memberikan dampak yang baik dalam hasil belajar siswa serta menjadi pedoman bagi guru dalam penggunaan media ini untuk menjadi bahan ajar tambahan saat

pembelajaran berlangsung. Penggunaan media permainan teka-teki silang ini merupakan alternatif untuk pembelajaran dalam mencapai target pada hasil belajar siswa melalui permainan.

Berdasarkan dari persoalan diatas, maka peneliti terdorong dalam melaksanakan penelitian dengan tema **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan persoalan diatas, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Persediaan media disekolah yang mendukung proses pembelajaran masih sangat terbatas.
2. Hasil belajar peserta didik di SD Negeri 074052 Tulumbaho kelas IV masih sangat rendah.
3. Pendidik tidak menggunakan berbagai media yang bervariasi.
4. Siswa akan bosan dan jenuh jika guru tidak menggunakan media saat belajar.
5. Belum adanya inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah di atas, penulis harus membatasi masalah agar lebih fokus pada penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada

“Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022.“
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada

Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas
IV SD Negeri 074052 Tulumbaho T.A 2021/2022.“

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Dapat memberi sumbangsih pengetahuan serta menjadi perkembangan baru di bidang pengajaran, khususnya yang berhubungan dengan media yang bersifat permainan yang berfungsi sebagai alat untuk evaluasi pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pengajar: Memberi pengalaman dalam pemilihan bahan media pembelajaran yang tepat, membangun pembelajaran yang aktif dan komunikatif pada Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku.

b. Untuk siswa: Membantu siswa memahami materi, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

c. Bagi peneliti: Dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.