

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya media pembelajaran dapat mengoptimalkan dan mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Sebuah pengalaman belajar pencapaian tujuan peserta didik tidak sepenuhnya dilaksanakan jika guru cukup menyampaikan materi melalui sintaks berbasis metode untuk mempelajari. Tentu saja, guru bereksperimen dengan semua alat pembelajaran menciptakan dan mempertimbangkan tujuan media, bahan, efektivitas dan karakteristik peserta didik. Lingkungan belajar yang efektif mengandung materi yang jelas dan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 sebagai pedoman dan acuan dalam pendidikan. Proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan panduan belajar, tidak lagi khusus untuk mata pelajaran, tetapi berdasarkan tema dari kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat mempunyai *hard skill* dan *soft skill* yang berfokus kepada emosi, pengetahuan dan keterampilan. Tema dari pembelajaran tersebut akan dibagi menjadi sub tema dan setiap subtema tersebut terdapat enam pembelajaran. Satu pembelajaran memuat dua atau tiga mata pelajaran. Untuk itu penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan pembelajaran atau sub temanya.

Keterampilan dasar yang diperoleh melalui masing-masing bidang studi dirangkum dalam satu mata pelajaran tidak ada bedanya, hanya saja materi dikembangkan dengan memahami kosakata menerapkan materi yang merangsang

peserta didik untuk berpikir analisis. Peserta didik sudah mampu berpikir analitis, sehingga harus melalui tahapan mengingat, memahami dan menerapkan. Pemikiran yang lebih tinggi tidak cukup hanya dengan menghafal fakta atau kosakata. Akan muncul masalah ketika peserta didik tidak mengingat atau bahkan tidak memahaminya. Salah satu masalah ini terletak pada pentingnya kosakata. Setiap kosakata pasti memiliki arti, terutama yang memiliki arti kisaran maknanya cukup kompleks, mencolok. Jika diharapkan peserta didik dapat berpikir kritis tetapi kekurangan dasar-dasarnya maka seperti bayi yang makan makanan padat. Klaim ini didukung oleh Taksonomi Bloom adalah tingkat kemampuan berpikir. Oleh karena itu, sangat penting peserta didik untuk memahami makna dari suatu kosakata dengan memakai media pembelajaran.

Lingkungan belajar yang menarik jarang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hanya memakai media pembelajaran pada pembelajaran tertentu saja. Padahal penggunaan media pembelajaran terhadap peserta didik membuat proses belajar dikelas lebih semangat daripada tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik akan lebih fokus kepada proses pembelajaran yang menyampaikan pembelajaran melalui media daripada yang hanya berceramah. Jika hanya untuk membuat presentasi kepada peserta didik maka peserta didik akan cepat merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan bahwa pembelajaran tematik mengacu pada peserta didik yang terlatih dalam berpikir tingkat tinggi. Tetapi di sisi lain minat belajar peserta didik lebih rendah sehingga mengacu pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sulit dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran yang dipakai terbiasa dengan

pembelajaran konvensional. Kendala lain adalah fasilitas sekolah yang belum mendukung terutama di bidang teknologi. Hal yang sama berlaku untuk media pembelajaran jangka panjang belum tersedia. Untuk bahan ajar berupa buku penunjang pembelajaran di sekolah sudah lengkap. Dalam buku tematik terdapat kosakata yang belum pernah ditemui dan dimengerti oleh peserta didik. Informasi yang diterima peserta didik tidak dimengerti terutama dengan kosa kata baru. Guru juga mengatakan bahwa peserta didik sulit belajar memahami, terutama adanya kosakata baru. Untuk memahami hal tersebut, tidak adanya sebuah media untuk menginterpretasikan kosakata dalam buku. Saat proses pembelajaran indera pandang harus didukung informasi dari guru agar memudahkan peserta didik merekam data pembelajaran kosakata baru. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan terutama dalam memfasilitasi interpretasi kosakata peserta didik, salah satunya adalah penggunaan media *flash card* dan guru kelas II SDS Muhammadiyah 16 sudah mengetahui media *flash card* tetapi belum pernah membuat dan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan semester genap pada pembelajaran tematik dengan ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Berikut ini nilai ulangan harian semester ganjil kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan dapat dilihat pada tabel

1.1.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas II

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
<70	Belum Tuntas	11	61%
>70	Tuntas	4	39%
Jumlah		15	

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada ulangan harian tematik kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan masih tergolong rendah. Peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 39%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas KKM memiliki persentase 61%. Hasil ini menunjukkan bahwa dari keseluruhan peserta didik yang ada di kelas tersebut masih banyak peserta didik yang belum tuntas dan mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Hal ini kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang disampaikan di kelas.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi ajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikirnya. Adapun pilihan media yang dapat digunakan yaitu media *flash card* berbasis teka-teki silang. *flash cards* dapat dimodifikasi dalam pengembangannya sesuai kebutuhan, di mana siswa dapat dengan jelas melihat gambar.

Permainan teka-teki Teka-teki silang menjadi variasi media pembelajaran dirancang untuk membawa suasana permainan yang menyenangkan. Kegunaan Teka-teki silang menurut Ghannoe (dalam Sri 2019, h. 11) menyatakan bahwa teka-teki dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Manfaatnya yaitu, 1) Dapat mengasah daya ingat siswa mengenai materi tertentu, 2) Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalamannya hingga waktu itu, 3) Belajar klasifikasi, 4) Mengembangkan kemampuan analisa, 5) Menghibur, 6) Merangsang kreativitas.

Penggunaan *flash card* berbentuk teka-teki silang sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran. melalui penggunaan media tersebut peserta didik dapat lebih mudah dan fokus dalam memahami materi ajar dan mampu mengingat materi yang telah diajarkan. Media *flash card* dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, mudah dibuat, hanya dengan menyusun dan menyesuaikan antar gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Selain itu media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang dapat memberikan hasil yang lebih optimal sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam belajar dan menjadi lebih aktif. Oleh sebab itu, media *flash card* berbasis teka-teki silang ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyuni yang berjudul penerapan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar Tema Kegiatanku pada peserta didik kelas I SDN Candiwatu Mojokerto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari hasil tes formatif siklus I mencapai nilai rata-rata 68,33 dengan peserta didik yang tuntas 19 orang. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,67 dengan peserta didik yang tuntas 24 orang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Begitu juga dengan penelitian Fitriani & Nulanda yang sesuai dengan Efektivitas Media *flash cards*

dalam meningkatkan kosakata Bahasa Inggris, terdapat 16% presentasi skor rendah kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol 44% presentasi skor rendah. Dari hasil penelitian ini pengembangan media *flash card* layak digunakan dan efektif dalam penggunaannya.

Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk melakukan suatu penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *flash card* Berbasis Teka-teki silang pada Tema 2 Bermain di Lingkungan Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan Kec. Medan Belawan Kel. Belawan Bahagia T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Minat belajar peserta didik yang masih rendah.
2. Proses pembelajaran yang konvensional.
3. Fasilitas pendukung proses pembelajaran di sekolah masih belum lengkap.
4. Peserta didik sulit memahami kosakata yang baru pada proses pembelajaran.
5. Belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran *flash card* pada proses pembelajaran.
6. Hasil belajar peserta didik yang rendah.

1.3 Batasan Masalah

Dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka pembatasan masalah yang ditetapkan terhadap rumusan masalah yang telah dipaparkan untuk memberikan fokus mengenai masalah yang ada, dengan

demikian peneliti melakukan Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka- Teki Silang pada tema 2 Bermain di Lingkungan Subtema 1 Bermain di Lingkungan Rumah Pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Belawan Kec. Medan Belawan Kel. Belawan Bahagia T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang yang di kembangkan layak pada tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang yang layak tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan.

2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 Kelas II SDS Muhammadiyah 16 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, dan wawasan serta dapat dijadikan bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain dalam bidang yang sama untuk mengembangkan penelitian dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak yaitu:

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik yang baru dalam memahami dan mengingat sebuah kosakata/makna tertentu pada pembelajaran tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan lebih aktif pada proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam mengkaji media pembelajaran *flash card* berbasis Teka-teki silang dengan sebuah pengalaman belajar bagi peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata/makna pada tema 2 bermain di lingkungan subtema 1 bermain di lingkungan rumah pembelajaran 3 dan menyadarkan guru tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan umpan balik kepada kepala sekolah agar memberikan pengalaman belajar peserta didik melalui penyediaan media pembelajaran dan kemudian meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat mengembangkan wawasan pemikiran yang kritis dan pengetahuan peneliti lain untuk melaksanakan penelitian serupa sehingga dapat menghasilkan berbagai sarana pembelajaran baru dalam meningkatkan mutu pendidikan secara umum.