

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik, yang didapatkan melalui pengalaman yang mengikuti beberapa aspek kecerdasan yang dimiliki manusia yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara guru dengan siswa yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dengan adanya interaksi secara langsung dalam penyampaian materi tersebut (Ainurrahman, 2012:24). Pada kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu dan sudah tercantum dalam Permendikbud No.24 Tahun 2016 menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu, kecuali mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintahan nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 dalam (Suyono, 2011:04) adalah proses kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga adanya peran guru dan siswa yaitu guru berupaya membuat suatu kegiatan belajar. Pembelajaran ini juga memiliki tujuan agar proses kegiatan mengalami kelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik menjadi yang lebih baik lagi untuk selanjutnya (Fahrina, 2020:2).

Pembelajaran di sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan tematik, dengan adanya pembelajaran yang seperti ini guru diminta untuk kreatif dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Maka dari itu adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran itu sangat penting, karena dengan adanya bantuan media pembelajaran tersebut dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar guru. Media pembelajaran juga akan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar, karena dalam ranah siswa SD itu sangat butuh sekali pengetahuan benda konkrit melalui media pembelajaran tersebut.

Adanya media pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa agar lebih mendalami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, agar dapat memenuhi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran ini sangat penting untuk peserta didik dalam jenjang apapun, terutama lebih difokuskan pada siswa SD dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik menjadi cepat bosan, susah mengerti pada materi, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi (Hamid, 2020:4).

Pendidik harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi, dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diwujudkan melalui suatu media pembelajaran yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru yang baik dituntut untuk

mampu memiliki kemampuan baik dibidang pengembangan bahan penunjang proses pembelajaran (Saputro, Idris & Suryani, 2020:7).

Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media yang berupa visual (gambar), yang mana peneliti mengembangkan media visual yang berupa Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) yang memiliki pengertian sebuah permainan edukatif yang didalamnya terjadi interaksi pemain 2 anak atau lebih yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, dalam papan permainan MEPEKI menggunakan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Alamsyah Said, 2015).

Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena media dapat memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik serta dapat mengkonkritkan materi pembelajaran yang masih dianggap abstrak oleh peserta didik. Media merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan komunikator terhadap komunikan. Pemilihan media harus dapat membangkitkan motivasi dan memberikan pengalamannya menjadi lebih berkesan dan bermakna untuk peserta didik.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di sekolah SDN Tanah Merah Laok 02 pada tanggal 9 Januari 2023 bahwa ketika guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, mengaitkan pembelajaran kemarin dengan pelajaran yang akan dimulai hari ini. Sedangkan untuk siswanya sangat pasif dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru ketika guru hanya menggunakan media pembelajaran gambar-gambar saja. Media

pembelajaran ini sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti berpindah kepada guru untuk mewawancarai terkait proses pembelajaran dikelas 3 pada tanggal 10 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan guru (Irmayanti Khumairoh, S.Pd.SD) yaitu hasil belajar siswa kelas 3 dirasa kurang mampu, akan tetapi untuk kelas rendah dalam proses pembelajaran itu perlu adanya pendampingan dari seorang guru, untuk sekarang pemahaman siswa sangat kurang, kekurangan ini dapat peneliti ketahui dari hasil belajar siswa sebelumnya, apalagi dalam berbahasa jika tidak diterjemahkan dalam bahasa madura anak-anak tidak akan paham. Siswa kurang aktif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena ada 2 siswa yang sibuk bermain sendiri, 4 siswa mengobrol dengan temannya dan 1 siswa yang mengganggu teman sebelahnya. Saran dari Bu Irma adalah kita diminta untuk menjadikan siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh. Hasil belajar siswa mengalami tingkatan rendah karena kurangnya media pembelajaran yang tidak menarik serta media gambar yang guru gunakan hanya sedikit sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang faham dengan materi yang guru sampaikan. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah peneliti selesai mewawancarai guru tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran angket pada siswa kelas 3 yaitu: 23 siswa suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memilih media visual: 15 siswa, memilih media audio: 5 siswa, dan memilih media 3 dimensi: 3 siswa. Kemudian 15 siswa lebih suka menggunakan media pembelajaran yang nyata dan

bisa dipraktikkan, 3 siswa memilih media pembelajaran yang nyata dan 5 siswa memilih media pembelajaran bisa didengar. Kemudian untuk warna yang dipilih siswa untuk media pembelajaran nya adalah 12 siswa memilih warna warni, sedangkan yang 3 siswa memilih warna gelap, dan 8 siswa memilih warna cerah. Untuk materi yang sulit dipahami siswa dalam pembelajaran tersebut adalah 15 siswa memilih Matematika, 2 siswa memilih Bahasa Madura, dan 6 siswa memilih Bahasa Inggris. Disini guru dalam menyampaikan materi yakni dengan menggunakan bahasa madura halus (*enggih-bunten*) karena siswa masih belum memahami Bahasa Indonesia dengan baik dan benar dan siswa sudah terbiasa menggunakan Bahasa Madura dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi guru berusaha tetap menggunakan Bahasa Indonesia yang benar supaya siswa dapat menirukan menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Putu dan Ignatius dengan judul “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter di Kelas V SD Mutiara Singaraja” Media pembelajaran menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik diperoleh hasil sebesar 91,66%. Hasil uji coba perorangan menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik diperoleh hasil sebesar 92,58%. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik diperoleh hasil sebesar 94,31% dan sedangkan hasil uji coba lapangan menunjukkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter berpredikat sangat baik diperoleh hasil sebesar

93,33%. Maka dapat disimpulkan permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ratna Sari, L (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sel kelas XI SMA”. Hasil penelitian untuk hasil belajar pengetahuan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan kartu teka-teki silang dan diberi *post-test*, nilai yang didapatkan peserta didik memenuhi KKM yaitu ≥ 75 , dan diperoleh persentase peserta didik tuntas 100% dengan tercapainya indikator yang diharapkan, serta mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,72. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu teka-teki silang pada materi sel layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Ketiga, penelitian juga dilakukan oleh Jubaedah, E (2014) dalam skripsinya yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil belajar IPA melalui strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle*”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar tiap siklusnya. Siklus I rata-rata nilai hasil belajar peserta didik mencapai 79,94 dengan persentase (70,58%) yang mencapai KKM dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik menjadi 84,5 dengan persentase (87,5%) peserta didik yang mencapai KKM. Selain itu penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* juga aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Hal ini terlihat dari persentase

aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 68,37% menjadi 83,75% pada siklus II.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas dan hasil wawancara, peneliti menyadari bahwa masalah tersebut merupakan suatu urgensi sehingga perlu adanya media yang dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang terdapat pada Tema 8 subtema 1, dan juga untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran secara langsung. Tidak berbeda dengan pengembangan media yang sudah diuraikan di atas tersebut dengan pengembangan yang peneliti akan ciptakan ini, karena media ini memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat melakukan pembelajaran sambil bermain, peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, dengan ini peserta didik dapat belajar dibantu dengan kotak teka-teki yang ada dalam permainan MEPEKI. Media yang dikembangkan ini diharapkan agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan juga memahami materi. Dengan demikian peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 ditinjau dari angket validator para ahli?

2. Bagaimana kemenarikan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana keefektifan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 1 ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan dari Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 ditinjau dari angket validator para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan dari Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) Tema 8 Subtema 1 pada Siswa Kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02 ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Nama media “Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI)”
2. Media berukuran 80 x 60 cm
3. Bahan-bahan yang digunakan ialah desain MEPEKI, desain teka-teki silang, dadu, pion, kartu pertanyaan dan bahan-bahan pendukung lainnya.

4. Media ini bisa digunakan untuk SD kelas 3 Tema 8 Subtema 1 dan pada 3 mata pembelajaran, diantaranya materi: Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP
5. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran 1.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) yang dikembangkan hanya terbatas pada Tema 8 Subtema 1 kelas 3 pada pembelajaran ke 1.
2. Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) ini hanya digunakan sebagai pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pada tema 08 subtema 1 di kelas 3 dan akan menjadi inventaris dari peneliti untuk sekolah, sehingga hanya diproduksi satu kali tanpa adanya produksi berkelanjutan karena faktor biaya dan waktu untuk memproduksikannya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan MEPEKI di SDN Tanah Merah Laok 2 pada tema 8 subtema 1 kelas 3 adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik di kelas 3, sehingga dapat digunakan secara maksimal disekolah.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang terdapat pada tema 8 subtema 1 di kelas 3, supaya mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

3. Bagi Siswa

Media MEPEKI ini dapat membantu siswa dan memahami materi dan juga siswa dapat mengoperasikan media tersebut karena media ini bersifat visual dan dapat dilakukan secara bergantian.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana dan mendalami keterampilan dalam penelitian dan juga dapat menciptakan sebuah pengembangan baru yang dapat diterapkan disekolah sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan MEPEKI ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep atau materi pelajaran.
3. Peneliti pengembangan merupakan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada dan menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

4. Media Permainan Teka-Teki (MEPEKI) merupakan sebuah karya yang berwujud media visual dalam ukuran kecil untuk membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami siswa pada tema 8 subtema 1 kelas 3.

