

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan salah satu hal yang terpenting dalam suatu satuan pendidikan. Mudlofir (2017: 29) mengatakan pada hakikatnya proses pembelajaran diartikan sebagai proses komunikasi, yakni kegiatan penyampaian informasi dari penyalur pesan kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan berupa materi atau isi pelajaran yang terdapat pada kurikulum yang disalurkan oleh guru atau sumber lain pada siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan oleh seorang pendidik pada peserta didik supaya terjadi proses perolehan pengetahuan, kemahiran, ilmu, penguasaan, dapat membentuk sikap serta keyakinan peserta didik agar dapat belajar secara baik (Komara, 2014: 133).

Selaras dengan pengertian pembelajaran menurut Suardi (2018: 7) pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antar siswa bersama guru maupun sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dapat disimpulkan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara guru dan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, dengan adanya proses pembelajaran akan membuat siswa yang awalnya tidak paham menjadi paham kemudian dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat diukur sejak awal pembelajaran dengan menentukan ketercapaian sebuah kompetensi. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai jika terdapat seorang Pendidik yang mampu menerapkan pembelajaran dengan baik.

Pendidik memiliki peran sangat penting dan dituntut untuk selalu kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik haruslah memiliki kemampuan yang baik dalam proses pembelajaran agar dapat terjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik. Seorang pendidik harus bisa menjadikan kegiatan pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat pendidik gunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Suryani (2018: 3) Mengatakan media sebagai bentuk cara dalam menyalurkan informasi dari pembawa pesan pada penerima pesen sehingga mampu membangkitkan semangat, menumbuhkan perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, merangsang pikiran, keterampilan maupun sikap yang diharapkan sehingga tujuan informasi tersampaikan. Media pembelajaran dapat diartikan juga sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyaluran informasi pada kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemauan peserta didik, pikiran dan perasaan sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi motivasi peserta didik di dalam kegiatan belajar dan menjadi tenaga pendorong, peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan nampak sungguh-sungguh dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, maka materi yang disampaikan dapat bermakna sehingga akan lebih mudah diserap, dipahami dan dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Semakin baik dan menarik media pembelajaran yang diterapkan, maka semakin mudah guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat

pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adanya media pembelajaran juga akan mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 2 November 2020 saat pembelajaran tatap muka di kelas III SD Negeri Kebonagung II. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas dan siswa. Peneliti memperoleh data bahwa guru menggunakan metode ceramah dan tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan. Kemudian saat peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, didapatkan bahwa materi yang disampaikan oleh guru tidak sesuai, pembelajaran yang disampaikan oleh guru terlambat dan pembelajaran masih sampai pada tema II, sedangkan seharusnya sudah mencapai tema IV.

Kemudian peneliti melakukan wawancara pada tanggal 3 November 2020 kepada guru kelas, dan didapatkan hasil bahwa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilakukan, guru jarang mengisi pembelajaran dikarenakan kurang memahami cara penggunaan aplikasi yang ada di Handphone. Sehingga sesekali guru hanya melakukan proses pembelajaran melalui grup WA. Guru juga mengatakan bahwa siswa menjadi kurang aktif jika pembelajaran hanya melalui WA. Dengan adanya masalah tersebut dikhawatirkan siswa akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19.

Hasil yang didapat dari penyebaran angket pada tanggal 9 Februari 2021 yang terdiri dari 8 poin pertanyaan melalui Google Form terhadap siswa kelas III SD Negeri Kebonagung II yang diisi oleh 9 orang siswa didapatkan hasil sebesar 77,8% mengungkapkan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran

pada saat pembelajaran tatap muka (PTM) namun media yang diterapkan kurang membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sebesar 66,7% siswa mengungkapkan bahwa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru tidak pernah menggunakan media pada proses pembelajaran, kemudian sebesar 88,9% siswa membutuhkan media pembelajaran yang lain pada saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan sebesar 100% siswa menyukai media pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Hasil dari angket yang disebarkan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dan siswa membutuhkan media yang dilakukan sambil bermain sehingga siswa akan membantu siswa dan dapat menumbuhkan motivasi siswa pada saat pembelajaran.

Adanya pandemi Covid-19 mengharuskan sekolah melakukan pembelajaran daring untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) akan menjadikan siswa lebih sering memegang gadget untuk mengikuti dan melakukan kegiatan pembelajaran. Selain digunakan sebagai alat untuk pembelajaran, kebanyakan siswa akan menggunakannya untuk membuka aplikasi permainan. Siswa kelas III pada umumnya masih suka bermain karena berada pada usia 8-11 tahun. Sesuai pendapat Piaget (Sukarelawati, 2019: 35) perkembangan kognitif anak mengalami 4 fase yaitu : (1) sensorimotor (0-2 tahun), (2) pra-operasional (2 s/d 7 tahun), (3) operasional konkret (7 s/d 11 tahun), (4) operasional formal (11 s/d ke atas). Oleh karena itu, media yang cocok diterapkan untuk siswa kelas III SD adalah media yang mengkonsepkan belajar sambil bermain supaya pembelajaran dapat lebih mudah dikuasai oleh siswa dan pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan melalui permainan.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran yang terjadi seharusnya kreatif dan inovatif. Salah satunya seperti menghadirkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dan dapat dijadikan sebagai alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus baik dan menarik sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kehadiran media pembelajaran yang baik dan menarik saat kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan bersemangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widha Shofiatuz Zahro (2019) yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III di SD Aisyiyah Malang. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk; 1) Menjelaskan desain produk media pembelajaran berupa buku Teka Teki Silang Energi dan Perubahannya, 2) Menjelaskan Kemenarikan produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran buku Teka Teki Silang Energi dan Perubahannya, 3) Menjelaskan keefektifan media pembelajaran buku Teka Teki Silang Energi dan Perubahannya. Hasil dari penelitian pengembangan ini didapatkan bahwa 1) produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yaitu buku Teka Teki Silang Energi dan Perubahannya, 2) media pembelajaran memenuhi tingkat kriteria valid, 3) media pembelajaran Teka Teki Silang Energi dan Perubahannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Aisyiyah Malang. Kelemahan dari penelitian yang dilakukan oleh Widha Shofiatuz Zahro (2019) adalah 1) Soal hanya berupa tulisan, 2) Kurangnya

gambar yang terdapat dalam buku. Peneliti selanjutnya akan mengembangkan media pembelajaran Teka Teki Silang yaitu; 1) Soal akan divariasi dengan menggunakan gambar sehingga akan lebih bervariasi, 2) peneliti akan menambahkan lebih banyak animasi untuk menambah minat siswa dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak akan bosan pada tampilan media pembelajaran.

Selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Luluk Maslahatin Nikmah (2019) yang berjudul : Pengembangan Media Teka Teki Silang Bergambar Berbasis *Teams Games Tournament* Materi Sumber Energi Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah; 1) Mengetahui kevalidan media TTS Bergambar berbasis TGT, 2) Mengetahui kepraktisan media TTS bergambar berbasis TGT, 3) Menguji keefektifan media TTS bergambar berbasis TGT. Hasil yang dipatkan pada penelitian tersebut adalah; 1) Kevalidan media berada pada kategori Sangat Valid (validasi media dan validasi materi, 2) Kepraktisan media berada pada kategori Sangat Praktis, 3) Hasil belajar siswa memperoleh kategori sedang yakni 0.375.

Kelemahan dari penelitian yang dikembangkan oleh Luluk Maslahatin Nikmah (2019) yaitu 1) Media masih berbentuk media cetak yaitu berupa buku, sehingga jika media tersebut sudah selesai digunakan dan semua permainan sudah terselasikan maka akan sulit digunakan lagi, 2) Penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang digunakan peneliti sebelumnya mengakibatkan kurangnya kontrol dari guru sehingga penggunaan media lebih mendominasi pada siswa yang aktif. Peneliti selanjutnya akan mengembangkan media pembelajaran Teka Teki Silang yaitu 1) Media berupa aplikasi pembelajaran yang dapat disimpan

dan digunakan melalui Smartphone sehingga saat permainan sudah terselesaikan siswa dapat mengisinya kembali untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan permainan, 2) Peneliti mengembangkan media yang mampu digunakan oleh siswa secara mandiri, karena pada pandemi Covid-19 siswa melakukan pembelajaran jarak-jauh dan melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri dari rumah masing-masing.

Paparan di atas akan peneliti jadikan acuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan jika diterapkan pada siswa kelas III SD karena mengusung konsep belajar sambil bermain yang dapat diterapkan dan digunakan baik oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang Lambol (lambang/symbol) yang lebih baik dengan memperhatikan kekurangan dari penelitin terdahulu sehingga akan lebih mempermudah proses pembelajaran, penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mampu menambah minat siswa dalam pembelajaran dan peserta didik dapat ikut aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19. Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang ini dilakukan pada Tema 8 Subtema 3 pembelajaran 2 yang terdiri dari muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan PJOK untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III?

2. Bagaimanakah kemenarikan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III?
3. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengukur kevalidan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III.
2. Untuk mengukur kemenarikan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III.
3. Untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif permainan teka-teki silang LAMBOL (lambang/symbol) pada Tema 8 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 kelas III.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk yang dikembangkan merupakan produk media pembelajaran pada Tema 8 Sub Tema 3 pembelajaran 2 untuk kelas III SD Negeri Kebonagung II.
2. Media pembelajaran ini merupakan Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu menyampaikan materi kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

3. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang yang memuat beberapa muatan yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK pada Kelas III Sekolah Dasar.
4. Media pembelajaran ini merupakan Multimedia Interaktif berupa permainan Teka-Teki Silang yang disajikan semenarik mungkin dan berisi soal-soal mengenai lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, teks, animasi, suara dan video.
5. Penggunaan Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran daring dengan melibatkan pengawasan dari guru dan orang tua.
6. Multimedia Interaktif Permainan Teka-Teki Silang ini dapat digunakan secara offline pada HandPhone maupun komputer.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tentunya memiliki batasan penelitian. Adapun batasan penelitian ini diantaranya adalah :

1. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada Tema 8 Sub Tema 3 pembelajaran 2
2. Adanya pandemi Covid-19 sehingga penelitian hanya dilakukan sampai uji coba kelompok kecil.
3. Peneliti melakukan penerapan secara luring karena dikhawatirkan terdapat masalah dalam jaringan dan pihak sekolah meminta peneliti untuk menerapkan secara luring dengan menggunakan siswa yang terbatas.

4. Terbatasnya pengetahuan guru untuk mengembangkan multimedia interaktif Permainan Teka-Teki Silang Lambol yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya laboratorium komputer di SDN Kebonagung II sehingga penerapan multimedia interaktif Permainan Teka-Teki Silang Lambol menggunakan gadget milik siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a) Membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
 - b) Siswa lebih mudah memahami materi karena peserta didik terlibat secara langsung.
 - c) Melatih kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi yang ada.
 - d) Melatih kejujuran peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a) Mempermudah guru untuk penyampaian materi dalam pembelajaran daring maupun luring.
 - b) Mempermudah guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
 - c) Menambah wawasan guru mengenai macam-macam media pembelajaran dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran daring.
3. Bagi Sekolah
 - a) Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
 - b) Sekolah bisa menggunakan media sebagai alternatif dalam pembelajaran.

- c) Sekolah bisa mengenal media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media yang dapat diterapkan ketika pembelajaran daring.

G. Definisi Istilah

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung guna untuk mempermudah penyampaian materi oleh guru pada siswa, mempermudah pemahaman materi oleh siswa dan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.

2. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan sebuah gabungan beberapa unsur media seperti foto, video, audio, animasi dan sebagainya dapat berbentuk alat elektronik seperti komputer dan handphone yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna.

3. Permainan Teka Teki Silang

Permainan Teka-Teki Silang Lambol (Lambang/Symbol) merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan oleh siswa pada kegiatan pembelajaran dengan mengisi kotak pada teka-teki silang menjadi sebuah kata yang terdapat dalam materi Lambang/Symbol.