

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak siswa. Peranan pendidikan merupakan suatu hal terpenting yang ada dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan kehidupan manusia tidak akan teratur. Kedudukan pendidikan dianggap sangat penting karena kehidupan yang semakin maju dan zaman semakin canggih. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Manfaat pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan Negara, maju mundurnya suatu bangsa tergantung maju mundurnya pendidikan itu sendiri.

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seseorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, dan penggunaan media. Guru diharapkan untuk lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan yang sering muncul adalah media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar karena sulit mencari media yang tepat dan tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Seharusnya guru harus biasa berinovasi sendiri dan memiliki kemampuan untuk membuat media agar proses belajar berlangsung maksimal, dengan membuat ataupun mengembangkan media itu adalah salah satu usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran itu secara baik dan berjalan efektif.

Pada hari jumat tanggal 01 November sampai hari rabu tanggal 06 November 2019 peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 03 Alai untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil observasi ditemukan fakta bahwa Kurikulum yang digunakan di sekolah ini adalah kurikulum 2013. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Siswa sering keluar masuk kelas tanpa permisi, berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku dan memainkan benda atau permainan yang dibawanya dari rumah,

sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dalam sesi wawancara yang dilakukan dengan wali kelas Nuselina Rosa, S.Pd.pada hari jumat tanggal 01 November 2019 peneliti juga menemukan data hasil belajar siswa kurikulum 2013 pada ujian tengah semester 1 kelas IV B mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 33 orang siswa hanya 8 orang yang tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.Rekap Nilai Evaluasi III Semester Genap Kelas IV SDN 03 Alai Padang

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV B	33	61	75	8	25

Dari hasil wawancara diperoleh fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Hanya saja media konkret yang digunakan guru belum mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dalam proses pembelajaran dan sering keluar masuk kelas tanpa permisi. Sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawabannya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa media kartu tebak kata dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV B SDN 03 Alai. Media kartu tebak kata yang digunakan

dalam proses pembelajaran membuat siswa bisa belajar sambil bermain sehingga siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dan jarang memperhatikan guru menerangkan pelajaran menjadi tertarik untuk belajar. Melalui media kartu tebak kata diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukannya dan terhibur. Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu. Adapun jenis permainan edukatif yang akan dikembangkan adalah permainan tebak kata yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan kedalaman materi pelajaran.

Penelitian ini diangkat dari kurikulum 2013 dengan kompetensi inti yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain. Dengan kompetensi dasar yaitu menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulisan dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Tebak Kata Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku pada Kelas IV SDN 03 Alai Padang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru sudah konkret, hanya saja media tersebut belum mampu menarik minat belajar siswa.
3. Saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa juga terlihat berbicara diluar topik pelajaran dengan teman di sebelahnya, ada juga beberapa orang siswa yang memainkan mainan yang dibawanya dari rumah dan izin keluar masuk kelas.
4. Pada saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawabannya karena tidak paham.
5. Pada saat proses pembelajaran berlangsung aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media kartu tebak kata pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 cita-citaku pada kelas IV SDN 03 Alai Padang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengembangan media kartu tebak kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 6 cita-citaku kelas IV SDN 03 Alai Padang yang valid, praktis dan efektif”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk menghasilkan produk media kartu tebak kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 6 cita-citaku kelas IV SDN 03 Alai Padang yang valid, praktis, dan efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai media belajar yang digunakan guru saat pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai motivasi dalam menguatkan kemampuan menguasai materi.
3. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dalam mengembangkan sumber belajar dalam bentuk media tebak kata.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang cara penggunaannya dilakukan secara bermain tebak kata. Pada alat peraga ini terdapat beberapa komponen pendukung yang dapat

mengembangkan seperti ikat kepala dan sebuah kata tentang puisi. Media pengembangan kartu tebak kata adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media tebak kata yang dibuat, dirancang dan dikembangkan dengan kreatif mungkin agar terlihat menarik dan bermakna dalam membantu proses pembelajaran.

Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan. Media ini disusun dalam bentuk penggunaan ikat kepala dan kartu tulisan yang berada diatas ikat kepala, penggunaan media ini juga bersifat permainan sehingga dapat membangkitkan gairah siswa untuk belajar dan lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Peneliti membuat pengembangan media tebak kata ini untuk mempermudah cara siswa belajar dan mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV SDN 03 Alai Padang.

Spesifikasi Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini ada sebagai berikut:

1. Produk berupa ikat kepala dari yang dijahit tangan dan dilapisi dengan kain flannel dimana ditengah-tengah ikat kepala tersebut ditempelkan berupa fas foto, dimana pada fas foto tersebut juga dibuat dari kardus berukuran 16x10 dimana ditengah-tengah media berbentuk fas foto tersebut diberi lubang ditengah-tengahnya dan juga dilapisi dengan kain flannel. Pada samping kiri fas foto tersebut diberi sedikit ruang untuk keluar atau masuknya kartu jawaban tebak kata tersebut.

2. Pada kartu jawaban berukuran 14x8 dan memakai font *Comic Sans MS* berukuran 48 dan di *bold*, warna kartu jawaban disesuaikan dengan warna kartu pertanyaan tebak kata. Pada kartu jawaban juga diberi kertas yang diberi gambar untuk menarik dan memasukkan jawaban kedalam media tebak kata yang berupa fas foto tersebut agar mudah digunakan.
3. Pada kartu pertanyaan media tebak kata berukuran 10x7 dan memakai font *Comic Sans MS* berukuran 15, warna kartu pertanyaan tebak kata disesuaikan dengan warna kartu jawaban. Pada belakang kartu tebak kata juga diberi identitas, logo universitas Bung Hatta, dan logo Tutwuri Handayani.
4. Media pembelajaran kartu tebak kata tersebut berisi materi tentang puisi.
5. Tebak kata merupakan penyampaian materi ajar dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab oleh siswa, dimana tebak kata tersebut ada berupa kartu pertanyaan atau pernyataan dan juga ada kartu jawaban. Sehingga siswa dapat menerima pesan pembelajaran melalui media kartu tebak kata itu. Dengan demikian, menebak kata merupakan aktivitas pembelajaran yang pertama dan utama dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar. Melalui kartu tebak kata siswa diarahkan untuk memahami dan mengetahui pesan-pesan yang terkandung dalam materi. Jadi dengan mempunya siswa menebak kata berarti mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi dan memahami materi yang ada.