

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah ada habisnya sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi sampai akhir zaman nanti. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan segala sesuatu usaha sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah di sepanjang hayat untuk masa depan.

Pendidikan penting diberikan kepada seluruh anak untuk mengembangkan daya pemahaman dan pola pikir kritisnya. Pendidikan dapat menjadi penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan bahwa 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Lembaga yang tepat untuk membentuk watak dan karakter siswa yaitu lembaga yang proses pembelajarannya berjalan harus sesuai dengan taraf perkembangan kognitif siswa. Apabila proses pembelajaran sesuai dengan taraf perkembangan kognitif siswa, maka pembentukan watak dan karakter siswa akan dengan mudah dilakukan. Salah satu mata pelajarannya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka seorang guru harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Selasa, 5 November 2019 di kelas IV dengan guru kelas yaitu Afriyeni, S.Pd pada pembelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran yang digunakan guru adalah hanya buku paket Bahasa Indonesia dan LKS, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan buku paket dan LKS yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Sudah tersedianyaa media pembelajaran tetapi guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar yang di prin untuk proses pembelajaran. Maka penulis tertarik dalam pembuatan media di Sekolah Dasar 16 Pagambiran dimana sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa

Indonesia, pada ujian tengah semester dari 26 orang peserta didik hanya 7 orang yang tuntas.

Tabel 1. Nilai Rata-rata UTS Bahasa Indonesia Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KBM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	26	70	80	7 Orang	19 Orang

Sumber: Guru kelas IV SD Negeri 16 Pagambiran

Mengacu pada permasalahan tersebut, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media teka teki. Pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu dilakukan.

Menurut Nisak (dalam Khomsoh & Gregorius, 2013:2), permainan teka teki ini memiliki tujuan sebagai berikut : (a) membentuk jiwa bekerjasama dalam peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara kelompok, (b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan, (c) melatih kecerdasan logis matematis peserta, (d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa, (e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, (f) melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa, (g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan

menghargai antar siswa, (h) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa, (i) menghibur para siswa di dalam kelas.

Penelitian ini diambil 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 dijumpai di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain. Dengan 3.3 Kompetensi Dasar yaitu menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Teka Teki Berbasis Pasangan Cocok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media teka teki dalam proses pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah.
3. Belum adanya media pembelajaran permainan yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berupa permainan, seperti permainan teka teki.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu Pengembangan Media Teka Teki Berbasis Pasangan Cocok dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah “Bagaimana validitas Media Pembelajaran Teka Teki berbasis Pasangan Cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang yang dikembangkan ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah ” Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Teka Teki berbasis Pasangan Cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 16 Pagambiran Padang memenuhi kriteria valid”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi peneliti lain yaitu sebagai pedoman dalam menerapkan penggunaan media teka teki pada mata pelajaran lain dan pada materi lainnya.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut :

1. Permainan ini dengan konsep teka teki yaitu pemain menyusun potongan-potongan gambar pada papan dengan jawaban yang benar sesuai soal yang ada di papan soal.
2. Permainan memiliki 2 papan yang berbeda, papan pertama papan teka teki dan papan yang kedua papan soal yang berisi soal-soal dari jawaban teka teki tersebut.
3. Papan terbuat dari karton jerami dan terdapat 20 potongan papan kecil dengan ukuran yang sama yaitu 4x4 cm. Papan dilapisi dengan papan akrilik.
4. Pada papan terdapat 20 soal dengan rentang nomor 1-20 setiap nomor memiliki soal yang berbeda-beda.
5. Papan teka teki terdiri dari 4 halaman, halaman pertama sampul depan, halaman kedua tata cara permainan dan petunjuk permainan, halaman ketiga papan teka teki dan halaman keempat halaman sampul belakang yang berisi kesimpulan materi yang sedang dipelajari.
6. Permainan teka teki ini mencocokkan jawaban sesuai nomor yang ada di papan teka teki sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

H. Defenisi Operasional

Fungsi dari media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan pembelajaran.

1. Media teka teki merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada siswa berbentuk potongan-potongan gambar apabila disusun akan membentuk suatu gambar yang utuh.
2. *Make A Match* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam permainan teka teki, dengan cara mencocokkan antara soal dan jawaban.