

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik mampu memahami materi lebih baik, serta dapat membuat materi diingat lebih lama. Perlu diketahui bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi, dengan adanya media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Dikarenakan proses tranformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik, berlangsung lebih menyenangkan dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran.

Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran akan membantu peserta didik dalam belajar sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh guru adalah mampu menggunakan media pembelajaran dan mengembangkan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan prinsip dasar sebuah cara kerja secara teknis dapat dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran di

kelas. metode pembelajaran juga sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran metode pembelajaran dapat menimbulkan pengajaran yang menyenangkan apabila guru dapat memilih metode pengajaran dengan benar. metode pengajaran akan lebih lebih baik lagi apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas I di SDN 20 Kuraog Pagang dengan Mardiati, S.Pd pada tanggal 18 September 2019 Berdasarkan observasi pada tanggal 18 September 2019, terlihat dalam proses pembelajarannya guru cenderung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, pembelajaran yang Selain itu, pembelajaran yang dikembangkan guru masih monoton.. Sudah tersedia media pembelajaran seperti LCD, Namun belum optimalnya penggunaan proyektor LCD.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Mardiati S.Pd selaku guru kelas I SD Negeri 20 Kuraog Pagang, diperoleh informasi bahwa, Ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca lancar, belum tersedia media berbasis *scramble*. Dengan demikian penulis fokus dengan permasalahan yang dikemukakan. Terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa membaca lancar dalam proses pembelajaran secara tidak langsung akan berakibat pada hasil belajar siswa di kelas tersebut.

Dengan Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) sebesar 75. Diketahui bahwa dari 25 peserta didik baru 9 orang dengan presentase (36%) peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan yang belum mencapai KKM 16 orang dengan presentase (64%). Berikut presentase nilai peserta didik dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Persentase Ketuntasan Nilai UTS Bahasa Indonesia Kelas I Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	KBM	Siswa yang tuntas		Siswa belum tuntas	
					Jumlah	%	Jumlah	%
1	1	25	64,6%	75	9	36%	16	64%

Sumber : Guru Kelas I SDN 20 Kurao Pagang

Menurut pendapat Praherdhiono (2016:46) „Media pembelajaran merupakan komponen lingkungan belajar memberikan sumbangan terhadap kemampuan pengguna dalam mengakses material pembelajaran secara demokratis” jadi media pembelajaran media adalah bagian dari proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Istarani (2014:185), “dalam penggunaan model pembelajaran *Scramble* ada dua hal sangat penting yaitu pertanyaan dan jawaban, yakni peserta didik disuruh untuk melengkapi jawaban tersebut hingga sempurna, dan yang kedua adalah menyiapkan kata-kata atau kalimat yang dapat melengkapi jawaban sehingga sempurna”. Model *scrambale* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, karena media

scrambale dapat membantu peserta didik dalam membaca lancar. Hal tersebut sejalan dengan tujuan untuk mendukung peserta didik untuk membaca lancar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambele* Untuk Siswa Kelas I Tema 6 SD Negeri 20 Kurao Pagang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensional
2. Proses pembelajaran bersifat monoton
3. Ada beberapa siswa yang belum bisa membaca lancar

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambale*, pada materi kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah yang valid.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambale*, pada materi

kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambele*, pada materi kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah memenuhi kriteria valid.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambale* pada materi kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai salah satu bahan alternatif untuk mengajarkan materi kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah.
2. Bagi peserta didik, untuk membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui bahan ajar yang telah dikembangkan sehingga memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran.

4. Bagi peneliti lainnya, sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD serta dapat mengembangkan media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Scrambale* untuk siswa kelas I SD pada materi kebersihan rumah tentang ungkapan petunjuk yang terdapat di dalam teks lingkungan rumah adalah sebagai berikut:

1. Model yang dikembangkan dengan kurikulum 13 (k-13) dengan Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri Sub Tema I Lingkungan Rumahku yang dilengkapi dengan isi media, petunjuk penggunaan media, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, tugas, kunci jawaban.
2. Media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I dirancang dengan berbasis *Scrambale*.
3. Media *scrambale* terdiri papan kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, soal dan latihan.
4. Pada papan dibuat dari karton jerami yang berukuran 30 cm x 20 cm.

5. Sisi papan media materi dengan latar belakang biru. Papan kegiatan pembelajaran dengan latar abu-abu dan biru. Papan pertanyaan dengan latar pink. Papan jawaban dengan latar belakang warna hitam. Papan kompetensi dasar dengan latar warna pink, tujuan pembelajaran berlatar belakang biru.
6. Penyusunan media ini di sesuaikan dengan model *srambale*
7. Media berisi, kompetensi inti, indikator, tujuan pembelajaran, isi (materi), pertanyaan, kunci jawaban soal.
8. Ukuran media dirancang dengan menggunakan kertas A4, isi media menggunakan tulisan *Comic Sans MS* dan *Britannic Bold*.
9. Bagian isi media yaitu materi pembelajaran, soal latihan dan jawaban soal Bahasa Indonesia.
10. Media ini dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar dengan bimbingan guru