

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku, kepribadian dan intelektual yang dimiliki peserta didik melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Selain itu pendidikan adalah sarana penting untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas dan berkompeten yang merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Maka dari itu negara penting untuk memberikan suatu pendidikan yang berkualitas dan bermutu kepada warga negaranya. Pendidikan merupakan 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, serta bangsa dan negara. Cara untuk mewujudkan hal itu adalah dengan penerapan proses pembelajaran pada siswa. Djamaludin (2019:13) menyatakan bahwa,

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Wulandari (2018) pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara pendidik dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Proses pembelajaran yang baik bagi siswa harus memberikan aktivitas belajar yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, proses pembelajaran yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghapal informasi dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbun informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh. Teori belajar bermakna dari Ausubel menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila suatu proses belajar yang menghubungkan antara informasi baru dan pengetahuan yang relevan yang diperoleh dari pengalaman pembelajar dan pembelajaran akan bermakna ketika guru mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan apa yang siswa telah ketahui sebelumnya sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dalam waktu tertentu. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka (Baharuddin, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan aktivitas belajar melalui pengaitan informasi baru dengan konsep relevan yang telah dipelajari dan diingat siswa adalah IPS. Menurut Hilmi (2019), pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial dan merupakan interdisipliner ilmu, sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu. Di sekolah IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep

dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta Kualitas dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. Tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Untuk mempermudah tujuan pembelajaran yang dimaksud, seorang guru memerlukan sebuah alat agar mempermudah proses transfer ilmu antara guru dan siswa. Alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan tersebut berupa media pembelajaran. Media merupakan salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar dikelas. Guru harus lebih pandai dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta bervariasi. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan serta saat membantu siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Setelah dilakukan wawancara dengan Ibu Ni Made Dwi Tresnayanti, S.Pd., M.Pd. selaku wali kelas VI di SD No. 1 Blahkiuh pada Senin, 27 Juni 2022, yang mana saat ini kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka. Setelah 2 tahun melaksanakan kegiatan belajar daring di rumah minat belajar siswa kelas VI di SD No. 1 Blahkiuh mengalami penurunan, hal ini disebabkan oleh siswa yang

terbiasa belajar melalui *smartphone* yang dimiliki dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga menyebabkan turunya minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Turunya minat belajar siswa sangat terlihat pada muatan pembelajaran IPS, karena pada muatan pembelajaran IPS banyak teori yang berupa hapalan sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran IPS berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas VI SD No. 1 Blahkiuh Badung wali kelas sudah menggunakan media dan bahan ajar berupa buku guru, buku siswa, soal latihan, gambar dan benda konkret lainnya. Namun penggunaan media tersebut kurang efektif karena siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media yang edukatif. Dalam pemanfaatan teknologi siswa belum sepenuhnya menguasai teknologi yang ada saat ini, sehingga teknologi yang ada saat ini belum dimanfaatkan secara efektif. Dengan media yang telah ada, dibutuhkan media baru yang edukatif dan interaktif untuk menunjang minat anak dalam proses pembelajaran terutama pada muatan materi IPS. Dibutuhkan media yang interaktif dalam muatan materi IPS karena sangat banyak menghafal yang menyebabkan menurunnya minat belajar dan siswa bosan dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi guru mengajar pada 27 Juli 2022, didapatkan hasil bahwa guru kelas VI telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media, namun media yang digunakan belum interaktif. Guru sangat memerlukan media pembelajaran yang interaktif agar membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dipandang perlu adanya pengembangan semua media pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar siswa kelas VI di

SD No. 1 Blahkiuh. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai, maka diharapkan kegiatan pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memandang perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tematik selamatkan makhluk hidup khususnya pada muatan IPS. Secara psikologi dalam tahap perkembangan anak, masa kanak-kanak (umur 0-12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Salah satunya dengan permainan teka-teki silang interaktif. Teka-teki silang interaktif menggabungkan dua media yaitu media teka-teki silang dan media teks bersuara. Kelebihan penggunaan media teka-teki silang lainnya yaitu dapat mengurangi rasa jenuh yang di alami peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung (Hidayat, 2020). Menurut Maryanti & Kurniawan (2017) penggunaan media TTS menjadikan peserta didik termotivasi dan begitu semangat mempelajari kosakata sehingga mudah memahami materi, menstimulus daya nalar dan pengetahuan serta menjadikan belajar begitu berkesan sehingga dijadikan sebagai pengalaman yang tidak terupakan. Media teka-teki silang interaktif pada muatan IPS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena mengandung unsur permainan yang diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Besar harapan setelah siswa belajar berbantuan dengan media teka-teki silang interaktif sebagai media

pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan kritis serta menambah wawasan mengenai materi yang disajikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang interaktif dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Interaktif pada Materi Tematik Selamatkan Makhluk Hidup pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD No 1 Blahkiuh Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut.

- (1) Kurangnya semangat dan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- (2) Belum maksimalnya pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- (3) Kurangnya variasi media pembelajaran IPS yang digunakan oleh guru untuk merangsang perhatian dan minat belajar siswa.
- (4) Guru hanya menggunakan sumber belajar berupa media cetak yang diberikan oleh sekolah, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- (5) Belum dikembangkannya media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan pada identifikasi masalah, adanya pembatasan masalah untuk menghindari perluasan pembahasan dan mempermudah dalam pemecahan masalah. Peneliti menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD tahun ajaran 2022/2023 berupa media ajar interaktif berbentuk permainan edukatif teka-teki silang. Mengingat media pembelajaran sangat penting dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, sehingga media perlu dikaji untuk memperoleh hasil yang optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana rancang bangun media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup muatan pada pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimana Kualitas media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023?
- (3) Bagaimana efektivitas pengembangan media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SD No. 1 Blahkiuh Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui Kualitas media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran terutama tentang media teka-teki silang interaktif, dan juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian dibidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian secara praktis, dengan penjelasan sebagai berikut.

(a) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media teka-teki silang interaktif, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

(b) Bagi Guru

Penggunaan teka-teki silang interaktif dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

(c) Bagi Kepala Sekolah

Adanya pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penetapan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada teka-teki silang interaktif serta dapat memperkaya koleksi media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

(d) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar

untuk penulisan yang relevan serta adanya penelitian ini dapat menambah koleksi kepustakaan dan bacaan mahasiswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif berisikan materi yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS.
- (2) Media pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan teka-teki silang interaktif yang disertai gambar bergerak dan bersuara yang disesuaikan dengan materi tematik selamatkan makhluk hidup muatan pembelajaran IPS.
- (3) Media pembelajaran secara khusus ditunjukkan untuk siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023 serta sekolah lain yang membutuhkan.
- (4) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif dibuat dan dikembangkan berbantuan dengan aplikasi Eclipse Crossword dan Microsoft Power Point yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan mengingat pengaruhnya sangat besar dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat menguntungkan baik dari pihak guru maupun peserta didik karena sama-sama dimudahkan dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SD No. 1 Blahkiuh, dinyatakan bahwa setelah dilaksanakan kembali belajar tatap muka guru sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Namun penggunaan media yang ada saat ini kurang efektif karena siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media yang edukatif dan interaktif. Sehingga dengan media yang telah ada, dibutuhkan media baru yang edukatif dan interaktif untuk menunjang minat anak dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan materi IPS. Adanya media pembelajaran teka-teki silang interaktif diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi ajar serta kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, bersemangat, menyenangkan dan lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif dirancang sekreatif mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik.
- (2) Pengguna media pembelajaran teka-teki silang diharapkan mampu memahami materi pembelajaran serta meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS mengenai materi tematik selamatkan makhluk hidup.

Berikut merupakan keterbatasan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif yaitu:

- (1) Media pembelajaran teka-teki silang interaktif dirancang dengan hanya memperhatikan karakteristik peserta didik yang duduk di bangku kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.

- (2) Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif sebagai media pembelajaran terbatas pada muatan IPS materi tematik selamatkan makhluk hidup.
- (3) Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir kesalahpahaman dalam pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif pada materi tematik selamatkan makhluk hidup pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023, adapun istilah-istilah yang harus diketahui dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

(1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara pesan oleh guru kepada siswa untuk menyampaikan materi ajar sehingga media pembelajaran mampu untuk mengaktifkan proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran sehingga terdapat keefektifan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran.

(2) Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif

Media pembelajaran teka-teki silang interaktif merupakan media ajar yang unik yang menggabungkan dua media yaitu media teka-teki silang dan media teks bersuara yang dibuat dengan tujuan menarik perhatian orang dari berbagai kalangan khususnya pada kalangan anak-anak. Media teka-teki silang interaktif pada muatan IPS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses

belajar mengajar karena mengandung unsur permainan yang diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

(3) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan. IPS juga merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

(4) Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif Pembelajaran IPS

Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang interaktif adalah sebuah inovasi dalam membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pengetahuan IPS pada siswa kelas VI SD No. 1 Blahkiuh tahun ajaran 2022/2023.