

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi yang diikuti dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan baik sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber dayam manusia (SDM) termasuk sumber daya manusia (SDM) di Indonesia (Dwijayani, 2019). Cara untuk mengikuti perkembangan zaman yang akan terus terjadi dengan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam bidang pendidikan (Nazgul et al., 2020). Hal ini dikarenakan pendidikan tidak hanya berperan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, juga membentuk kepribadian peserta didik untuk hidup di masa sekarang juga hidup di masamendatang.

Menurut Riyanto et al (2019) upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) perlu di dukung oleh berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan. Pembangunan pendidikan yang di lakukan di Indonesia telah memberikan dampak yang baik terhadap kualitas sumber daya manusia. Apabila di bandingkan dengan negara lain, Indonesia masih tertinggal sangat jauh. Penyebabnya adalah kurangnya perhatian dari pemerintah Indonesia terhadap kualitas pendidikan. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut, menjadi tanggung jawab bersama terlebih untuk tenaga kependidikan. Guru sebagai salah satu tenaga kependidikan memiliki peran yang

sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan karena pada dasarnya guru adalah komponen pendidikan yang berinteraksi secara langsung dengan siswa. Oleh sebab itu, peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas.

Menurut Syofnidah Ifrianti (2019) pada hakikatnya dalam proses belajar mengajar adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Melalui interaksi tersebut bukan hanya pendidik yang dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik juga dapat mengklarifikasi hal-hal yang belum mereka pahami. Untuk itu pendidik harus menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dengan berbagai model, media dan metode pembelajaran yang tepat. Kegiatan belajar mengajar tentunya tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak menggunakan alat bantu atau alat bantu atau disebut media pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Media dapat menjadi sarana berupa gambar, manusia, materi atau kejadian sehingga peserta didik dapat terbantu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Dwijayani (2019) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Sedangkan menurut

Riyanto et al. (2019) media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu memberikan proses pembelajaran yang variatif sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat siswa menjadi lebih aktif adalah media pembelajaran berbasis permainan. Siswa SD adalah siswa yang memiliki karakter senang bermain, senang bekerja kelompok, senang bergerak serta senang melakukan kegiatan secara langsung.

Media pembelajaran berbasis permainan yang bisa diberikan kepada siswa agar tidak bosan saat pembelajaran adalah media teka teki silang (TTS). Menggunakan permainan TTS ini, siswa akan senang dan merasa tertantang untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan membuat siswa lebih memahami materi yang diberikan. Media TTS (Teka-Teki Silang) yang dikembangkan berisi soal IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) siswa SD lengkap dan spesifik yang dibuat dalam bentuk cetak dan digital. Diharapkan dengan adanya media TTS ini menjadi pengetahuan bagi guru untuk memberikan materi kepada siswa sebagai media latihan soal IPA untuk mengukur kemampuan berfikir siswa.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang SD yang memuat konsep teori, sikap dan keterampilan. Untuk meningkatkan kualitas guru SD, guru diuntut tidak hanya memahami teori juga memahami konsep sikap dan keterampilan dalam mata pelajaran. Oleh karena itu, pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di SD menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung yang melibatkan siswa melalui pengembangan sikap ilmiah dan keterampilan proses.

Dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) diperlukan suatu perantara yang dapat memberikan perwujudan secara nyata kepada siswa sehingga mereka lebih mudah untuk memahami materi tersebut. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang menarik.

Dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) siswa dituntut untuk selalu aktif dalam materi yang disampaikan oleh guru baik secara sikap maupun teori. Pembelajaran IPA digunakan sebagai tempat bagi siswa menjadi ilmuwan. Hal tersebut dapat didukung dengan cara guru memfasilitasi materi belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan yaitu terdapat beberapa penelitian sebagai berikut : Penelitian ini didapat dari Lara Utami Wulandari, Tri Juli Hajani dan Andri Valen dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Pembelajaran Tematik IV SD Lubuk Linggau” tahun 2022. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media teka teki silang berbasis kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 49 Lubuk Linggau. Berdasarkan hasil analisis oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media teka-teki silang Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 4,0. Hasil analisis data yang dihasilkan dari uji rekapitulasi guru dan siswa memperoleh hasil 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan hasil analisis kepraktisan dapat dinyatakan bahwa media teka-teki silang berbasis

kebudayaan lokal pada pembelajaran tematik dapat nyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Peneliti sebelumnya terkait media Teka-Teki Silang yang dilakukan oleh Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. didapat hasil bahwa melalui media TTS pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat, sehingga mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penggunaan media teka-teki silang juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN KArangayu 03 Kabupaten Ngawi (Murti et al., 2021). Penelitian lainnya yang dilakukan I Kadek Tony, dkk., menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada kompetensi pengetahuan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) siswa yang menggunakan media teka-teki silang dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di SDN 4 Peguyangan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 Januari 2023 di kelas V SD Negeri Doplang 01 Adipala bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sederhana yaitu hanya menggunakan buku saja. Guru melakukan pembelajaran dengan cara menyampaikan materi yang ada pada buku. Hal itu menyebabkan siswa sulit memahami materi perubahan wujud benda. Materi yang ada pada buku guru dan buku siswa monoton sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Sampai saat ini anak-anak kelas V SD Negeri Doplang 01 Adipala masih menggunakan buku saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi terkait media pembelajaran yang digunakan, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Media Teka Teki Silang Berbasis Permainan pada Pembelajaran IPA di kelas 5 SD” perlu dilakukan sehingga pada penelitian ini akan

dikembangkan media teka teki silang pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Di dalam media TTS dilengkapi dengan materi perubahan wujud benda dan mengidentifikasi perubahan wujud benda.

B. Definisi Operasional

Agar ada kesatuan bahasa dalam pelaksanaan penelitian maka perlu diberikan beberapa definisi sebagai berikut :

1. Pengembangan

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:98) yang dimaksud pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan secara spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai sistematis dan pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan system atau metode termasuk desain pengembangan dan peningkatan prioritas serta proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu (Putra, 2019:70). Dalam penelitian ini, pengembangan adalah suatu proses yang sistematis untuk mengembangkan produk yang bermanfaat dalam bentuk media teka-teki silang dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) terutama materi perubahan wujud benda.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perubahan secara bertahap.

2. Media Pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang mungkin untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Ihsana El Khuluqo, 2017:144).
3. Media Teka Teki Silang. Media Teka Teki Silang adalah media pembelajaran sejenis permainan yang terbagi ke dalam kategori mendatar dan menurun dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong. Media pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan daya pikir, mengasah kecerdasan linguistic atau kecerdasan berbahasa, dan mengembangkan kemampuan berfikir khususnya dalam pengetahuan peserta didik. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata.

Permainan teka-teki silang merupakan permainan edukatif karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam keaktifan pembelajaran. Selain membantu peserta didik untuk semangat belajar, permainan edukatif ini dapat membentuk karakter peserta didik dalam belajardisiplin, jujur, dan rasa ingin tahu. Teka-teki silang termasuk dalam permainan yang dapat mengasah otak. Teka-teki silang merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapatmerangsang daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran (Ade etal., 2021)

4. Materi Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berubah wujud dari sebelumnya baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau baunya yang berubah. Proses perubahan bentuk ini dapat terjadi dengan berbagai cara dan beberapa prosesnya yang dapat dilihat secara langsung oleh mata manusia.

Perubahan wujud benda sangat berkaitan dengan perubahan fisika, kimia, dan biologi yang menjadi penyebab mengapa suatu zat benda dapat berubah menjadi wujud benda lain. Pada proses perubahan wujud ada yang memerlukan kalor atau melepaskan kalor.

Proses perubahan wujud benda memiliki sifat atau karakteristik sebelum dan sesudah terjadinya perubahan.

5. SD Negeri Doplang 01 Adipala.

SD Negeri Doplang 01 Adipala adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD yang berada di wilayah Desa Doplang, Kec. Adipala, Kab. Cilacap, Prov. Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri Doplang 01 Adipala berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SD Negeri Doplang 01 Adipala beralamat di Jl. A. Yani No.70 Desa Doplang Kec. Adipala, Kab. Cilacap, Prov. Jawa Tengah dengan kode pos 53271.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di SD Negeri Doplang 01 Adipala masih terbatas.
2. Guru SD Negeri Doplang 01 Adipala menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan terbatas.
3. Materi pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yaitu Perubahan Wujud Benda di SD Negeri Doplang 01 Adipala masih monoton atau terpaku pada buku.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di SD Negeri Doplang 01 Adipala.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah supaya peneliti lebih focus dalam menjawab permasalahan yang ada. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan, kelayakan media teka-teki silang, materi perubahan wujud benda yang masih terpaku pada buku.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diteliti, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda ?
2. Bagaimana kelayakan media teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda ?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan dari media teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media teka-teki silang pada materi perubahan wujud benda.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan pada materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yaitu perubahan wujud benda. Sehingga peserta didik menjadi lebih menarik dan termotivasi untuk memahami materi tersebut. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber ilmu pengembangan tentang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik.

Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih jelas sehingga bisa memahami materi yang diberikan. Selain itu, peserta didik juga bisa menjadi semangat dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga bisa menguasai materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) terutama perubahan wujud benda.

b. Bagi Guru.

Dengan adanya penelitian ini guru mendapatkan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sesuai kebutuhan peserta didik, karakteristik dan tahapan perkembangan peserta didik. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengharap kepala sekolah bisa mendapatkan informasi terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti Lain.

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran dengan produk dan materi pembelajaran yang berbeda.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap isi penelitian ini, diperlukan penjelasan bahwa secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, bagian akhir.

1. Bagian Awal

Berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman persembahan. Kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Terdiri dari lima bab yaitu:

i. BAB I

Merupakan bab pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

ii. BAB II

Adalah kajian teori yang berisi kajian teori, kerangka berfikir dan hipotesis.

iii. BAB III

Berisikan tentang metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, desain pengembangan, populasi dan sampel, teknik uji validitas dan rehabilitas instrumen, uji coba produk, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

iv. BAB IV

Terdiri dari hasil dan pembahasan yang berisi tentang gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

v. BAB V

Terdiri dari simpulan yang berisi kesimpulan, saran dan keterbatasan penelitian.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar pustaka dan lampiran