

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi pembentuk pengetahuan dan pengalaman dari interaksi guru dan siswa. Guru mempunyai peran penting sebagai pemberi pesan kepada siswa yang berperan sebagai penerima pesan. Saat melaksanakan perannya guru harus mampu mengelola pembelajarannya sebagai mungkin, sehingga tidak menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Terciptanya kegiatan belajar yang menarik guru harus memiliki alat sebagai media perantara pembelajaran yang disebut media pembelajaran¹.

Media (*Singular Medium*) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan terbantu dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru pada setiap pertemuan. Serta dengan tersedianya media pembelajaran tenaga pendidik dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif. Yuyu Yuliati menyatakan, siswa sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap berpikir operasional kongkrit jika dilihat dari karakteristiknya, hal ini mempengaruhi seleksi media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran, hendaknya media yang dipilih merupakan media kongkrit yang dapat dioperasikan secara langsung sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah diterima dan difahami oleh peserta didik.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting serta dibutuhkan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

¹ Aswaja Pressindo, (2019), *Pendidikan Islam (Mengupas Aspek Aspek dalam Dunia Pendidikan Islam)*. Yogyakarta: PT. aswaja pressindo. Hlm. 2

Namun, faktanya yang sering terjadi di lapangan yakni di kelas. Guru masih kurang inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dalam mendukung proses belajar. Hal ini diperkuat dari beberapa pernyataan pada penelitian berikut : Nunu Mahnun menyatakan bahwa masih banyak guru memiliki sikap statis dalam melakukan proses pembelajaran, diantaranya guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang dapat membantu keberhasilan belajar. Hal ini disebabkan oleh minimnya sikap inovatif dan kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Menurut Ni Luh Made Setiawan dkk, guru sadar bahwa tanpa media maka bahan pelajaran sulit untuk diserap dan dipahami oleh siswa, terutama materi pelajaran yang rumit atau kompleks, namun kenyataannya masih banyak guru yang tidak memanfaatkan media dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pernyataan tersebut juga terjadi pada salah MIS Bidayatul Hidayah di Kecamatan Percut Sei Tuan, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara denganguru yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2022 ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas. Guru hanya cenderung menggunakan buku teks siswa saat proses pembelajaran yang membuat beberapa siswa kurang tertarik dan kurang aktif saat proses pembelajaran. Dan setelah dilakukan tes kepada siswa pada materi kalimat tanya hasil yang diperoleh adalah rendah. Peserta didik yang mampu mencapai kriteria minimal (KKM) hanya berkisar 31% atau sekitar 10 peserta didik dari jumlah peserta didik 32 orang sedangkan sisanya 68% atau sekitar 22 peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian disiplin ilmu yang terdiri atas komponen-komponen yang saling terkait. Komponen tersebut adalah objek dari keterampilan bahasa yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan agar mereka mampu mempelajari dan memahami konsep-konsep bahasa Indonesia dari lingkungan sekitarnya.

Pada penelitian ini peneliti memilih materi kalimat tanya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pertimbangan pemilihan materi ini didasarkan pada salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas V MI. Kalimat tanya yang dimaksud adalah Apa, Mengapa, Dimana, Siapa, Kapan, Berapa dan Bagaimana. Seorang siswa dapat mengetahui fungsi dan makna dalam kalimat tanya jika ia mengetahui macam-macam kalimat tanya tersebut. Maka siswa dapat

mengetahui makna dari pertanyaan yang telah diajukan dalam bacaan yang telah dibaca. Konsep kalimat tanya juga didasarkan pada makna kalimat tanya tersebut.

Materi kalimat tanya adalah dasar bagi siswa untuk dapat menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru saat melakukan proses pembelajaran dan biasanya siswa juga dapat menjawab sebuah pertanyaan setelah membaca teks bacaan. Ini dapat dipastikan bahwa siswa akan mengalami kesulitan saat belajar. Untuk memecahkan masalah ini, peneliti mencoba merancang suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia terkhusus pada materi kalimat tanya. Media tersebut adalah Media Papan Teka Teki Silang.

Media pembelajaran teka-teki silang ini dapat membantu guru siswa menentukan jawaban yang pas dengan melihat berapa kotak huruf yang harus diisi. siswa menebak kata yang membuat siswa lebih berfikir kritis dalam menentukan pilihan. Jika media ini dapat digunakan secara tepat dan proporsional, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Permainan yang menarik dapat membuat anak-anak merasa senang. Menciptakan sebuah permainan dengan beragam peraturan merupakan sikap anak-anak yang tidak perlu di khawatirkan. Belajar sambil bermain merupakan suatu hal yang digemari oleh anak-anak, mereka tidak hanya bermain dan bersenang-senang tetapi mereka juga mendapat ilmu dari sebuah permainan tersebut seperti misalnya permainan edukatif. Menurut Tedjasaputra Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur pengelompokan anak. alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Dari uraian latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan teka-teki silang sebagai media pembelajaran kalimat tanya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pembatasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada pengembangan permainan teka-teki silang untuk mengedukasi peserta didik tentang jenis-jenis kalimat tanya beserta fungsinya. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Tanya Di Kelas V MIS BIDAYATUL HIDAYAH Kecamatan Percut Sei Tuan”**

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal.
2. Masih banyak peserta didik yang belum memahami kata tanya berdasarkan fungsinya.
3. Hanya ada buku siswa dan guru sebagai media dan sumber belajar di kelas serta pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik belum mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa teka teki silang untuk kelas V di MIS BIDAYATUL HIDAYAH Kec. Percut Sei Tuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tanya.



1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan?
4. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media teka teki silang pada materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media teka teki silang pada materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media teka teki silang pada materi kalimat tanya di kelas V Mis Bidayatul Hidayah Kec. Percut Sei Tuan

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran teka teki silang pada materi kalimat tanya ini sangat diharapkan dapat membantu proses

pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena media pembelajaran Teka teki silang ini menjadikan siswa lebih aktif dan merasa menyenangkan sehingga mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah penulis memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran teka teki silang yang berdaya guna untuk guru dan peserta didik. Serta menjadi suatu kontribusi penulis dalam meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai bahan masukan yang dapat dijadikan pedoman dalam mengatasi masalah yang berhubungan dengan hasil belajar. Serta menjadi pedoman dalam menyusun program peningkatan mutu pendidikan sekolah serta kinerja guru.

c. Bagi Guru/Pendidik

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah Media pembelajaran teka teki silang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran menyenangkan dan menarik yang dapat membawa perubahan khususnya pada hasil belajar siswa. Serta dengan adanya media ini dapat memotivasi guru untuk menciptakan media-media pembelajaran yang baru yang lebih menarik.

d. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah untuk membantu peserta didik terkhususnya peserta didik di kelas V MIS BIDAYATUL HIDAYAH dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN