

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini memegang peran yang tidak kalah penting tentunya di dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah sebuah proses atau kegiatan yang mencakup satu individu ataupun masyarakat luas baik yang telah melakukan pembentukan watak, sikap, nasib (Aisyah dkk., 2022). Pendidikan bagi individu berperan sebagai sikap yang dapat menyesuaikan diri dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, dan sebagainya. Pendidikan Nasional di Indonesia merupakan kegiatan yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan kegiatan pembentukan watak setiap manusia. Pendidikan Nasional memuat tiga jenjang pendidikan dan sistem pendidikan nasional ini diwajibkan untuk menjalankan pendidikan dalam jangka waktu selama sembilan tahun yang pertama dimulai dari tingkat dasar yaitu Sekolah Dasar yang disingkat SD, dan dilanjutkan ke tingkat menengah yaitu Sekolah Menengah Pertama atau SMP, dan pendidikan terakhir adalah Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMA maupun SMK). Berbagai kegiatan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kegiatan dalam pembelajaran di kelas salah satunya yaitu dengan cara memperbaiki kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan dengan penuh tantangan yaitu media edukatif teka-teki silang.

Proses pembelajaran di kelas juga sangat berpengaruh pada peningkatan hasil akhir siswa. Guru dituntut untuk memperbaiki pembelajaran pada kelas

agar siswa bisa lebih aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Guru bisa menggunakan alat yang membantunya pada saat pembelajaran yang berupa media pembelajaran yang bisa membantu guru untuk meningkatkan interaksi siswa dengan guru pada saat di kelas. Media pembelajaran sangat memengaruhi proses pembelajaran dan keberhasilan setiap siswa. Keanekaragaman media pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus yang berbeda-beda, karena itu guru harus lebih faham untuk memilih atau membuat media pembelajaran yang cukup baik, cermat dan tepat agar guru dapat menggunakannya dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Wahid, 2018). Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung setiap kegiatan yang membuat interaksi siswa dan guru dalam proses belajar agar siswa menjadi lebih aktif

Media pembelajaran harus sesuai yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran karena media pembelajaran akan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran yang telah diberikan atau diterangkan tersebut membuat siswa bisa menerima secara baik dan optimal (Abdullah, 2017). Kesalahan yang sering dialami oleh guru adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif ataupun kreatif, maka dari itu penulis akan menerapkan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan berbentuk permainan yaitu teka-teki silang. Media pembelajaran yang bersifat edukatif ini juga bisa membuat kelas tersebut menjadi aktif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak cenderung asyik sendiri ataupun bosan dengan pembelajaran tersebut. Media

pembelajaran sangat memberikan bantuan cukup besar kepada guru dalam sebuah pengajaran, pengelolaan proses pembelajaran, dan saat menerangkan pembelajaran akan lebih baik, lebih muda dipahami jika didukung dengan adanya penggunaan media ketika belajar (Suci, 2020).

Media pembelajaran bisa juga untuk alat tambahan yang digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian pembelajaran, dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran jadi dengan adanya penerepan media pembelajaran siswa mampu mengerti atau paham tentang pembelajaran tersebut. Macam-macam jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga macam, satu diantaranya adalah media pembelajaran visual yang dimana alat digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berisikan gambar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap inti saat pembelajaran ini juga sangat memengaruhi efektivitas proses kegiatan pembelajaran dan dalam pemberian pesan dan isi pelajaran pada saat berlangsungnya pembelajaran saat itu. Penggunaan media visual ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tentunya menyenangkan. Media pembelajaran yang akan digunakan dan dipilih oleh guru harus bisa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga harus dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dan akan memberikan siswa rangsangan baru pada pembelajaran yang akan datang. Fasilitas pada media pembelajaran yang berbasis audio visual sudah tergolong sangat lengkap dan sudah memiliki perangkat pendukung yang disediakan oleh pihak sekolah yang dapat memudahkan guru dalam penerapan

media pembelajaran yang memberikan bantuan dalam menerangkan materi ataupun untuk mempermudah proses belajar mengajar (Buhaerah, 2019).

Menurut (Suprihatien dkk., 2019) mengemukakan bahwa adanya penerapan media pembelajaran ini pada saat kegiatan belajar sangat penting, yang diungkapkan dalam jurnal international:

“In the process of learning and teaching, there are two basic elements that can be expected to influence learning outcomes, namely teaching methods and learning media. The choice of instructional method depends on the nature and responsiveness of the task and has a significant impact on the type of learning media used and the desired learning objectives of the students, including the characteristics of the students.”

Proses pembelajaran dan belajar terdapat unsur penting yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu metode yang digunakan dan penerapan media pembelajaran. Dalam penggunaan metode pembelajaran harus sesuai dan harus juga bisa memengaruhi media pembelajaran apa yang akan digunakan, harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik siswa atau kebutuhan siswa.

Guru harus bisa berinovasi dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang diharuskan membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru. Kendala yang akan dialami oleh guru saat kurang dalam kreatif dalam penggunaan media pembelajaran cenderung membuat siswa cepat bosan. Ternyata masih ada banyak guru yang belum bisa atau belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio visual tersebut (Nurrita, 2018).

Siswa lebih menyukai pembelajaran yang disajikan atau dilakukan dalam bentuk permainan dan perlombaan, sehingga guru dapat menggunakan dan

menerapkan media pembelajaran dengan unsur permainan salah satunya adalah teka-teki silang. Kegiatan belajar dengan bantuan teka-teki silang menjadi pilihan bagi guru karena media pembelajaran ini cocok dengan sifat siswa yang senang bermain game (Aisyah dkk., 2022). Media pembelajaran visual ini menggunakan teka-teki silang. Selain itu, media pembelajaran teka-teki silang ini dapat dibuat dengan menggunakan kertas kerbau atau kertas manila. Teka-teki silang juga merupakan salah satu media pendidikan yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media teka-teki silang ini sangat mendukung interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran mata pelajaran, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang membahas tentang membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Pada umumnya di sekolah pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menfokuskan pada aspek teori saja, tetapi siswa harus mampu memanfaatkan bahasa Indonesia ini sebagai alat untuk berkomunikasi dengan masyarakat. (Syofiani dkk., 2019). Guru yang tidak bisa memakai fasilitas sekolah dengan baik dan tidak bisa memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar akan menjadikan kelas tidak efektif dan membuat siswa cepat bosan. Satu diantara kendala pembelajaran hanya berpusat pada guru ini membuat siswa menjadi cepat bosan dan pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dongeng pada umumnya guru hanya menggunakan buku yang tidak dapat menimbulkan ketertarikan siswa. Siswa menjadi cepat bosan, tidak aktif di kelas dan memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di awal pada SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada 1 September 2022 kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi membaca dongeng, belum menerapkan media pembelajaran yang kreatif. Siswa sulit untuk fokus pada mata pelajaran tematik khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dan akan beranggapan bahwa pembelajaran bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat susah serta membosankan. Siswa tidak harus berfokus pada buku saja tetapi guru juga harus bisa membuat media pembelajaran edukatif teka-teki silang ini sebagai media pembelajaran yang dapat menuangkan pemikiran langsung, kreativitas, inovatif dengan menggunakan gambar dan berwarna-warni. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau *offline* hanya memfokuskan pembelajaran pada metode ceramah serta pemberian tugas saja.

Penggunaan buku pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca dongeng akan lebih menyusahkan guru karena siswa cepat bosan dan tidak aktif di kelas. Ketertarikan siswa akan sangat minim dalam pembelajaran jika hanya menggunakan buku sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan hal tersebut, akan lebih efektif jika mengaplikasikan media pembelajaran teka-teki silang, sehingga dengan pembuatan media tersebut pembelajaran diharapkan bisa mengatasi persoalan yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, adapun solusi dari peneliti atas permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian

siswa dan kreatif sehingga sesuai dengan kemampuan siswa dan kebutuhan siswa dalam memahami materi Membaca Dongeng dengan adanya bantuan media pembelajaran edukatif teka-teki silang. Penulis mencoba membuat media pembelajaran dengan alasan untuk melatih suatu keterampilan yang telah dimiliki oleh guru untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan efisien, serta dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “Pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian-uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. kurangnya fasilitas sekolah yang digunakan guru;
2. pembelajaran berpusat pada guru membuat siswa bosan dan tidak tertarik;
3. tema 2 subtema 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit dan membosankan;
4. proses pembelajaran pada mata pelajaran tema 2 subtema 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang kurang efektif
5. dalam pembelajaran adanya kendala yang dialami oleh guru, yaitu keterbatasan menggunakan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini cukup efektif, efisien, dan dapat diuji lebih diperlukan adanya pembatasan masalah. Berlandaskan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti hanya memfokuskan titik riset ini pada Pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dikemukakan, muncul sebuah rumusan masalah “Adakah pengaruh media edukatif teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan oleh penulis, maka penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media edukatif teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian yakni bisa membuat media pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya tentang materi Membaca Dongeng pada Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, sebagai subjek penelitian, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman dalam penerapan media belajar yang efektif, efisien dan yang sangat menarik melalui teka-teki silang.
- 2) Bagi Guru, diharapkan penelitian ini menjadi acuan guru agar dapat meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran.
- 3) Bagi Peneliti, sebagai sumber informasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan peneliti dapat menambah wawasan perihal pentingnya penerapan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai petunjuk kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di sekolah yang dipimpin.
- 5) Bagi Masyarakat, penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan sebuah ilmu pengetahuan baru dan wawasan yang lebih luas.