

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah wadah yang berperan penting untuk mempersiapkan generasi muda dalam mengatasi masalah pada perkembangan zaman. Pendidikan juga berfungsi sebagai pembentukan karakter dan kompetensi individu. Tanpa adanya suatu pendidikan, kehidupan akan menjadi tidak teratur dan tidak berkualitas. Pengertian Pendidikan dalam artian adalah sebagai usaha manusia agar menumbuhkan dan mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki sejak lahir baik jasmani ataupun rohani sesuai terhadap nilai-nilai yang ada pada kehidupan kebudayaan dan bermasyarakat. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu untuk mempengaruhi perubahan, pertumbuhan, dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi ialah pengembangan potensi anak didik, baik keterampilan, sikap, maupun pengetahuan dalam kehidupan (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran adalah proses untuk mengetahui sesuatu yang didapatkan melalui interaksi internal yang dilakukan oleh guru dan siswa (Hakiki et al., 2024). Kegiatan pembelajaran ini untuk memfasilitasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar mendapatkan pendidikan yang baik. Agar tercapainya suatu tujuan, maka guru harus memberikan kualitas belajar yang mudah dipahami. Permasalahan yang sering kali terjadi pada dunia pendidikan adalah kegiatan proses belajar mengajar yang selalu monoton dan pembelajaran yang diajarkan terkandung hanya menggunakan metode ceramah. Proses suatu

pembelajaran tidak terlepas dari metode, media, dan hasil belajar (Nurfadillah et al., 2021)

Secara Umum, manfaat media pada proses suatu pembelajaran yaitu memepelancar interaksi, sehingga kegiatan proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif (Junaidi, 2019). Pemanfaatan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pelajaran berguna untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan atau menerima informasi (Hakiki et al., 2024). Bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan aktif. Dengan menggunakan media, guru lebih mudah menyampaikan materi, siswa cepat menangkap pengetahuan dari guru, siswa tidak hanya berandai andai, namun siswa juga bisa megamati dan berpikir kreatif (Hakiki et al., 2024).

Media merupakan alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah di berikan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga guru dapat melakukan proses mengajar dengan lebih mudah (Agustira & Rahmi, 2022). Dilihat dari fungsinya media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena secara signifikan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Namun demikian, para pengajar kontemporer menunjukkan berkurangnya motivasi

dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran atau materi pendidikan yang menarik minat siswa (Arni et al., 2024).

Crossword Puzzle adalah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. *Crossword Puzzle* adalah salah satu permainan yang menyenangkan, karena siswa dapat bermain santai dan merasa tertantang, serta penasaran untuk dapat mengetahui jawabannya. Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu media yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media ini juga dapat menumbuhkan semangat dan meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran (Putri et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 21-28 Oktober 2024 dengan salah satu guru di SDN 231 Palembang yaitu Ibu Fitriyanti, S.Pd., diperoleh informasi bahwa guru di SDN 231 Palembang khususnya dalam mata pelajaran IPAS masih jarang menggunakan media pembelajaran, pada saat observasi peneliti menemukan dalam proses pembelajaran guru masih terlihat menggunakan media pembelajaran seperti media kertas gulung atau *Paper Quilling* dan media kartu pasangan atau *Index Card Match* pada mata pelajaran lain, tetapi peneliti belum menemukan guru yang menggunakan media pada mata pelajaran IPAS khususnya menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut, menyebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan belum menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran masih

monoton dan daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam memahami materi khususnya IPAS tidak maksimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa jadi tidak efektif. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang pernah melakukan penelitian Pengembangan Media *Crossword Puzzle*, salah satunya yaitu dikembangkan oleh (Muna et al., 2024) yang berjudul “Berdasarkan hasil dari validasi ahli media menunjukkan tingkat sangat valid dengan presentase validitas 96%. Serta penilaian ahli materi menunjukkan kriteria valid dengan presentase 80%. Tahapan kepraktisan dalam penelitian menunjukkan bahwa angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan kriteria sangat praktis mendapatkan presentase 98,6%. Serta uji coba kelompok besar menunjukkan kriteria skor sangat praktis mendapatkan presentase 95,5%.”

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa bentuk buku yang memuat materi pembelajaran dan soal yang dikemas dalam bentuk *Crossword Puzzle* yang menarik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Soal yang dikerjakan tidak hanya dalam bentuk kalimat saja, tapi siswa dapat mengerjakan jawabannya dengan cara seperti sedang bermain teka-teki. Hal tersebut membuat siswa senang pada saat mengerjakan tugas, karena seperti sedang bermain *games*. Penelitian ini tidak menggunakan media digital, karena siswa dapat terdistraksi selama pembelajaran sehingga mereka lebih fokus pada

hal lain dari pada pembelajaran, serta penggunaan media digital memerlukan sinyal yang baik.

Media *Crossword Puzzle* pada pengembangan ini dirancang untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV. Mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) guru harus memberikan fasilitas seperti media pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan dengan membimbing, membekali siswa berpikir kritis atas kemampuan dengan mengingat, memahami, mengkaji, dan merangsang keingintahuannya yang lebih dalam terhadap materi yang dipelajari. Siswa kelas IV SDN 231 Palembang mengalami kesulitan dalam belajar IPAS. Salah satu penyebabnya adalah guru masih menggunakan metode ceramah yang mendominasi siswa dalam proses pembelajaran yang dikatakan membosankan dan siswanya pasif, sehingga nilai pada materi IPAS masih terbelang kurang.

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 231 Pengembangan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran berupa kurangnya waktu dan sumber daya.

- 2) Media pembelajaran yang digunakan terbatas sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 3) Kurangnya minat siswa dalam memahami pembelajaran IPAS, sehingga sulit untuk siswa memahami materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas maka penelitian ini melakukan pembatasan masalah yaitu pada pengembangan Media *Crossword Puzzle* ternyata belum banyak dikembangkan oleh guru-guru Sekolah Dasar. Penelitian ini akan difokuskan mengembangkan media *Crossword Puzzle* mata pelajaran IPAS bab 6 topik B Kekayaan budaya Indonesia guna mencapai pengembangan yang valid dan praktis.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimanakah pengembangan media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 231 Palembang yang valid dan praktis?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan serta mengembangkan Media *Crossword Puzzle* Mata Pelajaran IPAS yang valid dan praktis yang dapat digunakan oleh siswa Kelas IV SDN 231 Palembang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

(1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Pendidikan di Indonesia, dengan menerapkan sebuah perkembangan media *Crossword puzzle* dapat memberikan solusi terhadap pembelajaran yang selalu saja monoton, khususnya pada pembelajaran IPAS.

(2) Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk menjadi referensi sebagai masukan guna pada peningkatan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai media bantu pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS, agar siswa dapat memahami materi lebih mudah dan lebih menyenangkan, serta diharapkannya dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat menjadikan referensi untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi siswa guna untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan media pembelajaran, agar menambah wawasan serta pengetahuan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPAS di SDN 231 Palembang.
- 2) Media *Crossword Puzzle* akan dirancang menggunakan aplikasi canva lalu diaplikasikan menjadi media nyata menggunakan kertas konstruk A4, serta tambahan gambar-gambar yang menarik.
- 3) Media *Crossword Puzzle* akan dibentuk seperti majalah teka teki silang.
- 4) Pada cover depan belakang, serta isinya akan dibuat semanarik mungkin menggunakan canva guna menarik perhatian siswa.
- 5) Media *Crossword Puzzle* dirancang guna mempermudah pembelajaran supaya lebih menyenangkan.

Sasaran produk yaitu pada kelas IV