BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam sebuah negara, karena pendidikan sebagai jembatan menuju peradaban yang lebih maju. Hal itu sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang pendidikan nasional yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan perbaikan pendidikan di Indonesia.

> Berdasarkan Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 Pasal 1 ayat 9 yang menyatakan "Standar sarana dan prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakan, laboratoium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Hal itu sesuai dengan pengertian media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) bahwa dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Azhar, 2013:29). Namun pada kenyataannya, guru jarang menggunakan variasi model dalam pembelajaran. Selain itu media ataupun alat peraga yang digunakan masih kurang. Sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik dan siswa kesulitan dalam mengingat konsep yang telah dipelajari.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 2 Muryolobo bahwa metode ceramah serta pengamatan di lingkungan sekitar yang mendominasi pembelajaran. Selain itu penggunaan media

yang belum optimal serta kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri. Sehingga siswa cenderung pasif dan bosan karena komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru (Sudjana,2017:2). Bagi siswa yang daya ingatnya rendah akan sulit mengingat konsep, fakta dan hukum serta istilah-istilah dalam IPA. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa akan rendah. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat memilih media yang sesuai yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media ke dalam rencana pembelajaran.

> Menurut Wisudawati (2014:10) konsep IPA merupakan suatu konsep yang memerlukan penalaran dan proses mental yang kuat pada seseorang peserta didik. Proses mental peserta didik dalam mempelajari IPA merupakan kemampuan mengintegrasikan pengetahuan/ skema kognitif peserta didik yang tersusun dari atribut-atribut dalam bentuk keterampilan dan nilai untuk mempelajari fenomena alam. Konsep IPA yang disampaikan oleh guru belum banyak digunakan oleh peserta didik dalam memecahkan masalah yang mereka jumpai.

Adapun pada pendidikan jenjang dasar dan menengah, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus mencakup standar isi yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Berdasarkan Permendikbud No 21 Tahun Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi muatan pelajaran IPA pada tingkat pendidikan dasar mencakup beberapa kompetensi sebagai berikut: (1) Menunjukkan sikap ilmiah: rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, dan disiplin melalui IPA (2) Mengajukan pertanyaan: apa, mengapa, dan bagaimana tentang alam sekitar. (3)Melakukan pengamatan objek IPA dengan menggunakan panca indra (4) Menceritakan hasil pengamatan IPA dengan bahasa yang jelas. Sedangkan ruang lingkup materi muatan pelajaran IPA pada pendidikan dasar yaitu (1)Tubuh dan panca indra (2) Tumbuhan dan hewan. (3) Sifat dan wujud benda-benda sekitar. (4) Alam semesta dan kenampakannya. Dilihat dari ruang lingkup materi, muatan pelajaran IPA berkaitan dengan interaksi antara manusia dengan dirinya dan alam sekitarnya yang bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa. Namun materi tersebut masih dianggap sulit bagi siswa. Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan Indriyati (2012) menyatakan Kesulitan siswa dalam mempelajari IPA terjadi karena pelajaran itu

sangat tergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru sebaiknya dapat mengubah rasa takut anak terhadap pelajaran IPA menjadi senang dapat membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang, diantaranya adalah dengan menggunakan model dan pendekatan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran

Berkaitan dengan hal itu di SDN 2 Muryolobo terdapat beberapa masalah pada saat pembelajaran IPA, (1) Diperoleh gambaran bahwa pada umumnya, ketika pembelajaran IPA hampir selalu disajikan secara Kontekstual melalui kegiatan ceramah, dengan keterlibatan siswa yang sangat sedikit dan cenderung masih pasif ketika proses pembelajaran. (2) Siswa masih banyak yang merasa bosan, disebabkan karena guru ketika mengajar masih banyak menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara langsung. Sehingga hanya mendengarkan materi apa yang disampaikan oleh guru tanpa praktek langsung. (3) Siswa masih menanyakan maksud masing-masing soal dan guru harus selalu menjelaskan maksud soal tersebut. Namun di samping itu pula guru tetap berusaha untuk menumbuhkan sikap ilmiah siswa terutama dengan melakukan percobaan sederhana di lingkungan sekitar Sekolah. Oleh karena itu guru di SD N 2 Muryolobo, terutama guru kelas tinggi dari kelas 4 hingga kelas 6. Di dalam mengatasi permasalahan tersebut, Guru perlu menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta mengembangkan pertanyaan – pertanyaan terbuka atau permasalahan yang menantang. Sehingga guru di SD N 2 Muryolobo perlu menggunakan *crozzword puzzle* sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ifa Septya Rakhma W,dkk (2016) menunjukkan bahwa media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata hasil penilaian kriteria I didapatkan nilai 75 % dan rata-rata hasil penilaian kriteria II didapatkan nilai 81, 17 %. Respon siswa terhadap pembelajaran IPA materi peristiwa alam melalui

metode demonstrasi dengan media *magic crossword puzzle* menunjukkan respon yang baik dari siswa kelas V SD N 2 Gedongmulyo.

Berdasarkan paparan tersebut dan kondisi di lapangan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait "Pengembangan *Media Crossword Puzzle* Berbasis SAVI untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku SDN 2 Muryolobo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SDN 2 Muryolobo?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo**?**
4. Bagaimana kelayakan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo**?**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi karakteristik media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo.
2. Menguji kevalidan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo.

3. Mengkaji kepraktisan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo.
4. Mengkaji kelayakan media *crossword puzzle* berbasis SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Tema Daerah Tempaat Tinggalku SDN 2 Muryolobo**?**

1.4 Manfaat Peneletian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, dari kedua manfaat tersebut maka dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran. Hasil dari pengembangan media ini dapat dijadikan masukan bagi pengembangan media pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dan mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* berbasis SAVI.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan antusias siswa dalam belajar
2. Meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi Sekolah

1. Hasil penelitian bisa dijadikan bahan referensi di sekolah
2. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
3. Meningkatkan kuatitas guru agar guru lebih berkreasi dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.
4. Sekolah dapat memiliki beberapa refesensi media pembelajaran dari tahun ajaran ke tahun ajaran selanjutnya.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS