

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Masyarakat suatu negara yang maju akan melahirkan kemajuan diberbagai aspek seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, politik, sosial, serta peradaban. Melalui pendidikan dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.¹

Proses pendidikan yang baik, dapat menuntun manusia untuk hidup lebih baik, baik itu pendidikan umum maupun pendidikan agama.² Betapa pentingnya pendidikan ini, sehingga Allah akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang berpendidikan. Hal ini sesuai firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat".³

¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 1997), hal. 4

² Binti Maunah, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta:KALIMEDIA, 2016), hal. 149

³ Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalauddin As-Suyuti, *Tafsir Jalalain*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), hal. 1043

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah tidak hanya meninggikan derajat orang-orang yang beriman tetapi juga orang-orang yang mempunyai ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Pengembangan potensi siswa baik itu dari sisi pengetahuan, sikap, maupun spiritual bukanlah suatu hal yang mudah. Potensi siswa tersebut akan berkembang secara seimbang, baik itu dari sisi pengetahuan, sikap, maupun spiritual dapat dilalui melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti, yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain, kerja keras, dan sebagainya.⁵ Pendidikan karakter memiliki kekhasan yaitu selalu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara integral. Tujuan dari pendidikan karakter tersebut diwujudkan oleh pemerintah dengan membuat suatu kurikulum yang memuat tentang pendidikan karakter.

Kurikulum yang memuat tentang pendidikan karakter adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 disusun dengan tujuan untuk mendidik karakter peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai tingkat menengah. Dalam kurikulum 2013 juga dijelaskan dalam proses pembelajaran

⁴ Zaini. *Landasan Kependidikan*, (Yogyakarta: Mitsaq Pustaka. 2011), hal. 26

⁵ Abdullah Munir, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hal. 4

diselenggarakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, aktif, sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya. Seperti yang dijelaskan dalam permendikbud nomor 22 tahun 2013 menyatakan bahwa:

*Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.*⁶

Dalam Permendikbud tersebut, disebutkan sejumlah prinsip pembelajaran, antara lain bahwa proses pembelajaran bergeser dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu, dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, dan dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah. Salah satu pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah yaitu dengan pendekatan *scientific*.

Pendekatan *scientific* merupakan konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu. kemendikbud memberikan konsepsi sendiri bahwa pendekatan *scientific* dalam pembelajaran di dalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, menyajikan/mengkomunikasikan. Pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik

⁶ *Panduan Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah 2016, hal. 7

dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh, karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.⁷

Pendekatan *scientific* ini, sangat sesuai bila digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Verylana Purnasari menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap karakter disiplin dan peduli antara siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa perangkat pembelajaran dan yang menggunakan perangkat pembelajaran hasil pengembangan.⁸ Penggunaan pendekatan *scientific* tidak hanya dapat meningkatkan karakter disiplin dan peduli, akan tetapi juga kognitif siswa. Karena dalam pendekatan ini, ketrampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan.⁹

Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis *scientific* tentunya tidak lengkap bila tidak didukung dengan perangkat pembelajaran yang sesuai. Padahal perangkat pembelajaran merupakan salah satu aspek penting keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Perangkat pembelajaran merupakan rambu-rambu bagi seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Fungsi dari perangkat

⁷ M. Hosman, Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21, (Bogor: Ghaila Indonesia, 2014), hal. 34-35

⁸ Verylana Purnamasari dan Muhammad Nur Wangid, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis scientific Approach untuk Membangun Karakter Kepedulian dan Kedisiplinan*, Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016, hal. 167

⁹ bdksemarang.kemenag.go.id/penerapan-ketrampilan-proses-sebagai-penerapan-pendekatan-scientific-dalam-pembelajaran-ipa-3/diakses 28 Oktober 2017

pembelajaran adalah sebagai bahan evaluasi bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian standar kompetensi yang telah disampaikan.¹⁰ Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Silabus, RPP, bahan ajar dan alat evaluasi yang berbasis *scientific*. Yang nantinya melalui perangkat pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang optimal.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang bagus, akan tetapi tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar itu juga sia-sia. Untuk mendorong motivasi peserta didik dalam belajar, maka diperlukan suatu media yang dapat, mendorong motivasi peserta didik, untuk memahami dan memecahkan permasalahan serta melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mampu menemukan sendiri penyelesaian masalah serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator.¹¹ Guru harus lebih kreatif dalam membuat dan menentukan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses berlangsungnya belajar mengajar dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kekreatifan guru dalam menggunakan media pembelajaran masihlah kurang. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana serta waktu dalam pembuatan media yang menarik bagi siswa.¹² Kebanyakan mereka menggunakan media pembelajaran berupa modul pembelajaran yang hanya

¹⁰ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2010), Cet III, hal. 26

¹¹ Fitria Rahmawari, dkk, *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana*, (Jakarta: KEMDIKBUD Direktorat Jenderal Sekolah Dasar dan Menengah, 2017), hal. 4

¹² *Ibid.*,

tinggal pakai tanpa ada unsur kreativitas dari seorang guru. Kebanyakan modul pembelajaran yang hanya berisi uraian materi, soal pilihan ganda, serta soal uraian. Hal ini dapat membuat jenuh para siswa, karena hampir semua mata pelajaran menggunakan modul pembelajaran dengan sistematika yang sama.

Pemilihan suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tidak membebani pendidik dalam menyiapkan media tersebut.¹³ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu permainan teka-teki silang atau yang lebih dikenal dengan sebutan TTS. Teka-teki silang atau TTS merupakan suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.¹⁴

Pemilihan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dikarenakan teka-teki silang dapat membuat peserta didik aktif, menyenangkan, memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa kreativitas peserta didik, mengasah daya ingat.¹⁵ Selain itu media tersebut dapat digunakan di tempat manapun tanpa ada penyesuaian khusus, serta dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.

¹³ *Ibid.*, hal. 7

¹⁴ Juwariyah, *Teka-teki Silang dalam Pengajaran Mufrodah Bahasa Arab*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, vol. 5, no. 1, Juni 2015, hal. 53-54

¹⁵ Mohd. Hafison, *Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik*, Jurnal Bahasa dan Seni: 2008. Volume 9 Nomor 2 hal. 116

Keefektifan penggunaan media teka-teki silang ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Endhika dkk, pembelajaran menggunakan teka-teki silang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar secara klasikal sebesar 85,7%.¹⁶ Hal ini juga diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Denta Oki, yang menjelaskan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan dengan harga nilai t hitung yaitu 4,873 lebih tinggi dari harga tabel yaitu 1,67 untuk prestasi belajar kognitif dan harga nilai t hitung 1,784 lebih tinggi dari harga t tabel yaitu 1.67 uuntuk prestasi belajar afektif.¹⁷ Selain itu, Rani dkk dalam penelitiannya tentang Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-teki Silang dengan Kartu pada pembelajaran Kimia melalui Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) terhadap Prestasi Belajar juga menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada penggunaan teka-teki silang lebih tinggi dibanding menggunakan media kartu.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang. Dari pengembangan perangkat pembelajaran ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan,

¹⁶ Endhika Haries Pratama, Pujiastuti, Jekti Prihati, “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Teka-teki Silang pada Siswa Kelas VII A SMP Mitra Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013*”, Jurnal Pancaran VOL.3 No.2, Mei 2014, H. 903

¹⁷ Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi, Js. Sukardjo, Budi Hastuti, *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Pendidikan Kimia Vol.3 No.2, 2014, h. 22

¹⁸ Rani Fathonah S., *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngasirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012*, Jurnal Pendidikan Kimia, Vol.2 No.3, 2013, h. 68

memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa kreatifitas peserta didik, serta mengasah daya ingat mereka. Sehingga prestasi belajar mereka pun meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penerapan perangkat pembelajaran yang berbasis *scientific*
2. Media pembelajaran yang kurang menarik
3. Permainan teka-teki silang masih jarang digunakan dalam pembelajaran
4. Kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari materi

C. Pembatasan Masalah

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada kelas IV dengan tema 9 “Kayanya Negeriku” dan subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia”. Pendekatan pembelajaran yang dikembangkan dalam perangkat pembelajaran ini adalah pendekatan *scientific*. Untuk menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, maka nantinya modul pembelajaran ini akan dikolaborasi dengan permainan teka-teki silang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah model perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang?
2. Bagaimana evaluasi keefektifan dari perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang pada kelas IV dengan Tema 9 “Kayanya Negeriku” dan Subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” dapat meningkatkan pemahaman siswa?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan diadakan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* yang dikembangkan melalui permainan teka-teki silang.
2. Menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* yang dikembangkan melalui permainan teka-teki silang yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan permainan teka-teki silang ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi guru
 - a. Dapat memperbaiki teknik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif;

- b. Dapat mengetahui faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar, dapat memberikan motivasi kepada siswa agar belajar secara individu , aktif, mandiri; serta
 - c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi peserta didik
- a. Dapat termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh;
 - b. Tidak akan merasa bahwa merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan, melainkan pelajaran yang menyenangkan; serta
 - c. Mampu mengembangkan kreativitas berpikir melalui kegiatan pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang, meliputi silabus, RPP, modul, dan tes. Pembelajaran berbasis *scientific* di dalamnya mencakup komponen: mengamati, menanya, menalar, mencoba/mencipta, menyajikan/mengkomunikasikan. Pembelajaran berbasis *scientific* nanti dalam pembelajarannya akan dikombinasikan dengan permainan teka-teki silang yang termuat dalam modul pembelajaran. Diharapkan dari modul tersebut siswa tidak akan jenuh dalam mengerjakan soal-soal untuk memahami materi, karena dalam pembelajaran tersebut siswa diajak untuk bermain mengisi kotak-kotak kosong yang tertera pada teka-teki silang. Sehingga bisa dijadikan motivasi siswa dalam mempelajari materi.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah diperlukan untuk memperjelas arti dan menghindari kesalahpahaman maksud dari penelitian yang dilakukan ini, diantaranya:

1. Pengembangan adalah penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan temuan-temuan penelitian atau teori-teori sebelumnya, baik untuk keperluan ilmu murni maupun ilmu terapan dan sebagainya.¹⁹
2. Perangkat pembelajaran merupakan suatu persiapan yang disusun oleh guru agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diinginkan, meliputi: analisis minggu efektif, program tahunan, program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), instrument evaluasi, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM).²⁰
3. Pendekatan *scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.²¹
4. Permainan Teka-teki silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk

¹⁹ Burhan Bungin, *Metodologi penelitian kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2005), hal 96

²⁰ Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: SUKSES Offset, 2007), hal. 113

²¹ Sufairoh, *Pendekatan Scientific & Model Pembelajaran K13*, Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 5 No. 3 Desember 2016, hal. 120

suatu kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata yang diisi.²²

5. Pemahaman siswa adalah kemampuan siswa untuk mengerti, mengetahui atau memahami sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.²³

²² Juwariyah, *Teka-teki Silang ...*, hal. 53-54

²³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hal.