

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat perlu dimiliki oleh setiap orang. Suatu hal yang tidak asing di dalam kehidupan kita. Sejak kecil kita sudah menjalani berbagai proses pendidikan, baik formal maupun non formal<sup>1</sup>. Yang mana, sesuatu yang sangat penting dan berguna untuk diri sendiri maupun untuk orang lain<sup>2</sup> karena melalui peran pendidikan maka akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Indonesia merupakan salah satu negara yang menyadari peran besar pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia<sup>3</sup>. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Hal ini menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan baru yang tidak dapat diramalkan sebelumnya, sehingga pendidikan selalu menghadapi masalah karena adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan hasil yang dapat dicapai dari proses pendidikan. Masalah pendidikan itu perlu mendapatkan perhatian yang lebih bagus, agar bisa memperbaiki kualitas, relevansi, dan kuantitasnya. Sukarjo menyatakan, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam proses pendidikan sudah menjadi kewajiban bagi semua komponen pendidikan untuk melaksanakan pembaharuan sistem pendidikan yang diyakini akan membawa

---

<sup>1</sup> Dwi Agus Setiawan Pipit Laila Fitri, Prihatin Sulistyowati, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Contextual Teaching And Learning ( Ctl ) Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Sebagai Upaya Mengembangkan Ketrampilan Sosial Pipit Laila Fitri , Prihatin Sulistyowati , Dwi Agus Setiawa" 3, no. November (2019): 308–317.

<sup>2</sup> Prity Desri, "Pengembangan Modul Berbasis Kontekstua", (2019): 1–7.

<sup>3</sup> Yuliansah Yuliansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi* 15, no. 2 (2019):24–32.

perubahan ke hal yang lebih baik<sup>4</sup>.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan guru di dalam kelas untuk mempelajari materi untuk berhubungan dengan bahasa dengan tujuan agar siswa dan guru dapat melakukannya. Seperti berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam bahasa Indonesia. Adanya dukungan pelatih dalam pelaksanaan proses pengetahuan dan perolehan pengetahuan, penguasaan, keterampilan dan karakter pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka. Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan<sup>5</sup>. Saat ini sudah saat nya guru juga mengajarkan teknologi saat belajar mengajar. Agar peserta didik tidak ketinggalan teknologi-teknologi yang sudah ada dan minimal mengetahui dasar-dasarnya. Pada hakekatnya, belajar mengajar adalah proses komunikasi antara guru dengan murid atau murid. Proses komunikasi dilakukan melalui pengiriman dan pertukaran pesan atau informasi antara guru dan siswa. Pesan tersebut dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, pengalaman, dan lain-lain<sup>6</sup>. Saat ini Teknologi berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi maka diperlukan kreativitas dalam sistem pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan teknologi. Agar tidak tersesat dalam komunikasi, maka diperlukan suatu alat untuk mendukung proses komunikasi tersebut. Sarana ini disebut "media"<sup>7</sup>.

Muhammad Yaumi menyatakan bahwa media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks, kesulitan mendefinisikan media sangat terasa

---

<sup>4</sup> Hanny Pramitha Putri, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 6 (2021): 3538–3543, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>.

<sup>5</sup> Fitri Mulyani and Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi ( Iptek ) Dalam Bidang Kesehatan," Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan, 3 (2021): 101–109.

<sup>6</sup> Gallant Karunia Assidik, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Yang Interaktif Dan Kekinian," Prosiding SAGA Volume 1, (2018): 242–246.

<sup>7</sup> Ibid.

apalagi dikaitkan dengan beberapa istilah lain seperti sistem penyajian dan teknologi pembelajaran<sup>8</sup>. Zaman sekarang seorang guru harus mampu di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Media pembelajaran informatif membantu kegiatan ngajar mengajar di kelas. Bisa menjadi informatif, di dalam media pembelajaran terdapat informasi yang bertujuan memberikan pengetahuan atau pemahaman baru kepada pembaca atau pendengar. Adanya media menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik minat belajar siswa<sup>9</sup>. Dengan menarik minat belajar siswa, bahwa siswanya sangat antusias terhadap proses pembelajaran ketika pembelajaran menggunakan media. Terutama media nyata yang dapat dirasakan dan digunakan langsung. Media nyata tersebut dimaksudkan dengan media pembelajaran yang sudah dibuat atau akan dibuat untuk siswa-siswa. Media pembelajaran juga bisa dengan memanfaatkan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar<sup>10</sup>. Termotivasi, media pembelajaran juga bisa membangkitkan siswa untuk lebih semangat lagi menggunakan media pembelajaran yang akan dipakai di ruang kelas. Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran<sup>11</sup>. Pembelajaran IPS selama ini identik dengan hafalan karena memiliki banyak materi. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya materi-materi tersebut sulit dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi membosankan dan tidak menarik bagi siswa.

IPS adalah pelajaran ilmu sosial dan pendidikan IPS dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari,

---

<sup>8</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm 5.

<sup>9</sup> Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" *Pendidikan Dasar II* (2018): 43–48.

<sup>10</sup> Niken Amanda, Fine Reffiane, and Prasena Arisyanto, "Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) Pada Tema Keluargaku," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 97.

<sup>11</sup> Zakiyatul Mu'arofah, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android," <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/viewFile/12672/5140> 16, no. 2 (2020): 8–19, <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/12672/5140>.



menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing<sup>12</sup>. IPS sebagai mata pelajaran ditingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi pada hakikatnya bersifat terpadu yang merupakan penyederhanaan, penyesuaian, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Rumpun ilmu IPS seperti sejarah, geografi dan antropologi mempunyai keterpaduan yang erat<sup>13</sup>. Sapriya menyatakan bahwa pendidikan IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator idealnya memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran serta lingkungan belajar untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan guru saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dan luar kelas. Salah satu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah crossword. Crossword atau teka teki silang adalah permainan teka teki silang yang berguna untuk belajar berpikir, berpikir, pendekatan sistem, dan pemecahan masalah secara umum . Crossword ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga crossword ini banyak digunakan untuk keperluan mengajar dan kuis. Crossword dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan crossword untuk siswa kelas IV dan untuk menguji kelayakan cross word.

Penelitian berjudul Pengembangan Teka-Teki Silang Sebagai Alat Ajar dalam Teks Eksplanasi dilakukan oleh Yunita Lestari, Nugraheti Sismulyasih Sb

---

<sup>12</sup> Arif Wicaksana and Tahar Rachman, "Pengertian IPS," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3, no. 1 (2018): 10–27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

<sup>13</sup> Meli Febriani, —IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi), *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2021): 61.

dengan hasil Produk yang tercipta dari penelitian tentang permainan monopoli menggunakan teka-teki silang hingga mensintesis teks eksplanasi untuk siswa kelas IV dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa kelas<sup>14</sup>. Penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Lokal Jember Teka-Teki Silang Hikmat Untuk Sekolah Dasar dilakukan oleh Faisma Isnaini Rizki Amalia, Suhartiningsih, Zetti Finali dengan hasil Bahan ajar bahasa indonesia berbasis teka teki silang kecerdasan lokal bulan oktober untuk siswa sekolah dasar (SD)<sup>15</sup>. Peneliti yang berjudul Media Pembelajaran Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD dilakukan oleh Sabrina Ramadhania dan Hashim Adnan dengan hasil Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang dinilai berharga dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata 44 siswa kelas dua SD<sup>16</sup>. Dari beberapa penelitian di atas, peneliti memilih mata pelajaran IPS dan tertarik untuk mengetahui bagaimana pengembangan crossword menggunakan bahan spanduk yang dibarengi oleh spin wheel dan rolling ball dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal ini Crossword dapat berupa media yang menunjang dengan berbasis model/metode pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan terencana guna mengembangkan pengetahuan pembelajaran dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan, dan bagi pendidik untuk merencanakan pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran<sup>17</sup>. Pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif saat menggunakan media pembelajaran crossword.

---

<sup>14</sup> Yunita Lestari and Nugraheti Sismulyasih Sb., "Development Of Crossword Puzzles In The Learning Of Explanatory Text Summarization," *Elementary School Teacher* 3, no. 1 (2020): 75–76.

<sup>15</sup> Faisma Isnaini Rizki Amalia, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Zetti Finali, "Development of Teaching Materials of Jembers Local Wisdom Crossword Puzzles for Elementary School Higher Class Students." *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 8, no. 2 (2021): 80.

<sup>16</sup> Sabrina Ramadhania and Hashim Adnan, "Crossword Puzzle Learning Media to Improve Indonesian Vocabulary Mastery for Grade 2 Elementary School Students," *Journal of Innovation and Research in Primary Education* 1, no. 2 (2022): 50–55.

<sup>17</sup> NUR AFWA MILAWATI, PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIMES GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI SELF CONFIDENCE PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP AMAL BAKTI JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN, FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, vol. 3 (Lampung Selatan, 2019).

Yaitu menggunakan model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Yang mana, model pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan kinerja dan keterlibatan siswa di dalam kelas saat melakukan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang akan peneliti bikin. Model ini didasarkan pada tujuan pendidikan yang mencakup tujuan penting, berharga, dan menyenangkan<sup>18</sup>.

Teams Games Tournament (TGT) bertujuan untuk memotivasi siswa, saling menyemangati, dan membantu mereka mempelajari keterampilan yang diberikan guru<sup>19</sup>. Mendefinisikan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) sebagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempertemukan tim peserta didik untuk bersaing satu sama lain dan belajar lebih banyak tentang fakta, ide, dan keterampilan yang berbeda. Siswa bersaing dalam kompetisi akademik berbasis kuis melawan anggota tim lain dengan kinerja akademik serupa sebelumnya menggunakan sistem evaluasi kemajuan pribadi. Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kolaboratif yang paling mudah diterapkan. Pembelajaran mencakup aktivitas untuk semua siswa tanpa memandang ras atau etnis, mencakup peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur permainan dan penguatan<sup>20</sup>. Jika seorang siswa ingin mendapat pengakuan dari suatu kelompok, harus membantu sekelompok temannya mempelajari materi yang disediakan. Peneliti perlu mendorong siswa untuk melakukan yang terbaik dan menjelaskan bahwa belajar adalah hal yang penting, berharga, dan menyenangkan. Sesuai dengan hasil observasi di SDIT IQRO' Kecamatan Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan Crossword berbasis teams games tournament tentunya sangat bisa menjadi solusi dalam pemanfaatan crossword dalam pembelajaran tatap muka seperti sekarang. Selain itu, penggunaan crossword berbasis teams games

---

<sup>18</sup> Intan Wardhani Putri and Ketut Prasetyo, —The Effect Of TGT (Teams Game Tournament) With Snakes And Ladder Media On Primary School Activities And Learning Outcomell 212 (2018): 389–395.

<sup>19</sup> Rochimah Rochimah, "Development of TGT Cooperative Learning Model Based on Crossword Local Wisdom Educational Game in Kudus" (2019).

<sup>20</sup> Putri and Prasetyo, "The Effect Of TGT (Teams Game Tournament) With Snakes And Ladder Media On Primary School Activities And Learning Outcome."



tournament juga jarang digunakan, karena sering kali kegiatan dilaksanakan dengan terpisah. Sehingga pendekatan atau metode yang digunakan cenderung menggunakan metode ceramah. Tentunya hal ini akan membuat murid mejadi bosan, jenuh, kurang inovatif serta tidak melibatkan hal-hal atau kegiatan pengalaman langsung yang bersifat konkret. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran biasanya menggunakan media pembelajaran video dari youtube. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlalu maksimal. Hal ini tentunya berdampak pada pembelajaran IPAS yang seharusnya siswa merasakan pembelajaran secara langsung.

Selain itu, bahan ajar sudah digunakan namun bahan ajar yang menarik dan kreatif kurang digunakan. Bahan ajar yang biasa digunakan adalah buku guru dan siswa, dimana buku guru dan siswa sangat minim materi dan pengetahuan yang kurang. Apalagi pembelajaran IPS tentunya sering melakukan kegiatan hafalan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah. Pembelajaran IPAS berbasis team games tournament mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menganalisis situasi sosial dan ekonomi di sekitarnya. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, mencari solusi, dan menyimpulkan informasi berdasarkan informasi berdasarkan konteks yang diberikan. Crossword yang dikembangkan dalam membuat crossword yang menarik dan efektif adalah dengan referensi Crossword Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Bab 6 'Indonesiaku Kaya Budaya' Topik B pada Buku IPAS. Pembuatan crossword berbasis teams games tournament didesain terdiri dari kotak-kotak teka teki silang, tata cara menggunakan crossword. Berukuran 1 meter x 1,5 meter. *Crossword* disertai gambar yang berbentuk kartun. Selain itu, dalam *crossword* juga terdapat pertanyaan yang terdiri dari dua level yaitu tebak huruf dan quiz dengan penskoran menggunakan spidol yang mana siswa dalam kelompok tersebut berhasil menjawab dengan benar, dan peneliti menulisnya di papan tulis. *Crossword* yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa, serta keunggulan media pembelajaran crossword berbasis Teams Games Tournament sangat relevan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword

## *Berbasis Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD*

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan peneliti temukan di kelas IV SDIT IQRO' dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurang maksimalnya pembelajaran IPAS siswa kelas IV.
2. Penggunaan bahan belajar yang belum variatif menggunakan video pembelajaran dari *youtube*, buku siswa, dan buku guru.
3. Pengalaman belajar IPAS dengan hafalan dan proyek belum terlalu digunakan karena pembatasan media ajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini atasi permasalahan pada media pembelajaran crossword berbasis teams games tournament materi pelajaran tentang kekayaan budaya untuk siswa kelas IV SDIT IQRO' Kota Bekasi.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan peneliti temukan di kelas IV SDIT IQRO' dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan Media Crossword dalam Mata Pelajaran IPAS untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil pengembangan media crossword dalam materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana uji kelayakan crossword berbasis teams games tournament dalam materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hasil dari media pembelajaran Power Point interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak berikut ini.

1. Bagi Guru
  - Sebagai contoh dalam membuat atau mengembangkan crossword berbasis Team Games Tournament yang menarik untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPS di sekolah dasar.



- Guru dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan crossword dengan berbantu bahan ajar.
- Memberikan gambaran untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar menyenangkan.

## 2. Bagi Siswa

- Siswa mendapat materi dari *crossword* sehingga dapat memperkaya bacaan atau sumber referensi belajar.
- Siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan membaca *crossword* pembelajaran selain buku guru dan siswa.
- Siswa dapat mendapat pengalaman belajar langsung lewat pembelajaran IPS.

