

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (pasal 12 ayat 1), struktur pendidikan nasional mencakup tiga macam, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal melibatkan jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Institusi pendidikan formal mencakup lembaga-lembaga meliputi sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan lainnya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat secara aktif mengoptimalkan potensi diri mereka dalam mencapai dimensi keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, dan kemampuan spiritual yang diperlukan baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi masyarakat. Dalam pandangan Djamaluddin (2014), pendidikan menjadi perantara bagi individu dalam upaya menggali potensi secara fisik dan spiritual sejalan akan norma yang ada di masyarakat dan lingkungan tempat mereka hidup. Oleh karenanya, pemberian pendidikan bertujuan dalam mengoptimalkan potensi pada setiap individu. Sehingga untuk mengembangkan potensi pada peserta didik diperlukan adanya bahasa sebagai keterampilan dasar dan alat komunikasi yang harus dikuasai.

Aktivitas sehari-hari melibatkan penerapan bahasa sebagai sarana komunikasi. Bahasa memiliki peran yang signifikan dalam proses

perkembangan siswa dari segi intelektual, emosional, dan sosial. Menurut Istiqoh, (2020) keterampilan berbahasa terbagi atas 4 dimensi, yakni kemampuan menulis, membaca, berkomunikasi, serta menyimak. Harapannya, bahasa mampu memfasilitasi dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial serta mampu membantu peserta didik dalam menemukan dan menggunakan keterampilan analisis serta imajinasi mereka. Bahasa termasuk sebagai medium komunikasi, bahasa digunakan dalam berbagai bentuk, baik lisan maupun tulisan. Dalam konteks pendidikan, bahasa berperan sebagai fasilitator dalam mentransfer informasi antara pendidik dan siswa, serta sebaliknya, dalam rangka mendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Setiawan, (2017) , merupakan suatu proses yang dilaksanakan oleh individu dengan bimbingan seorang pendidik, dengan tujuan mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh yang mengarah pada pertumbuhan pribadi, sebagai dampak akan adanya interaksi personal dengan lingkungan sekitar. Metode pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang diterapkan dalam kurikulum sekolah dasar. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui pemahaman siswa terhadap konten yang diajarkan oleh pendidik, selaras dengan persepsi Salam (2017). Faktor-faktor seperti ketersediaan sumber daya manusia yang memadai, peran aktif guru selama berlangsungnya pembelajaran, fasilitas maupun

sarana dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran, semuanya menjadi penentu keberhasilan dalam proses pendidikan.

Dalam proses mengajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan maksud untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konten yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen bantuan dalam pengajaran yang membuat konsentrasi siswa menjadi meningkat, membantu mereka memahami materi pembelajaran, dan diharapkan pencapaian hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai instrumen yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memiliki tanggung jawab untuk mengklarifikasi makna pesan dari pendidik sehingga dicapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan optimal (Kustandi dan Darmawan, 2020). Dengan adanya hasil belajar yang sesuai diharapkan maka akan tercapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, ditarik kesimpulan jika media pembelajaran berperan sangat signifikan dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar, yang pada gilirannya membantu siswa mencapai sasaran pembelajaran.

Didasarkan pada hasil observasi di SDN 01 Ariyojeding, Rejotangan, Tulungagung pada 12 Desember 2022 di kelas 3 SD didapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 dan minim menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya poster, contohnya poster perkalian, poster pembagian,

poster abjad, dan lain sebagainya. Peserta didik sering merasa bosan karena dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar dan hanya menggunakan buku yang diperoleh dari pemerintah. Ketika guru menjelaskan, seringkali peserta didik memperhatikan tetapi kurang memahami penjelasan dari guru, karena guru tidak menggunakan media benda konkret saat mengajar. Di samping itu, kurangnya keterlibatan peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi pada saat pembelajaran. Selain melakukan observasi, dilakukan juga melakukan wawancara kepada guru kelas 3 di SD 01 Ariyojeding.

Berdasarkan wawancara, guru menjelaskan bahwa dari 13 peserta didik didapatkan 7 peserta didik belum lancar membaca. Membaca merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam proses KBM dan membantu peserta didik memahami materi. Minimnya sarana dan prasarana menjadi faktor kendala di sekolah. Salah satu sarana sekolah yaitu media pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar di SDN 01 Ariyojeding, Rejotangan, Tulungagung dirasa kurang efektif dan berdampak pada peserta didik yang cenderung merasa bosan. Peserta didik merasa bosan karena tidak ada sesuatu yang menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Satu hal yang mampu memikat perhatian siswa yakni penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia didalam ruang kelas hanya poster dan poster tersebut tidak digunakan secara maksimal. Di SDN 01 Ariyojeding masih tidak ada fasilitas berupa media

pembelajaran yang membantu guru saat menyajikan konten pembelajaran. Usaha untuk mendukung peserta didik dalam keterampilan membaca akan diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran berupa audio visual.

Demikian, pengembangan media *scrabble board* ini adalah Salah satu langkah untuk menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan menyenangkan. Keberadaan media ini membuat peserta didik dapat terhindar dari kebosanan selama proses pembelajaran secara klasikal maupun berkelompok.

Scrabble yaitu sebuah permainan menyusun kotak huruf menjadi sebuah kata (Aisyah, 2019). *Scrabble board* merupakan media yang terbuat dari kayu yang berisi kartu huruf, suku kata, dan kata serta huruf diftong untuk mengambil atensi serta mengembangkan pemahaman siswa. *Scrabble board* sebagai media, mampu membuat siswa menjadi tertarik belajar, dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka.

Media *scrabble board* akan dikembangkan menjadi media dalam bentuk audio visual. Media ini nantinya akan digunakan pada pembelajaran tematik kelas 3 Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup dengan 2 pembelajaran di SDN 01 Ariyojeding. Muatan pelajaran di media yakni Bahasa Indonesia dan PPKn. Media tersebut nantinya terdapat audio abjad, gambar hewan, gambar lambang pancasila.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Indah Cahyanti dengan judul ‘Pengembangan Media *Scrabble* Dengan Metode SAS Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar’. Penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran *scrabble board* pada pelajaran membaca kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran *scrabble board* dapat digunakan untuk pelajaran membaca yang berisi huruf, suku kata dan kata.

Dengan uraian diatas maka penelitian ini ingin melaksanakan pengembangan media pembelajaran berjudul ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble Board* Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar’. Tujuan penelitian ini menghasilkan media *scrabble board* sehingga dengan adanya media ini dapat dipergunakan dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran dan membantu siswa supaya bisa membaca.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada konteks latar belakang dari penjelasan sebelumnya, permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *scrabble board* pada tema 1 subtema 1 kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media *scrabble board* yang cocok untuk tema 1 subtema 1 kelas III Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa *scrabble* yang diharapkan mencakup:

1. Konten (Isi)

Media *scrabble* didesain sesuai dengan pelajaran tematik. Berikut ini merupakan konten dari produk yang akan dikembangkan:

Tabel 1. 1 Pemetaan KD, Indikator, dan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Pembelajaran
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (C1)	Pembelajaran 1
	3.4.2 Memahami kosakata dalam sebuah teks bacaan. (C2)	Pembelajaran 2
	3.4.3 Menguraikan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar secara tulisan. (C2)	
	3.4.4 Menghubungkan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan seusia dengan gambar hewan yang ada di lingkungan sekitar dalam sebuah teks. (C3)	
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	4.4.1 Menuliskan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (P1)	Pembelajaran 1
	4.4.2 Mempresentasikan kosakata dalam sebuah teks bacaan. (P2)	Pembelajaran 2
	4.4.3 Membuat laporan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P2)	
	4.4.4 Menunjukkan laporan kata/istilah secara tulisan tentang ciri-ciri salah satu hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P3)	
PPKn		
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menuliskan simbol-simbol yang ada dalam Pancasila. (C1)	Pembelajaran 1
	3.1.2 Memahami simbol yang tepat dari sila Pancasila. (C2)	
	3.1.3 Menentukan simbol dengan makna sila-sila pancasila. (C3)	Pembelajaran 2
	3.1.4 Menguraikan arti penting dari simbol sila pancasila sebagai	

Kompetensi Dasar	Indikator	Pembelajaran
	lambang negara. (C4)	
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menunjukkan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” (P1) 4.1.2. Menyajikan makna simbol lambang negara “Garuda Pancasila” . (P2) 4.1.3 Menyajikan makna simbol sila-sila pada pancasila. (P2) 4.1.4 Mempresentasikan hasil penyajian makna simbol sila-sila pancasila. (P3)	Pembelajaran 1 Pembelajaran 2

Setelah melakukan pemetaan berdasarkan kompetensi dasar, dilakukan pemetaan kompetensi dasar dan indikator berdasarkan pembelajaran yang sudah dirancang.

Tabel 1. 2 Pemetaan Pembelajaran

Pembelajaran	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Pembelajaran 1	Bahasa Indonesia	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (C1) 3.4.2 Memahami kosakata dalam sebuah teks bacaan. (C2) 4.4.1 Menuliskan ciri-ciri hewan yang terdapat dalam teks bacaan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. (P1) 4.4.2 Mempresentasikan kosakata dalam sebuah teks bacaan. (P2)
	PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menuliskan simbol-simbol yang ada dalam Pancasila. (C1) 3.1.2 Memahami simbol yang tepat dari sila Pancasila. (C2)
		4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menunjukkan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” (P1) 4.1.2. Menyajikan makna simbol lambang negara “Garuda Pancasila” . (P2)
Pembelajaran	Bahasa	3.4 Mencermati kosakata dalam	3.4.1 Menguraikan

Pembelajaran	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
2	Indonesia	teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar secara tulisan. (C2) 3.4.2 Menghubungkan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan seusia dengan gambar hewan yang ada di lingkungan sekitar dalam sebuah teks. (C3)
		4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	4.4.1 Membuat laporan kata/istilah khusus tentang ciri-ciri hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P2) 4.4.2 Menunjukkan laporan kata/istilah secara tulisan tentang ciri-ciri salah satu hewan yang ada di lingkungan sekitar. (P3)
	PPKn	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	3.1.1 Menentukan simbol dengan makna sila-sila pancasila. (C3) 3.1.2 Menguraikan arti penting dari simbol sila pancasila sebagai lambang negara. (C4)
		4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Menyajikan makna simbol sila-sila pada pancasila. (P2) 4.1.2 Mempresentasikan hasil penyajian makna simbol sila-sila pancasila. (P3)

2. Konstruksi

Media *scrabble board* ini merupakan media berbentuk dua dimensi yang dibuat sebagai media pembelajaran. *Scrabble Board* balok dengan ukuran 70 x 45 x 10 cm yang memiliki beberapa lubang yang digunakan untuk tempat huruf, suku kata, diftong, kata, dan gambar. Ukuran untuk kartu huruf dan suku kata berukuran 6 x 5 cm serta ukuran untuk kartu kata 5 x 17 cm. *Scrabble board* ini terbuat dari kayu dan papan triplek yang tidak membahayakan untuk peserta didik serta dapat digunakan dalam jangka panjang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan sangat krusial sebab didasarkan dari observasi dan wawancara saat pembelajaran, kelas 3 SDN 01 Ariyojeding memiliki kendala yang harus diatasi yaitu peserta didik belum lancar membaca dan penggunaan media pembelajaran masih terbilang minim. Oleh sebab itu, pengembangan media *scrabble board* ini adalah salah satu langkah dalam membuat proses pembelajaran menjadi bermakna maupun menyenangkan. Keberadaan media ini membuat peserta didik dapat terhindar dari kebosanan selama proses pembelajaran secara klasikal maupun berkelompok.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media *scrabble board* pada pembelajaran tematik untuk kelas III Sekolah Dasar memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik sudah dapat mengenali huruf abjad.
- b. Bagi guru sudah dapat memahami karakteristik peserta didik.

Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas 3 SDN 01 Ariyojeding, peneliti berasumsi bahwa sekolah menerapkan pembelajaran tematik, pendidik memerlukan bantuan media pembelajaran agar dapat mengambil atensi belajar peserta didik dan mendukung proses penyampaian materi, serta terdapat tujuh peserta didik dalam kelas 3.

2. Keterbatasan

- a. Media pembelajaran *scrabble board* digunakan pada Tema 1 Subtema 1 di kelas III Sekolah Dasar
- b. Media ini membantu peserta didik yang belum mampu dalam keterampilan membaca dan akan uji coba hanya dilakukan di SDN 01 Ariyojeding.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman, definisi operasional yang diterapkan dalam penelitian pengembangan sebagai interpretasi dari masalah yang diuraikan, yaitu :

1. Media pembelajaran yakni alat yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam mendukung KBM.
2. Media *scrabble board* merupakan media visual yang berbentuk permainan yang berfungsi untuk mengasah otak atau merangsang perkembangan otak.
3. Pembelajaran tematik yakni model pembelajaran yang mengintegrasikan suatu konsep ke dalam beberapa disiplin ilmu yang dibuat dalam bentuk tema.
4. Membaca yakni salah satu kecakapan berbahasa yang digunakan dalam mendapat informasi.