

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah suatu proses dimana manusia melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pendidikan bertujuan agar terciptanya bangsa yang cerdas, selain itu pendidikan dapat merubah sikap, tingkah laku dan kemampuan peserta didik. Pendidikan juga dapat merubah dari yang tidak diketahui oleh peserta didik sebelumnya menjadi tahu. Kegiatan pembelajaran ini bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah.

Menurut Hamdu (2011:83) “prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar”. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat diperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 25-29 November 2019 tentang pembelajaran IPA pada tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem di kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang, kesulitan

yang ditemukan oleh guru adalah materi yang ada dalam buku tema sangat sedikit, sehingga guru harus menambah materi dari sumber lain seperti internet.

Guru kesulitan dalam mengatur waktu pembelajaran. Hal ini disebabkan karena waktu yang telah ditentukan tidak cukup untuk mengejar penjelasan untuk satu pembelajaran. Sedangkan tuntutan pembelajaran siswa harus cepat demi terselesaikannya semua tema. Sehingga siswa agak sedikit kesulitan pada saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, maka diperoleh hasil bahwa selama ini guru cenderung menggunakan media berupa gambar yang diprint dalam pembelajaran dan didampingi oleh laptop, infocus, dan juga dengan buku teks. Penggunaan gambar yang di print dikarenakan kurangnya jumlah infocus yang ada di sekolah, sehingga tidak setiap hari materi bisa di tampilkan. Media pembelajaran seharusnya membantu guru dalam pembelajaran. Sebenarnya penyajian materi pada buku teks juga kurang menarik. Sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam belajar. Media tersebut hendaknya dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media berupa media permainan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dengan satu media saja. Untuk itu, peneliti bermaksud untuk membuat suatu media permainan yang dapat menunjang proses belajar siswa. Media permainan yang akan peneliti buat sebagai penunjang

pembelajaran, salah satunya adalah media permainan dalam bentuk *Roda Pintar*. Karena peneliti tertarik dengan permainan *roda pintar* ini, oleh karena itu peneliti memilih *roda pintar* sebagai media yang akan peneliti buat.

Hal tersebut diatas yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Permainan *Roda Pintar* tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk siswa Kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang. Melalui media Permainan *Roda Pintar* ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan mengajar dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Simbolon (2019:69) kelebihan media roda pintar adalah a) sifatnya konkrit; b) mudah digunakan; c) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan d) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain. Izzatunnisa (2019:7) mengatakan keunggulan dari media permainan Roda Pintar ini adalah permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti *game show* di TV yang sangat familiar, dan memotivasi sebagian besar peserta didik. Komponen-komponen roda angka akan dibuat semenarik mungkin, disertai warna yang beragam dan gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Sehingga peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media permainan *roda pintar* ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar di kelas.
2. Guru cenderung menggunakan media gambar yang diprin dalam pembelajaran dan didampingi oleh buku teks yang ditampilkan dengan media infocus.
3. Penyajian materi pada buku teks juga kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Penelitian yang dilakukan peneliti fokus pada pembuatan media Permainan *Roda Pintar* tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana validitas pengembangan media *Roda Pintar* tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan media *Roda Pintar* tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SD Negeri 14 Koto Panjang Kecamatan Pauh Padang dengan kriteria valid.

F. Manfaat Penelitian

1. Segi Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai media *Roda Pintar* dapat menambah wawasan tentang pembelajaran IPA. Adanya pengembangan media dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPA.

2. Segi Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari pembelajaran IPA.
- 2) Menambah sumber belajar bagi siswa.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran.
- 2) Memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran dapat memberi motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam melaksanakan tugas sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab terhadap siswa.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media *roda pintar* terdiri dari roda yang berbentuk lingkaran yang mempunyai sektor-sektor atau bagian, disetiap sektor terdapat gambar-gambar mengenai materi dan juga terdapat perintah untuk bernyanyi dan memutar kembali.
2. Media *roda pintar* terdiri dari dua buah lingkaran yang memiliki ukuran berbeda-beda.
3. Lingkaran utama dengan diameter yang berukuran 51 cm.
4. Lingkaran yang kedua berdiameter 42 cm.
 - a. Mempunyai gambar – gambar hewan
 - b. Terdapat panah yang akan menunjukkan ke materi
5. Lingkaran pertama ini dapat diputar oleh siswa. Siswa akan memutar lingkaran yang berdiameter 51cm dan anak panah yang ada pada lingkaran kedua akan menunjukkan materi, soal, perintah bernyanyi dan perintah memutar kembali.
6. Pada lingkaran pertama terdapat 16 amplop yang sudah diberi nomor dan akan diisi dengan materi, soal, kartu perintah untuk bernyanyi dan juga kartu perintah untuk memutar kembali. Warna pada kartu yang ada didalam amplop sangat beragam hal ini bertujuan agar lebih menarik.
7. Pada media ini terdapat petunjuk penggunaan yang bertujuan agar dapat membantu siswa pada saat menggunakan media *roda pintar*.

8. Selain itu, juga terdapat dua buah segitiga yang dihubungkan dengan papan kayu, yang berfungsi sebagai tempat penyanggah atau tempat berdirinya roda pintar.
9. Media permainan ini dirangkai dengan menggunakan spiner dan juga baut mor.