

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Oleh karena itu pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah dengan menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran juga harus dimaksimalkan. Selain itu kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran. Untuk menunjang kemampuan siswa dalam belajar matematika, siswa diajak menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan siswa dalam berinteraktif, berfikir logis, kreatif, dan sistematis.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Menurut Arsyad (2017:4) “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Pemilihan jenis media ini berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif, salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa yaitu media pembelajaran berupa permainan. Melalui media permainan ini ketika siswa belajar akan merasa senang dan tidak adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa terhibur. Selain itu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, peneliti melakukan observasi di SDN 47 Korong Gadang, dari tanggal 25-27 Oktober 2018. Peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih terlihat guru lebih aktif memberikan materi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah yang kadang-kadang divariasikan dengan tanya jawab. Guru juga hanya menggunakan bahan ajar dari buku cetak saja, sehingga proses pembelajaran tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar. Serta guru hanya memberikan soal latihan saja. Ketika guru memberikan latihan-latihan soal siswa selalu mengeluh tidak mau diberikan soal latihan. Disini siswa terlihat malas untuk mengerjakan soal tersebut dan juga ketika diminta untuk mengerjakannya siswa hanya mencontek dengan teman yang lain. Siswa juga suka berjalan-jalan dan meribut hanya untuk mencontek teman. Bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan soal latihan tersebut. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Minat belajar siswa pun rendah terhadap mata pelajaran matematika, terlihat pada saat siswa diminta untuk mengerjakan soal. Siswa tidak mau mengerjakan sendiri dan hanya mencontek dengan teman. Peneliti juga menemukan data hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas V SDN 47 Korong Gadang pada mata pelajaran matematika rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika di SDN 47 Korong Gadang adalah 80. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester 1 pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 47 Korong Gadang Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	V	33	64	80	15	18

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 Oktober 2018 dengan guru kelas V SDN 47 Korong Gadang bernama ibu Martini, Ama.Pd. Wawancara dilakukan pada pembelajaran matematika, “kalau proses belajar mengajar matematika biasanya cuma menerangkan dipapan tulis, kemudian menggunakan buku siswa dan buku guru saja dan tidak menggunakan media yang interaktif. Serta diberikan soal-soal latihan banyak lalu siswa diminta mengerjakannya, setelah pembelajaran selesai siswa beri PR agar siswa lebih paham. Tetapi ketika disekolah diminta untuk mengerjakan soal di depan kelas dan tidak membawa buku siswa tidak bisa mengerjakannya padahal sudah diberi latihan dan sudah diberi PR”. Lebih lanjut guru mengatakan bahwa siswa masih suka bermain-main dikelas, sehingga ketika diberi soal latihan tidak mengerjakan dengan serius dan hanya mencontek dengan teman kemudian jalan-jalan di dalam kelas.

Berdasarkan wawancara dan observasi diatas, maka perlunya media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang sehingga memudahkan guru untuk memberikan latihan penerapan konsep terhadap siswa. Karena siswa masih suka berjalan-jalan dan meribut ketika diberi latihan, maka disini diperlukan media yang dapat membantu guru dalam memberikan latihan-latihan soal, supaya siswa tidak lagi berjalan-jalan dan meribut dikelas. Untuk itu diperlukanlah media permainan yang akan

memberikan latihan-latihan soal, dan media ini akan mengajak siswa untuk mengerjakan latihan soal sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih cenderung aktif dan suka bermain. Serta membuat proses pembelajaran menarik dan siswa akan aktif dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran berupa permainan, belajar matematika akan lebih menyenangkan.

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan roda pintar matematika pada materi volume bangun ruang. Media permainan roda pintar yang dikembangkan dengan soal-soal latihan, disamping siswa bermain siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan baik sehingga media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada siswa. Berbeda dengan media permainan roda pintar yang telah ada, hanya digunakan untuk pengenalan rumus saja.

Adapun kelebihan roda pintar menurut Ginnis dalam Khairunnisa (2017:24) antara lain:

- 1) Media Roda pintar ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- 3) Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- 4) Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
- 5) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Selain kelebihan roda pintar yang dikemukakan oleh pendapat ahli di atas, permainan roda pintar yang peneliti kembangkan memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Media permainan roda pintar bagus untuk memberikan latihan pemahaman konsep kepada siswa.
- 2) Media permainan roda pintar akan mendorong siswa untuk berpartisipasi, karena siswa akan terlibat langsung dalam permainan.

- 3) Permainan roda pintar mempunyai keunggulan yang menantang bagi siswa untuk bermain, karena siswa menyelesaikan sebuah soal dalam batas waktu yang ditentukan.
- 4) Melatih siswa dalam menyelesaikan soal latihan dengan mandiri.
- 5) Media permainan roda pintar dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 6) Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena roda pintar melibatkan siswa langsung dalam permainan.

Selain itu keunggulan lain dari media roda pintar ini adalah dapat digunakan untuk materi pelajaran lain, karena media permainan roda pintar dikemas untuk semua materi pembelajaran.

Permainan roda pintar ini dikembangkan untuk memberikan latihan penerapan konsep, karena siswa akan mengerjakan soal latihan. Soal-soal latihan dikerjakan dalam sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan duduk melingkar. Sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Tujuan pemilihan media permainan roda pintar ini adalah untuk memberikan latihan penerapan konsep, supaya semua siswa mengerjakan latihan dengan baik dan tidak lagi mencontek dengan teman serta latihan yang diberikan dalam bentuk sebuah permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 47 Korong Gadang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa masih rendah
2. Hasil belajar siswa masih rendah
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru
4. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan divariasikan dengan tanya jawab
5. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dan tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar
6. Ketika guru memberikan soal latihan siswa masih banyak yang mencontek teman, bahkan tidak mengerjakan latihan.
7. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah
8. Belum tersedianya media dalam bentuk permainan untuk latihan pemahaman konsep matematika materi volume bangun ruang
9. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan menarik bagi siswa di SDN 47 Korong Gadang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang Kelas V SD Negeri 47 Korong Gadang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang valid.
2. Bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang praktis.
3. Bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan roda pintar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kelas V SDN 47 Korong Gadang yang efektif.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran matematika selanjutnya.
3. Bagi sekolah, meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya ikut meningkat dan meningkatkan citra sekolah dimasyarakat.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan roda pintar sebagai media pembelajaran siswa kelas V SDN 47 Korong Gadang. Permainan roda pintar ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran kelas V yaitu menghitung volume bangun ruang sederhana. Tetapi media permainan roda pintar yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan untuk satu materi melainkan dapat digunakan untuk bermacam-macam materi. Sehingga media yang dikembangkan ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran selanjutnya dan juga dapat digunakan untuk semua kelas. Terinspirasi dari karakteristik anak-anak, alat permainan ini mengambil konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Adapun spesifikasi produk media permainan roda pintar yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media roda pintar yang akan dikembangkan terdiri dari roda yang berbentuk lingkaran yang mempunyai sektor-sektor/bagian, disetiap sektor terdapat kotak yang

digunakan untuk kartu. Kartu-kartu terdiri dari kartu soal, kartu perintah bernanyi dan memutar kembali, serta kartu untuk lagu-lagu.

2. Media roda pintar terdiri dari 2 buah lingkaran yang mempunyai ukuran berbeda-beda.
3. Lingkaran utama dengan diameter yang berukuran 46 cm dan dibagi menjadi 20 sektor.
 - a. Lingkaran utama didesain dengan warna-warna yang berbeda pada setiap sektornya dan terdapat nomor-nomor.
 - b. Lingkaran utama mempunyai kotak-kotak pada setiap sektornya dengan ukuran 7cm x 7cm. Kotak pada setiap sektor berfungsi untuk tempat kartu.
 - c. Setiap kotak pada sektor dilengkapi dengan paku penjepit. Paku penjepit berguna untuk menjepit kartu-kartu soal agar kartu soal tidak terjatuh.
 - d. Setiap sektornya mempunyai warna yang bervariasi, dari warna merah, kuning, hijau, biru, dan juga ungu.
 - e. Lingkaran utama mempunyai penyangga agar dapat berdiri, penyangga mempunyai ukuran 31 cm x 6 cm. Sehingga media roda pintar bisa berdiri.
4. Lingkaran yang berdiameter 28 cm, berfungsi untuk diputar.
 - a. Mempunyai gambar-gambar anak-anak yang menarik
 - b. Terdapat panah yang akan menunjukkan ke nomor.
 - c. Lingkaran ini dapat diputar oleh siswa. Siswa akan memutar lingkaran yang berdiameter 28 cm dan anak panah akan menunjukkan kotak bernomor yang berisi kartu soal.
5. Terdapat kartu soal dan juga kartu perintah

- a. Kartu berjumlah 38 kartu. Kartu soal terdiri dari 18 kartu dan kartu perintah bernyanyi berjumlah 2 kartu, kartu perintah memutar kembali 18 kartu sesuai dengan soal.
- b. Kartu soal divariasikan dengan warna-warna, dari warna merah, kuning, hijau, biru, dan juga ungu. Kartu soal berukuran 8 cm x 6 cm.
- c. Kartu soal ditempatkan sesuai warna yang terdapat pada kotak disetiap sektor dan kartu dijepit dengan paku penjepit.
- d. Kartu soal terdapat gambar-gambar bangun ruang.
- e. Kartu soal berisi soal-soal tentang volume bangun ruang kubus dan volume bangun ruang balok. Siswa diminta untuk menentukan volume bangun ruang kubus dan balok apabila mendapatkan soal mengenai volume bangun ruang kubus dan balok.
- f. Tidak hanya kartu soal, tetapi juga terdapat kartu perintah untuk siswa bernyanyi, jika siswa mendapatkan kartu perintah bernyanyi maka siswa akan bernyanyi didepan kelas. Kartu bernyanyi berfungsi untuk menghibur siswa yang lain sehingga ketika siswa mengerjakan soal tidak merasa bosan. Kartu berwarna merah dengan tulisan bernyanyi. Kartu berukuran 6 cm x 5 cm
- g. Terdapat pula kartu perintah untuk memutar kembali, apabila kartu soal sudah terjawab dan jawaban benar maka soal hangus, kemudian kartu soal akan diganti dengan kartu perintah memutar kembali. Kartu ini dilengkapi dengan tulisan tersenyum. Kartu perintah berukuran 6 cm x 5 cm.

- h. Terdapat kartu lagu, yang akan menjadi pilihan siswa apabila mendapat kartu bernyanyi. Kartu lagu berwarna merah muda. Lagu-lagu yang dipilah yaitu lagu-lagu daerah. Kartu lagu berukuran 8 cm x 8 cm
- 6. Media roda pintar yang dikembangkan tidak hanya digunakan untuk satu materi saja, melainkan dapat digunakan untuk semua materi, dengan merubah kartu-kartu soal sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Media roda pintar terdapat kotak-kotak disetiap sektornya, supaya media permainan roda pintar ini dapat digunakan untuk semua materi.