

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada setiap pembelajaran yang dilakukan tidak semua tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh pendidik, maka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai pendidik akan menggunakan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pendidik dan membantu peserta didik saat pembelajaran. Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika ialah tujuan dari setiap pembelajaran dimana peserta didik dapat memahami materi pembelajaran, tugas seorang pendidik ialah sebagai pembimbing yang akan membimbing peserta didik dalam mencapai suatu tujuan tertentu.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa berbentuk alat, bahan, maupun keadaan yang dipergunakan sebagai penyampai komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya bisa melibatkan peserta didik secara fisik serta memberikan contoh kongkret, karena media pembelajaran membantu menambah elemen realitas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yaitu membantu memusatkan perhatian peserta didik, mencapai tujuan belajar atau sasaran yang diinginkan pada peserta didik dan media dapat digunakan untuk memberikan umpan balik yang berkaitan dengan tes atau latihan. Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran berupa permainan yang dilakukan ini akan lebih

menyenangkan, serta peserta didik dapat belajar sambil bermain saat pembelajaran matematika.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 13 dan 27 Agustus, peneliti memasuki kelas dan melihat peserta didik belajar dengan menggunakan buku cetak kemudian diberikan latihan oleh pendidik, lalu peserta didik mengerjakan latihan soal pada buku yang diberikan oleh pendidik dengan memahami buku saja, dan pada tanggal 02 dan 10 September, peneliti memasuki kelas dan melihat peserta didik yang malas dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh pendidik saat pembelajaran yang dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran, dan pada tanggal 17 dan 24 September peneliti melihat di dalam kelas peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik kelas di SDN 12 Api-api.

Pendidik mengajar matematika dengan menggunakan buku cetak saja dan tidak ada menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan pendidik membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, serta kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran dan mengerjakan latihan, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak berjalan dengan efektif, dengan penggunaan media pembelajaran maka dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa media roda putar untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

Peneliti mengembangkan Media permainan roda putar yang berbeda dari sebelumnya dimana peneliti sebelumnya oleh Rohmah hanya menggunakan kardus atau karton sebagai bahan pembuatan media yang memiliki kelemahan yaitu media akan mudah rusak dan tidak tahan lama, sedangkan yang akan dikembangkan peneliti adalah dengan menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama yaitu dari kayu untuk roda putar dilengkapi dengan kertas warna-warni yang ditempelkan pada roda putar dan diberi angka dan kelebihan media roda putar ini yaitu dapat digunakan untuk semua pembelajaran. Kelemahan media ini yaitu sedikit berat untuk dibawa, sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya media mudah untuk dibawa karena memiliki bahan yang ringan.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar penilaian harian dan ketuntasan materi pecahan peserta didik di kelas IV SDN 12 Api-api. Pada mata pelajaran matematika rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika di kelas IV SDN 12 Api-api adalah 80. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dapat terlihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Penilaian Harian pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDN 12 Api-api.

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	23	75	80	13	10

Berdasarkan tabel di atas di dapatkan hasil penilaian harian dan ketuntasan peserta didik di kelas IV SD Negeri 12 Api-api yang berjumlah 23 peserta didik, dimana 13 peserta didik dinyatakan tuntas pada pembelajaran matematika, sedangkan 10 orang peserta didik dinyatakan tidak tuntas pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu perlu usaha untuk membantu peserta didik dalam meningkat pembelajaran matematika, maka peneliti bermaksud untuk menggunakan media permainan roda putar pada pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan. Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api. Rincian penilaian harian dan ketuntasan dapat dilihat pada halaman 72 lampiran I.

Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan roda putar pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Media permainan roda putar yang dikembangkan dengan soal-soal latihan, serta juga terdapat kartu bernyanyi dan menari agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan dengan baik.

Media permainan roda putar merupakan salah satu media pembelajaran yang inovasi, kreatif serta menarik yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran, dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan penggunaan media ini sangat bagus untuk pembelajaran matematika, dengan permainan roda putar ini agar

pembelajaran tidak monoton dan membosankan, penggunaan media permainan ini dapat menarik peserta didik dalam belajar dan tidak malas dalam mengerjakan latihan.

Media roda putar yang akan dikembangkan adalah dengan lebih banyak soal-soal latihan yaitu kartu bernyanyi atau kartu menari, serta tampilan yang lebih menarik agar pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Berbeda dengan media roda putar yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya oleh Rohmah yang hanya menggunakan soal-soal latihan saja. Kelebihan media roda putar yaitu (1) dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, (2) peserta didik dapat terlibat langsung dalam penggunaan media saat pembelajaran, (3) penggunaan media roda putar yang berwarna-warni dan tampilan yang menarik dapat membuat peserta didik tertarik, (4) dapat melatih ingatan dan kecepatan peserta didik dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV Bapak Akurman S.Pd pada hari sabtu tanggal 23 Oktober 2021 di SD Negeri 12 Api-api, diperoleh informasi bahwa : (1) Dalam pemilihan model atau metode pembelajaran yang dilakukan pendidik terlebih dahulu menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi kelas agar pembelajaran berjalan baik, serta metode atau model yang digunakan tergantung dengan materi yang akan dipelajari. Pendidik biasanya menggunakan metode konvensional (ceramah), diskusi dan demonstrasi, (2) saat pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku cetak dan tidak menggunakan media

pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang menarik bagi peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik masih banyak yang kebingungan dan bertanya kepada pendidik, (3) peserta didik kurang dapat memahami pembelajaran karena pelajaran yang dilakukan kurang menarik, sehingga peserta didik terkadang malas dalam mengerjakan latihan soal, (4) Peserta didik yang malas mengerjakan soal latihan pada saat pembelajaran dan tidak memperhatikan pendidik, (5) Dalam pembelajaran matematika materi pecahan adalah materi yang sulit dan susah dimengerti oleh peserta didik, (6) Belum adanya penggunaan media permainan roda putar pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

Menurut Arsyad dalam Solichah (2020:7), roda putar memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam pembelajaran. Pendidik tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu peserta didik menjadi tertarik dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media permainan roda putar ini dikembangkan untuk memberikan pembelajaran matematika pada peserta didik yang dapat diterapkan untuk melatih peserta didik mengerjakan soal latihan dengan cepat dan dengan menggunakan daya ingat untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik dalam pembelajaran, dengan menggunakan media permainan ini yang dibuat secara menarik dan menyenangkan, agar peserta didik bisa langsung berfikir dan mengerjakan soal di depan kelas.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pendidik menggunakan metode konvensional (ceramah), diskusi dan demonstrasi.
2. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran di kelas.
3. Pendidik dalam pembelajaran matematika tidak menggunakan media pembelajaran dalam kelas.
4. Belum adanya penggunaan media permainan roda putar pada mata pelajaran materi pecahan.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan batasan masalah pada pengembangan media permainan roda putar pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 12 Api-api.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api yang praktis?
3. Bagaimanakah Pengembangan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api yang efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api dalam pembelajaran yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api dalam pembelajaran yang memenuhi kriteria praktis.

3. Untuk menghasilkan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api dalam pembelajaran yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan media permainan roda putar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media agar lebih baik dalam menyiapkan proses pembelajaran dan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media agar lebih baik dalam menyiapkan proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Pendidik

Memudahkan dan membantu pendidik dalam menerangkan serta mengajarkan pelajaran matematika di dalam kelas serta memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pecahan serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami materi pecahan dengan media pembelajaran ini serta membantu peserta didik lebih bersemangat dalam belajar di kelas dan menarik minat belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dengan menggunakan media permainan roda putar pada mata pelajaran matematika materi pecahan ini, serta penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan peneliti yaitu media permainan roda putar mata pelajaran materi pecahan. Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dalam perangkat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media permainan roda putar dikembangkan dengan menarik, dimana pada bagian-bagian yang terdapat pada media roda putar diberikan warna-warni dan diberikan angka pada tiap-tiap bagian.
2. Pembuatan roda putar dengan menggunakan papan kayu untuk penegak lingkaran dan papan triplek untuk membuat lingkaran roda putar, pada tengah atas lingkaran terdapat jarum untuk menunjukkan soal mana yang akan didapat nantinya setelah diputar, lingkaran terbagi menjadi 8 bagian, yang terbesar berukuran 14 cm, menengah 11 cm dan yang terkecil 9 cm.
3. Pada media permainan roda putar dibagi beberapa bagian-bagian yang diberi angka dan terdapat kartu soal, kartu jawaban, serta kartu bernyanyi agar

pembelajaran tidak terlalu monoton dan peserta didik dapat bermain sambil belajar, kartu-kartu tersebut disimpan ke dalam kotak kecil.

4. Pada bagian tepi atas roda putar terdapat panah yang akan menentukan mana soal yang akan didapatkan, pada saat memutar dan menentukan ke mana arah panah dan yang akan dipilih.
5. Media pembelajaran permainan roda putar berukuran 38 cm.
6. Pada bagian depan akan ditempelkan gambar angka agar media roda putar lebih menarik, kartu jawaban akan diberikan apabila peserta didik telah selesai mengerjakan kartu soal.
7. Apabila peserta didik mendapatkan kartu bernyanyi maka akan diminta menyanyikan lagu yang tertulis pada kartu bernyanyi, agar peserta didik dapat belajar sambil bermain.