# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan seseorang.

Menurut (Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan atau dilaksanakan secara terartur dan sistematis untuk mencerdaskan siswa dengan memberikan ilmu pengetahuan serta melatih berbagai keterampilan, penanaman nilai-nilai sikap hidup yang baik. Pendidikan juga dapat menentukan masa depan dalam rah hidup seseorang. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam memenuhi tujuan pendidikan dibutuhkan kurikulum sebagai panduan pembelajaran disekolah yang meliputi tujuan, isi, metode, bahan ajar, dan media pembelajaran. Pendidikan yang dapat memberikan pengalaman bagi siswa akan mewujudkan suasana proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat

(Sudirman P & Pd, n.d.) memaparkan bahwa Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Rapita dkk, 2023). Pada masa sekarang ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Pada kurikulum merdeka tujuan dari merdeka belajar yaitu agar siswa dan guru dapat leluasa dalam berfikir dan berinovasi dalam menyampaikan materi kepada siswa. Merdeka belajar memfokuskan pada kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif, siswa diharapkan lebih banyak melaksanakan nilai nilai dan karakter bangsa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari dan dilingkungan sekitar (Frendiyanti & Sumadi, 2023).

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Angely et al., 2023). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat peneliti yang lain dimana peneliti menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang *rill* atau nyata, siswa mendapatkan kesempatan dalam pelajaran yang berisi tentang aspek-aspek perkembangan fisik, emosi, sosial dan kognitif. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena dapat dikatakan bahwa media berasal dari pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan sangat mempengaruhi pemahaman siswa dengan cara menghadirkan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan peserta didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran berdasarkan teori piaget tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan emosi manusia, khususnya ketika ia berusia di bawah 12 tahun. Selain itu, (Wulandari et al., 2023) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran P3 (papan putaran pintar) dengan *surprise box.*

P3 (Papan Putaran Pintar) ialah suatu media pembelajaran yang bentuknya sejenis kipas angin. *Roulette* dari perkataan Perancisuntuk “roda kecil”. Sudah sejak zaman dahulu permainan “roda” sudah ada serta dimainkan dengan beraneka ragam jenis. Permainan *roulette* salah satu permainan papan yang paling terpopuler di dunia. Dalam papan putaran pintar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak angka yang berurut, isi dari papan putaran pintar ini disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada setiap angka. Sehingga papan putaran pintar ialah suatu alat yang bentuknya bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran.

Sedangkan *Surprise box* ialah sebuah kotak sejenis kado yang berbentuk dari kertas yang apabila dibuka isinya beraneka ragam kejutan kreatif beraneka ragam bentuk ungakapan melalui kreatifitas. *Surprise box* ini memiliki beberapa macam, masing-masing orang memiliki cara sendiri dalam menyalurkan kreatifitas mereka. Hal inilah yang membuat *surprise box* bisa dikresikan menjadi media pembelajaran. *Surprise box* ini divariasikan dengan materi pembelajaran yakni materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 105345 Sidodadi Ramunia dikelas IV terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS ditemukan belum adanya penggunaan media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru hanya menyampaikan materi, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran seringkali dihadapkan pada tantangan dalam menyajikan informasi yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bervariatif sehingga tercipta suasana lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box*  pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD”

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran.
2. Sumber belajar yang digunakan hanya buku pegangan siswa.
3. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya menyampaikan materi, kurang adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Siswa merasa bosan terhadap pembelajaran.

## Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasikan diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD”

## Rumusan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi harus dirumuskan secara tegas dan jelas. Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* digunakan Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD?

## Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* digunakan Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV SD.

## Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti, khususnya mengenai teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran.

1. **Secara Praktis**
2. **Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan sebagai sarana bagi pihak sekolah untuk keefektifan dan efesiensi proses pembelajaran melalui media pembelajaran yaitu P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

1. **Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan sebagai sarana dan prasarana inovasi dalam merencanakan proses pembelajaran yang lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran.

1. **Bagi Siswa**

Sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SD pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dengan menggunakan P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box.*

1. **Bagi Peneliti**

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan mengenai pengembangan media khususnya pengembangan media pembelajaran P3 (Papan Putaran Pintar) dengan *Surprise Box* dan sebagai penulisan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan.