

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pembatasan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan, manusia dianugerahi akal serta pikiran yang nantinya akan menjadikan manusia menjadi lebih mulia dibandingkan dengan makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya, oleh karena itu dari zaman dahulu hingga sekarang banyak diantaranya, manusia yang berlomba-lomba untuk mecerdaskan dirinya dengan berbagai cara baik melalui pendidikan formal, maupun nonformal, dan pendidikan agama maupun umum (Asmara, 2015). Dengan pendidikan manusia akan dididik serta dilatih untuk menjadi insan yang berguna baik bagi dirinya sendiri, keluarga, lingkungan sekitar dan bahkan Negeranya. (Yusuf & Ulumul, 1992).

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang disengaja, terencana, terpola, dan dapat dievaluasi, yang diberikan kepada peserta didik oleh pendidik agar tercapai kemampuan yang optimal. Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada

dalam diri peserta didik. Potensi-potensi dimaksud diharapkan agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan bangsa. Oleh karena itu pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi untuk maju, sejahtera dan bahagia Supardi, (2015). Dalam proses pembelajaran, seorang siswa akan menerima informasi dan pengetahuan dari guru, pada proses pembelajaran, dan terjadi proses pengolahan informasi dan materi yang diterima siswa dari guru sehingga menghasilkan ilmu pengetahuan. Sementara guru sendiri diharapkan mampu mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang efektif Asmara, (2015). Pendidikan sangat penting dalam-meningkatkan kualitas sumber daya manusia, kualitas pendidikan menjadi dasar utama dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang akan membentuk karakter penerus bangsa yang siap menghadapi situasi apapun. Pemerintah perlu melakukan perbaikan secara berkesinambungan terhadap semua komponen yang ada. (Hermanto, 2020).

Pendidikan didesain untuk memanusiakan manusia menjadi pribadi yang lebih baik. Guru sangat berperan penting, karena guru diharapkan dapat mengarahkan siswa agar mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan aturan pendidikan. Melalui proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor) tersebut secara utuh, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah yang lainnya. Dalam perencanaan proses pembelajaran ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu.

desain pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian hasil dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dari aturan pemerintah yang telah diberlakukan di sekolah, yaitu kurikulum saat ini, kurikulum yang berlaku saat ini di sekolah adalah kurikulum 2013 (Kurniawan & Noviana, 2017).

Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan. Perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dibanding dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikannya dimana implementasi kurikulum ini dilakukan pada tingkat satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan. Perubahan yang lain dapat dilihat dari konsep kurikulum 2013 itu sendiri. Kurikulum dalam hal ini diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek kognitif, aspek sendiri. Artinya kurikulum 2013 itu tidak sekedar hanya sebuah konsep dan dokumen semata tetapi dalam implementasinya, kurikulum 2013 itu afektif, dan aspek psikomotor secara berimbang, sehingga pembelajaran yang terjadi diharapkan dapat berjalan dengan menyeimbangkan ketiga aspek tersebut, tidak seperti yang selama ini terjadi dimana pembelajaran lebih cenderung mengutamakan aspek kognitif saja. Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa pada kurikulum 2013 pembelajaran itu tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi harus meliputi ketiga aspek.

Pembelajaran yang terjadi akibat implementasi dari kurikulum 2013 adalah pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa. Kurikulum 2013 juga menuntut agar dalam pembelajaran terjadi aktivitas aktif dan menyelidiki dan diharapkan juga guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata. Kurikulum 2013, kurikulum ini memaksa guru agar mengerti betul karakteristik dari siswanya. Materi pengetahuan yang disampaikan guru harus mampu menunjukkan perilaku yang khas yang mampu memberdayakan kaidah keterkaitan antar materi (Mario, 2013).

Kurikulum 2013 adalah kurikulum terbaru dengan menggunakan pembelajaran tematik Putri & Suyadi, (2021). Didalam suatu pembelajaran didasarkan pada suatu pandangan bahwa siswa memiliki potensi untuk berkembang dan berpikir mandiri, karena salah satu ciri pembelajaran efektif adalah mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. Pada Kurikulum 2013, guru dituntut sebagai fasilitator yang bertugas merangsang atau memberikan stimulus, membantu peserta didik untuk mau belajar sendiri dan merumuskan pengertiannya, sedangkan peran siswa adalah aktif dalam belajar dan mencerna pelajaran Poerwati dan Amri (2013) (dalam Wahyuni dkk, 2019) mengemukakan bahwa dalam kurikulum 2013, guru diharapkan menggunakan berbagai macam metode belajar yang memungkinkan siswa untuk melatih berpikir, mentradisikan aktivitas kreatif, mengembangkan kemerdekaan berpikir,

mengeluarkan ide, menumbuhkan kenikmatan bekerja sama sehingga guru dituntut menyediakan beragam kegiatan pembelajaran yang berimplikasi pada beragamnya pengalaman belajar agar siswa dapat mengembangkan kompetensinya secara mandiri. Sehingga menjadi seorang pendidik dituntut untuk melakukan sebuah kewajibannya yakni melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang, sebelum mengaplikasikannya di dalam kelas.

Penyusunan rencana pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan dan kondisi siswa selain itu juga harus memperhatikan keadaan sekitar, dan guru dapat mengemas pembelajaran yang berfokus pada kehidupan siswa itu sendiri di kehidupan sehari-hari, dengan adanya rencana pembelajaran seperti ini, maka diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran yang mampu mendorong dan merangsang siswa agar mampu untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga siswa mampu diajak untuk berpikir kritis dan aktif dalam mengembangkan kemampuannya, dalam pembelajaran yang dipelajarinya. Akan tetapi banyak permasalahan yang dialami oleh seorang guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013, yakni berbagai permasalahan yang ditemukan di sekolah dalam proses mengajar di kelas, seperti siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan siswa jarang membaca buku tematik yang diberikan di sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013, dan beberapa guru yang jarang memperhatikan bagaimana kurikulum 2013 tersebut, beberapa guru-guru jarang membuat RPP sebelum proses mengajar, sehingga hal ini membuat guru-guru tidak memperhatikan bagaimana isi dari materi dengan teliti dan cara mengajar yang kreatif dan profesional dalam proses mengajar siswa yang baik di dalam kelas. Hal ini tentu sangat bertolak belakang

dengan yang diharapkan dalam penerapan kurikulum 2013, adanya permasalahan seperti ini, penerapan kurikulum 2013 saat ini kurang berjalan dengan baik. Sama halnya dengan penelitian ini yang dilakukan di sekolah dasar SD Negeri 1 Jehem Kecamatan Tembuku Bangli.

Sesuai hasil wawancara yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Jehem pada tanggal 26 April 2022 terhadap guru kelas V yakni Ibu Ni Wayan Minayanti, S.Pd, bahwa ketersediaan media pembelajaran pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar masih tergolong kurang atau terbatas di sekolah. Guru biasanya memanfaatkan sarana belajar yang dibuat secara manual melalui pembuatan sarana kegiatan belajar yang dirasa rumit dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru jarang memanfaatkan sarana kegiatan belajar ataupun mengajar.

Melalui hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Jehem, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik karena, kurangnya motivasi belajar dari peserta didik dan sarana prasarana yang kurang mendukung dalam proses belajar mengajar. Hal yang sama yang ditemukan pada saat melakukan observasi mayoritas guru dalam proses pembelajaran guru jarang membuat RPP sebelum memulai proses mengajar dan yang sering dilakukan guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Beberapa hal yang didapat dari hasil wawancara bersama wali kelas V yaitu penggunaan media pembelajaran dengan LCD selama ini hanya beberapa kali saja digunakan, untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komputer jarang digunakan, dikarenakan model pembelajaran yang selama ini diterapkan

hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Kurangnya sarana prasarana sekolah, seperti belum adanya laboratorium IPA sehingga guru sedikit kesulitan jika ingin melakukan praktikum pada saat pembelajaran IPA. Kadang pada saat proses pembelajaran yaitu pada saat guru menyampaikan materi siswa sering merasa bosan. Hal ini membuat guru mengalami kesulitan ketika tidak ada media yang mendukung materi pembelajaran yang sedang dipelajari dan sulit memilih strategi pembelajaran yang akan diterapkan. Pembelajaran yang seperti ini menyebabkan kurang efektif sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam berpikir kritis terhadap suatu informasi sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga melakukan survei nilai ulangan harian peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jehem Kecamatan Tembuku, dan di SD Negeri 3 Cempaga di Kecamatan Bangli dengan mewawancarai guru selaku wali kelas V, dan terdapat pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 1 Jehem bahwa 21 peserta didik kelas V hanya 9 peserta didik yang memenuhi KKM sedangkan sisanya yaitu 12 peserta didik yang belum memenuhi KKM atau sama dengan 57% dari 21 peserta didik. Sedangkan di SD Negeri 3 Cempaga terdapat 23 peserta didik kelas V hanya yang memenuhi KKM 15 peserta didik sedangkan 8 peserta didik belum memenuhi KKM atau sama dengan 65%. Dari catatan dokumen diatas menunjukkan bahwa di SD 1 Jehem memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran, masih belum baik dan tuntas secara keseluruhan, ketidak tuntas ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses belajar siswa, yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa. Dari beberapa permasalahan diatas perlu dilakukan strategi pembelajaran

yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu diantara alternatif yang ditawarkan untuk terjadinya proses pembelajaran IPA dengan baik adalah penggunaan media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* yang merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan komputer atau laptop yaitu melalui *powerpoint* yang akan diterapkan untuk kelas V SD Negeri 1 Jehem Kecamatan Tembuku, Bangli. Adapun alasan dipilihnya *Jeopardy Game* pada pengembangan ini, yaitu sebagai berikut. Penggunaan media dengan permainan *Jeopardy Game* akan membantu siswa memahami materi pembelajaran IPA, terjadinya interaksi antara guru, siswa dan komputer ketika menggunakan media tersebut. Hal ini dikarenakan pembelajaran *Jeopardy Game* yaitu guru menyediakan pertanyaan dalam bentuk “pernyataan” dan jawaban yang akan diberikan siswa dalam bentuk “pertanyaan”. Pembelajaran seperti ini membuat siswa berpikir lebih mendalam karena satu jawaban.

Alasan memilih *Jeopardy Game* ini adalah dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan Karim dkk (2019) dalam penelitiannya yaitu membahas Pengaruh Penerapan *Game Jeopardy* Dalam Pembelajaran Remedial. Menjelaskan bahwa *Jeopardy Game* adalah program kuis yang dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengingat informasi faktual. Yang berbeda dari *Game Jeopardy*, bahwa pertanyaan dan jawabannya yang dibalik.

Pembelajaran remedial dengan menerapkan *Game Jeopardy* dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Saat perlakuan aktivitas belajar siswa diperoleh dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPS dengan penerapan permainan berupa *Game Jeopardy* pada kelas V A (kelas eksperimen) dan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode konvensional pada kelas V B (kelas kontrol). Didapatkan hasil 11,87 hal ini menunjukkan rata-rata aktivitas siswa saat perlakuan pada kedua kelas tersebut ada perbedaan yang signifikan. Alasan memilih *Jeopardy Game* ini juga dapat dilihat dari hasil penelitian Astria dkk (2017) dalam penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Jeopardy Game* berbasis *Macromedia Flash*. Menjelaskan bahwa penggunaan media dengan permainan *jeopardy Game* akan membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika, terjadinya interaksi antara guru, siswa dan komputer ketika menggunakan media tersebut. Hal ini dikarenakan, pembelajaran *jeopardy Game* yaitu guru menyediakan pertanyaan dalam bentuk “pernyataan” dan jawaban yang akan diberi siswa dalam bentuk “pertanyaan” Permainan ini dirancang dengan sedemikian rupa, untuk menimbulkan minat belajar siswa, setiap pertanyaan yang berhasil dijawab diberi nilai, makin sulit pertanyaan, makin tinggi nilai yang diberikan.

Qamariyah dan Julaikah (2018) yaitu Pengembangan Media *Jeopardy Game* Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman yaitu menjelaskan bahwa media *Jeopardy Game* pada media *Jeopardy Game* ini, peneliti hanya memasukkan pertanyaan dan jawaban karena media ini menyerupai kuis dan tujuan media ini adalah untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang baru saja diterimanya. Media *Jeopardy* berbasis *powerpoint* setelah

dilakukan validasi kepada dosen ahli materi dan media, didapatkan hasil 100% untuk materi dan 96% untuk media, sehingga kualitas media layak untuk digunakan. Jadi *Jeopardy Game* ini baik diteliti lebih lanjut agar dapat dikembangkan sebagai sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Alasan menggunakan *powerpoint* pada media *Jeopardy Game* yaitu aplikasi *powerpoint* dapat tersedia di handphone, komputer, laptop serta mudah diaplikasikan oleh semua orang yang bisa mengaplikasikan teknologi, serta didalam aplikasi *powerpoint* sudah tersedia template dan sudah tersedia fitur seperti tabel, ada audio untuk merekam suara, ada animations agar tulisan dapat bergerak, serta ada color untuk mewarnai tulisan serta bisa menambahkan foto dari menu pictures, menu yang ada didalam *powerpoint* mudah diaplikasikan. Dan dapat digunakan nanti pada saat membuat media *Jeopardy Game*.

Agar dapat terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* dari latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Jeopardy Game* Berbasis *Powerpoint* untuk Muatan Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis, diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Ketersediaan media pembelajaran dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya kelas 5 SD masih terbatas.

2. Metode yang digunakan oleh guru membuat peserta didik bosan dalam belajar dikelas.
3. Kurangnya sarana dan prasarana seperti belum adanya laboratorium IPA sehingga peserta didik kesulitan untuk melakukan praktikum.
4. Tidak adanya media pembelajaran Jeopardy *Game* Berbasis *Powerpoint* di SD Negeri 1 Jhem.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan diatas, tidak semua masalah yang teridentifikasi terjangkau dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah yaitu dengan berfokus pada tidak adanya media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* di SD Negeri 1 Jhem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* pada muatan IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya dikelas V SD Negeri 1 Jhem?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* pada muatan IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya kelas V SD Negeri 1 Jhem?
3. Bagaimana respon peserta didik terkait penggunaan media Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* di dalam pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat rancang bangun media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* pada muatan IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya kelas V SD Negeri 1 Jehem.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* pada muatan IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya kelas V SD Negeri 1 Jehem.
3. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terkait penggunaan media Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* di dalam pembelajaran.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil peneliti pada kali ini sangat diharapkan dapat memberikan landasan teori untuk mengembangkan sarana pendidikan melalui media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* perkembangan ini tergantung pada penting atau tidaknya sebuah sarana didalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari atau materi yang sudah pernah dipelajari sebelumnya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint*

secara efektif memberikan kontribusi bagi ilmu dan pendidikan, terkhusus pendidikan guru sekolah dasar, memperluas dan meningkatkan cara pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pendidikan akan dijadikan landasan untuk masa depan yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan, guru, siswa, peneliti maupun peneliti lain.

a. Bagi Siswa

Media Jeopardy *Game* ini diharapkan dapat memberikan fasilitas dan dapat membantu siswa selama proses pembelajaran sehingga nantinya bisa terlibat aktif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Guru

Media Jeopardy *Game* ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya untuk siswa SD kelas V sehingga nantinya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dalam belajar di kelas menggunakan media Jeopardy *Game* ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media Jeopardy *Game*. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta tidak membosankan pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makananya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti, penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah referensi dan motivasi dan menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran seperti *Jeopardy Game* untuk membuat siswa agar lebih terampil dalam belajar yang sesuai dengan kepentingan media yang ditunjukkan. Serta dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Akibat penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajaran kuis *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan menjadi berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* yang dikenal dan digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.
2. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah produk berupa media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* yang dapat dibuat di komputer atau laptop yang berisikan aplikasi *powerpoint* yang dapat dikerjakan dimana saja secara praktis.
3. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah produk berupa media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* dengan menggunakan media gambar, tulisan, suara, dan ditambahkan latihan soal yang dapat dipilih oleh peserta didik dan dijawab langsung.

4. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* adalah materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses mengajar di sekolah. Karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih senang untuk belajar dikelas dan tidak membosankan, dan siswa dapat lebih aktif di kelas dalam menerima pembelajaran. dan penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat terbantu dalam proses mengajar dikelas. Guru di kelas V SD Negeri 1 Jehem menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran kuis *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint*, dapat membantu siswa dalam belajar didalam kelas dengan aktif dan tidak membosankan karena, di dalam kuis *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* itu disajikan skor yang bisa dipilih oleh siswa, didalam skor tersebut terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, jika benar siswa mendapatkan skor tersebut dan jika salah pertanyaan dilempar lagi ke siswa yang lain.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* pada penelitian ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasannya sebagai berikut:

1. Asumsi

1. Media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Jehem.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
3. Mampu memberikan suasana belajar di kelas yang aktif dan tidak membosankan dengan menggunakan media pembelajaran *Jeopardy Game* berbasis *powerpoint* ini mampu memberikan suasana belajar yang tidak membosankan dan membuat proses belajar siswa dikelas semakin aktif.

2. Keterbatasan

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Jeopardy Game* ini berbasis *powerpoint* terbatas hanya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V sekolah dasar.
2. Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu penggunaan harus memiliki alat elektronik yang mendukung seperti komputer/leptop
3. Penelitian ini tidak sampai uji efektifitas karena kekurangan waktu dan situasi dan kondisi yang kurang memadai.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk mengurangi salah paham mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, mungkin perlu dibuat beberapa kata kunci seperti yang tertulis dibawah ini.

1. Pengertian penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan dapat digunakan dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah sebuah penghubung bahan pembelajaran dari sumber materi pokok yang dipakai oleh pendidik guna membantu mengutarakan informasi tertentu kepada peserta didik.
3. Jeopardy *Game* berbasis *powerpoint* merupakan kuis yang dijadikan *Game*, yang dibuat dengan *powerpoint*, guru menyediakan pertanyaan dalam bentuk “pernyataan” dan jawaban yang akan diberi siswa dalam bentuk “pertanyaan”. Untuk penentuan soal yang dibuka pertama kali dilakukan secara acak atau ditentukan oleh guru, siswa yang berhasil menjawab dengan benar diberikan kesempatan untuk memilih bobot soal yang akan ditanyakan berikutnya, tetapi kesempatan menjawab diberlakukan untuk seluruh siswa yang ada dikelas, tidak ada pengurangan nilai apabila jawaban siswa ada salah atau keliru.

4. Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah satu dari sekian pembelajaran pada materi IPA di kelas V SD.
5. Model ADDIE adalah salah satu contoh dari perkembangan yang mempunyai salah satu unsur dari lima tahapan, yaitu (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi.

