

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar salah satu proses perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud adalah hasil belajar, yang artinya seseorang yang telah belajar ia dapat melakukan sesuatu yang belum dapat ia lakukan sebelumnya. Proses belajar bisa dikatakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran tematik terpadu untuk tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik atau terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu dan mengaitkan antara isi mata pelajaran menjadi satu kemasan dalam bentuk tema. Tema bisa kita sebut sebagai topik atau pokok bahasan. Sebuah tema harus dikembangkan mulai dari yang dekat dengan lingkungan peserta didik dan beranjak ke lingkungan yang lebih jauh.

Pembelajaran tematik terpadu dapat memungkinkan siswa secara individu maupun kelompok secara aktif menggali informasi sebanyak banyaknya. Dalam pembelajaran berbasis tema bahan ajar dan media pembelajara sangat penting untuk menunjang keberhasilannya. Untuk itu diperlukan penyajian pembelajaran tematik yang menarik agar dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan saat proses pembelajaran. Jika siswa merasa tidak menarik pada proses pembelajaran maka mereka akan merasa jenuh, dan bahkan dapat bersikap tidak peduli dengan apa yang dilakukan guru.

Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran memiliki banyak faktor salah satu faktor yang penting dalam pencapaian hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus mampu kreatif dalam menggunakan sebuah media pembelajaran dikelas. Pemilihan media yang kurang tepat dapat membuat siswa merasa jenuh bahkan tidak tertarik dengan pembelajaran. Namun sebaliknya jika guru membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik siswa akan dapat tertarik dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dimana media pembelajaran ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan siswa tidak dapat merasa bosan. Media pembelajaran dapat berupa permainan yang membuat siswa menjadi merasa menarik dan menyenangkan saat proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran juga sangat berperan penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada tanggal 10 Januari 2022 dengan guru Wali kelas IV yang bernama ibu Tamona Silalahi di SD Negeri 048232 Kabanjahe bahwa proses pembelajaran belum berjalan sesuai dengan yang diinginkan siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru masih seadanya seperti hanya mengandalkan buku paket, sesekali guru menggunakan gambar prin out yang kurang menarik. Media tersebut dibuat terkesan hanya untuk memenuhi tuntutan sebagai seorang guru, guru tidak memperhatikan kelayakan dari media tersebut. Hal tersebut yang membuat siswa

menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan dengan begitu dapat membuat siswa menjadi mencari kesibukannya sendiri seperti mencoret buku, berbicara dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan guru saat mengajar dikelas.

Untuk dapat meningkatkan semangat, antusias, dan aktif yang mengacu pada hasil belajar siswa maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran roda putar. Media roda putar ini berupa permainan yang berbentuk lingkaran yang terdapat warna atau angka sesuai yang dibutuhkan oleh guru, lalu dimainkan dengan cara diputar pada porosnya, kemudian roda yang diputar akan berhenti dalam satu warna atau angka yang telah disesuaikan. Jika siswa mendapat warna merah maka ia akan mendapat gambar atau pertanyaan yang diberi sampul merah. Pertanyaan atau gambar tersebut dapat dikerjakan dalam satu kelompok kemudian dipresentasikan didepan kelas. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menarik perhatian siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik.

Dengan media ini diharapkan dapat merangsang peserta didik agar lebih berperan aktif, semangat yang tinggi serta dapat memberikan umpan balik secara langsung agar proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Media ini dapat dimodifikasi sesuai dengan materi dan pemahaman guru. Oleh sebab itu media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru untuk meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik mengambil judul **“Pengembangan Media Roda Putar Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman Kelas IV Di SD Negeri 048232 Kabanjahe”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran belum berjalan sesuai dengan yang diinginkan siswa masih kurang aktif.
2. Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran masih seadanya seperti buku paket dan gambar yang diprint out.
4. Siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang layak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini agar titik fokus menjadi studi kajian. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media roda putar untuk meningkatkan semangat belajar siswa yang mengacu pada hasil belajar pada pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kebersamaan Dalam Keberagaman Kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media roda putar dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe ?

2. Bagaimana kepraktisan media roda putar pada pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman Kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe ?
3. Bagaimana keefektifan media roda putar dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan media roda putar dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe.
2. Mengetahui kepraktisan media roda putar dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe.
3. Mengetahui keefektifan media roda putar pada Tema 1 Subtema 2 Kebersamaan Dalam Keberagaman kelas IV di SD Negeri 048232 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media roda putar sebagai media pembelajaran dan dapat

menjadi referensi atau pertimbangan bagi pendidik untuk mengadakan penelitian dan pengembangan dikemudian hari.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini :

a. Bagi Siswa

Penerapan media roda putar dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan cara menyenangkan.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran tematik kelas IV.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam merancang sebuah media pembelajaran.