

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum nasional sejak tahun 2013/2014. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, diputuskan kurikulum 2013 diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014. Dalam kurikulum ini, pembelajaran difokuskan pada tiga domain kompetensi: sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum 2013 menganut gagasan dasar bahwa guru dan siswa tidak dapat memberikan pengetahuan secara langsung. Sebaliknya, proses pembelajaran ilmiah langsung diperlukan untuk menyampaikan informasi sehingga belajar memiliki makna. Siswa adalah individu yang memiliki kemampuan untuk mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan informasi secara aktif. (Educhannel, Juni 2021).

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter siswa, adapun pembelajaran pada kurikulum 2013 yang diterapkan pada tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema yang didasarkan pada muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema adalah tempat atau tempat di mana anak-anak dapat mempelajari berbagai konsep materi secara menyeluruh.

Pembelajaran tematik terpadu dianggap sebagai salah satu

pendekatan pengajaran yang paling sukses karena dapat mengakomodasi dan mengatasi aspek akademik, fisik, dan emosional dengan cara yang eksperimental mempercepat dan meningkatkan kemampuan memori siswa. Metode ini diberikan dengan tujuan menyatukan materi kurikulum dalam unit atau satuan yang utuh, yang membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna, dan mudah dipahami siswa. (Sukerti dkk, 2016). Hal ini sesuai dengan pedoman KBK Depdiknas (2003), yang menyatakan bahwa pengalaman belajar siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk alasan ini, guru harus memiliki kemampuan untuk merancang dan menerapkan program pengalaman belajar dengan benar.

Strategi pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting dalam proses belajar mengajar. Kedua sisi ini terkait satu sama lain. Meskipun masih banyak faktor lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa, pemilihan satu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat pengajaran, yang juga mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang dibentuk dan dikembangkan oleh pengajar, boleh dikatakan masih merupakan salah satu tujuan utamanya. (Gunawan dan Asnil, 2019).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang digunakan untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, dan merupakan suatu alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran media (Karo-Karo dkk,2020).

Berkenaan dengan itu untuk menyampaikan informasi secara efektif, diperlukan media pembelajaran yang menarik. Menurut Gunawan dan Asnil (2019), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar, menumbuhkan minat

dan keinginan baru, bahkan berdampak psikologis pada siswa. Keefektifan penyampaian pesan dan bahan pelajaran pada saat itu akan sangat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi guru.

Berdasarkan hasil Observasi serta wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 - 24 November 2022 di MIN 1 Medan, yang beralamat di Jl. William Iskandar No.7C, Bantan Timur, Kec. Medan Tembung, Kota Medan. Peneliti menemukan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran dikelas Madrasah MIN 1 Medan. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, dan cenderung hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada di kelas, seperti media pembelajaran berbentuk visual gambar tokoh pahlawan yang terpajang di dinding kelas, dan media visual lain seperti media PPT yang berisi gambar beserta penjelasannya, yang mana media ini lebih menekankan persepsi indera mata saja. Selain itu metode yang digunakan juga masih bersifat konvensional atau disebut juga dengan metode ceramah, sehingga siswa kesulitan memahami materi pelajaran karena mereka hanya belajar dari buku pelajaran.

Mereka juga kurang aktif saat menggunakan media pembelajaran yang hanya terfokus pada guru. sehingga siswa tidak lagi menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan sistem pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Menurut Abdul Majid (2014) Pembelajaran tematik adalah gaya pengajaran yang memungkinkan siswa aktif menyelidiki dan menemukan topik dan prinsip ilmiah secara

komprehensif, bermakna, dan otentik, baik secara individu maupun kelompok. Keterbatasan materi pembelajaran, proses pembelajaran tradisional, dan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran semuanya dapat berkontribusi pada hasil belajar siswa yang kurang ideal.

Siswa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan kelas ketika media pembelajaran tidak digunakan. Hal ini terlihat saat guru membahas materi beberapa siswa terlihat asik dengan dunianya sendiri dan tidak memperhatikan guru, masih ditemukannya siswa yang berbicara dengan teman sebangku, dan bermalas-malasan dengan menidurkan kepala di atas meja serta bermain di bangkunya dengan mengipas-ngipas buku ke wajahnya. Hal ini menunjukkan Kurangnya semangat siswa dalam belajar merupakan akibat dari kurangnya kreatifitas guru saat menangani materi, ditambah lagi kondisi kelas yang tidak memiliki fasilitas seperti kipas angin serta cuaca di siang hari panas membuat semangat siswa semakin menurun dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Hal diatas dibenarkan oleh wali kelas V Madinah 3, Beliau membenarkan bahwasanya masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru saat mengajar seperti berbicara dengan teman sebangkunya dan asik dengan dunianya sendiri, tentunya hal ini normal karena memang pada dasarnya anak berada di usia yang suka bermain, untuk media pembelajaran yang digunakan di kelas biasanya menggunakan benda konkret, PPT, gambar dan video. Beliau juga membenarkan bahwasanya siswa lebih terlihat bergairah dan bersemangat saat guru menggunakan

media pembelajaran. Untuk itu Sumber belajar sangat memengaruhi bagaimana siswa belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai pengirim informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) dengan metode khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2016). Penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyampaian pesan atau materi yang ingin disampaikan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Meilani dan Almi (2020) bahwa media harus berfungsi sebagai penghantar atau mediator dalam penyampaian informasi pembelajaran karena jika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media dan dengan cara berceramah, siswa akan lebih lama dalam memahami pelajaran.

Nurfadhillah dkk (2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran dapat mendorong minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga dapat dipahami. Salah satu komponen pendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menyediakan materi pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik akibat keterbatasan media yang digunakan. Kendala tersebut ternyata berimbas pada hasil belajar siswa kelas V Madinah 3, dilihat dari nilai ulangan siswa masih ditemukan beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Harian Siswa Kelas V Madinah 3 MIN 1 Medan

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
< 75	Belum Tuntas	16	54 %
≥ 75	Tuntas	13	46 %
Jumlah		29	100%

(Sumber : Nilai Harian Siswa)

Berdasarkan tabel nilai diatas dapat dilihat bahwa lebih dari setengah jumlah siswa di kelas gagal memenuhi nilai KKM. Untuk itu, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sesuai dengan karakteristik Siswa Sekolah Dasar. Menurut Meriyati (2015), Anak-anak usia sekolah berbeda dengan anak-anak dari kelompok usia yang lebih muda dalam beberapa hal mereka menikmati bermain, aktif, bekerja dalam kelompok, dan terlibat dalam pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendidik harus merancang pembelajaran yang mencakup komponen-komponen seperti permainan, meminta siswa bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, dan menawarkan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Game merupakan sarana pembelajaran yang menarik untuk digunakan. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan bermain *game*. Dengan mendorong partisipasi siswa dan memperdalam pengetahuan tentang konten yang diajarkan, *game* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Untuk lebih memenuhi tujuan pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna dari materi yang diberikan (Gandamana dan Marisa,

2021). Agar tujuan pembelajaran berhasil dicapai, perlu dirancang media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa serta guru.

Spinning wheel Of Question merupakan salah satu jenis media ajar yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah diatas. Media ini dapat digunakan saat belajar sambil bermain. *Spinning Wheel* atau sering dikenal sebagai papan *spin* dan *roulette*. Permainan ini berbentuk lingkaran dengan beberapa bagian berwarna pada bagian sisinya dan dibentuk seperti roda yang dapat diputar. Guru dapat menyesuaikan permainan ini agar sesuai dengan pelajaran. Media ini dapat memicu keterlibatan siswa di dalam kelas. Diharapkan bahwa penggunaan *game Spinning Wheel* akan meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Karena media ini dapat melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media *game* ini setiap siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran, siswa bisa saling membantu untuk mempersiapkan diri dalam bermain permainan, yang dapat meningkatkan kegiatan belajar dan interaksi mereka. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2016) Media berfungsi bukan hanya untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga mempermudah siswa menangkap yang disampaikan guru. Artinya, media difungsikan bukan hanya untuk guru akan tetapi juga untuk siswa.

Beberapa studi penelitian sebelumnya yang relevan, seperti yang dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda (2020), menemukan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan hasil belajar Qawaid Nahwu siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad. Penelitian

oleh Sintya Afriani Siregar (2022) menemukan bahwa *game spinning* adalah alat pembelajaran yang efektif untuk digunakan di sekolah dasar.

Adapun perbedaan antara pengembangan media *Spinning Wheel* ini dengan penelitian sebelumnya yaitu : 1) Materi Perubahan Lingkungan untuk media *Spinning Wheel* dikembangkan untuk siswa kelas V MIN. 2) *Spinning Wheel* berisikan *question* (pertanyaan) mengenai materi Tematik 3) *Question* (pertanyaan) dalam media dapat diubah mengikuti materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V Di MIN 1 Medan T.A 2022/2023.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada latar belakang masalah, maka permasalahan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa merasa kesulitan memahami materi pembelajaran yang hanya didapat dari buku pelajaran;
2. Siswa merasa jenuh dan tidak tertarik dengan pelajaran di kelas dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran
3. Siswa cenderung asik melakukan aktivitas lain saat guru menerangkan
4. Kurangnya variasi media pembelajaran di kelas, sehingga hasil

belajar siswa rendah

5. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan dan kurang aktif saat proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih terfokus dan terarah, penulis harus membatasi masalah berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Batasan masalah penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Spinning Wheel Of*

Question pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Spinning Wheel Of Question* pada Tema 7 Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 3 kelas V di MIN 1 Medan T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari temuan penelitian pengembangan ini, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan tentang pembuatan media

pembelajaran. pengembangan media *spinning wheel of question* juga dapat digunakan sebagai dasar atau rujukan untuk penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran *Spinning Wheel* dalam materi pelajaran tematik.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Sebagai salah satu alternatif yang lebih menarik dan menyenangkan untuk mempelajari materi tematik, dan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran untuk materi pelajaran tematik yang sesuai dan relevan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran belajar sambil bermain demi mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media dan dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.