

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kegiatan yang dianggap paling efektif guna mencerdaskan individu-individu yang ada merupakan tujuan dari pendidikan. Pendidikan akan mengembangkan suatu potensi yang ada atau dimiliki oleh peserta didik agar potensi yang ada dapat berguna bagi masyarakat, bangsa serta negara. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran karena merupakan faktor dalam pendidikan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam tenaga pendidik menuju masyarakat yang beradab serta berilmu.

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk memanusiakan manusia melalui usaha pembentukan kepribadian unggul dengan menitik beratkan pada proses pematangan kualitas logika, hati, akhlak, dan keimanan, sehingga usaha pengajaran yang dilakukan pendidik menghasilkan lulusan yang kreatif, dan dapat diterima di masyarakat. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru memiliki tanggung jawab dalam membimbing, mendorong, serta memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam hal mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru ialah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk dapat menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dijadikan sebagai penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan menggunakan

media atau alat – alat tertentu yang digunakan dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami materi dengan cepat dan dapat menerima ilmu dari guru. Untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik diperlukan kreativitas dan inovasi dari para guru selaku pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Para guru dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, dengan demikian guru harus menggunakan inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran.

Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar, namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di SD Negeri 081234 Sibolga, saat ini dalam proses pembelajaran jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran dan informasi ini didapat dari guru kelas V SD Negeri 081234 Sibolga bahwasanya memang sangat jarang menggunakan media dan seandainya guru menggunakan media dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang tersedia di dalam buku pegangan peserta didik. Media gambar yang ada di dalam buku pegangan peserta didik ini kurang memikat motivasi peserta didik dan membuat peserta didik mudah jenuh dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 081234 Sibolga pada tanggal 5 Oktober 2023 pukul 10.00 WIB peneliti menemukan informasi bahwa selama ini pembelajaran di kelas V masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu menggunakan media berupa gambar-gambar yang pada buku dan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Guru menyatakan belum pernah membuat media selain media gambar dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai pembuatan media yang kreatif. Pembelajaran yang diterapkan juga masih terfokus pada buku dan papan tulis saja. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwasanya hasil belajar bagi peserta didik di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga pembelajaran IPAS rendah, seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V Pembelajaran IPAS**

Nomor	Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	<70	Belum Tuntas	14	58%
2	>70	Tuntas	10	42%
	Jumlah		24	100%

(Guru Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik ulangan harian pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 081234 Sibolga masih tergolong rendah. Peserta didik yang mencapai nilai 70 hanya 42%. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas memiliki persentase 58%. Hasil ini menunjukkan bahwa dari seluruhnya peserta didik yang ada di kelas tersebut masih banyak peserta didik yang belum tuntas dan mencapai nilai yang ditetapkan oleh satuan pendidikan.

Oleh karena itu, perlu suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. Untuk memberikan

inovasi baru, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran *spinning wheel*. Media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar. *Spinning wheel* adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran (Hamzah dkk, 2019, h.78). Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa *spinning wheel* merupakan media pembelajaran berupa roda putar yang berbentuk lingkaran dan terdapat materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan cara dimainkan secara berputar sesuai dengan porosnya dan berhenti di salah satu gambar atau materi yang tersedia serta dapat mendukung dan membantu proses peningkatan hasil belajar terutama pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD).

Dalam kurikulum merdeka memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Penelitian yang akan dikembangkan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yakni oleh Gusdiana dkk (2021) yang berjudul pengembangan media kotak permainan *spinning wheel* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan dan kepraktisan

pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* tersebut. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa *spinning wheel* termasuk ke dalam kategori sangat valid dan praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* ini layak digunakan dalam pembelajaran SD.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan peserta didik.
2. Pembelajaran masih berfokus pada buku dan papan tulis.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti ingin membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 081234 Sibolga sebanyak 24 siswa.
2. Penelitian berfokus pada pengembangan media *spinning wheel*.

3. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPAS muatan IPS materi Indonesiaku Kaya Raya khususnya pada topik Indonesiaku Kaya Hayatinya untuk kelas V SD Negeri 081234 Sibolga T.A. 2023/2024.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga?
2. Bagaimana kepraktisan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga?
3. Bagaimana keefektifan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga.

## 1.6. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, dan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan masukan serta dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain dalam bidang yang sama untuk mengembangkan penelitian lanjutan dimasa depan.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan fokus belajar serta motivasi belajar peserta didik.

#### 2) Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberi pengalaman bagi guru dalam pengembangan dan penerapan media *spinning wheel* sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

#### 3) Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dengan pengembangan media *spinning wheel* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi kemajuan pendidikan khususnya di sekolah.

#### 4) Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa calon tenaga pendidik khususnya bagi peneliti dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.