

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting menumbuhkan dan mengembangkan potensi setiap individu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (UU No 14 Tahun 2005, hlm 3). Inti dari proses pendidikan sendiri yakni proses belajar mengajar. Belajar dapat diartikan ketika terjadinya perubahan atau peningkatan baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik yang diukur dari beberapa aspek yakni hasil belajar atau kognitif, emosional, dan sosial (Achmadi, dkk, 2011, hlm.13).

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang menjadi penentu hasil belajar pada peserta didik. Aspek kognitif yang akan dinilai dan diukur tentunya melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara siswa, guru dan juga sumber belajar. Terdapat berbagai mata pelajaran yang dibelajarkan dalam proses pembelajaran, salah satunya pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). (Annisa, 2023 , hlm. 7).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Dalam penelitian ini terfokus pada sub kajian sosial pada sub materi keragaman budaya di Indonesia. (Kemendikbud, 2022. hlm 4)

Berdasarkan hasil observasi di salah satu Sekolah Negeri dan Swasta di Kota Bandung kebanyakan peserta didik masih mengalami kesulitan belajar dalam mata pelajaran IPAS di kelas 4 (Fase B) khususnya di bagian sub materi keragaman budaya. Hal tersebut disebabkan guru kelas masih mengandalkan buku paket, lembar kerja siswa (LKS) sebagai media pembelajaran. Penyampaian materi pun masih dengan ceramah sehingga pembelajaran menjadi sangat monoton, apalagi dalam sub materi keragaman budaya materi yang padat dan bersifat hafalan. Selain itu pembelajaran yang monoton membuat siswa yang duduk di bangku belakang cenderung sibuk sendiri dengan

kegiatannya, bahkan ada beberapa siswa yang berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan. Akibat-akibat di atas membuat materi tidak tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa, akibatnya nilai kognitif siswa rendah padahal materi keragaman budaya ini menjadi modal penting bagi siswa untuk mengetahui perbedaan yang ada di sekelilingnya dan menjadi sarana kajian, analisis, dan proses penelaahan oleh peserta didik terkait perbedaan tersebut. (Annisa, 2023, hlm. 10).

Berkaitan dengan hal di atas peran media menjadi salah satu upaya yang bisa dilakukan guru, media sebagai alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang peserta didik untuk berfikir dan aktif dalam pembelajaran. Selain merangsang peserta didik untuk berfikir media juga membantu guru mempermudah penyampaian materi, berperan mengatasi kebosanan peserta didik belajar di dalam kelas. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam bentuk permainan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dan dapat sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa. Selain berperan sebagai sarana bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami materi, media juga dapat menjadi alat bantu untuk memberikan stimulus dalam menarik atensi atau perhatian peserta didik, mengurangi verbalisme, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Giwangsa, 2017, hlm. 42). Ketika minat belajar peserta didik meningkat maka kemungkinan besar hasil belajar anak pun meningkat.

Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media Spinning Wheel atau roda putar. Media pembelajaran Spinning Wheel atau roda putar adalah salah satu alat berupa roda yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam angka di dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti di salah satu bagian angka. Menurut Hamzah dkk (dalam Chairina 2022. Hlm. 4), Spinning Wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti di salah satu gambar dalam lingkaran. 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 angka yang tersedia serta dapat mendukung dan membantu dalam proses pembelajaran.

Media Spinning wheel yang akan dibuat dalam bentuk media digital dengan

menggunakan bantuan power point. Media ini berisi soal-soal yang akan diberikan yang dibuat bertingkat, artinya soal yang disajikan memiliki tingkat atau level bawah, menengah dan atas. Media bisa dimainkan secara berkelompok maupun individu yang dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama, terlibat aktif dalam pembelajaran, memanfaatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. (Yuliantoro, 2023, hlm, 9)

Merujuk pada penelitian Arbiah (2022, hlm. 73-74) yang menggunakan media Spinning Wheel selama proses belajar mengajar, pada hasil posttest peserta didiknya memiliki nilai ketuntasan hasil belajar sebesar 90,67 % yang jauh lebih besar dari nilai rata-rata pretest. Dengan menimbang beberapa kelebihan dan data dari penelitian tentang Spinning Wheel, penulis beranggapan bahwa media Spinning Wheel yang akan dikembangkan nantinya dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Fase B materi keragaman budaya.

Berdasarkan uraian maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Fase B pada materi Keragaman Budaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya?
2. Bagaimanakah hasil validasi pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya?
3. Bagaimanakah desain akhir pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya?
4. Bagaimanakah hasil peningkatan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya setelah menggunakan media?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase B mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya.
2. Mengetahui hasil validasi pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya.
3. Mendeskripsikan desain akhir pengembangan media Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya.
4. Mengetahui hasil peningkatan hasil belajar IPAS fase B pada materi keragaman budaya setelah menggunakan media Spinning Wheel.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media Spinning Wheel diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya guru sekolah dasar sebagai salah satu variasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan bagi para pembaca, serta sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media Spinning Wheel yang berkaitan dengan keterampilan lainnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

1. Sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar turut meningkat.
2. Dengan adanya media Spinning Wheel ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman di Indonesia, serta dapat membantu peserta didik untuk membedakan karakteristik dari tiap provinsi di Indonesia, yang meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, makanan adat, dan kebudayaan.
3. Membantu peserta didik mengikuti pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran yang variatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.
 2. Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
1. Sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
 2. Sebagai tolak ukur dalam pengembangan inovasi media ajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan baru.\
 2. Sebagai pedoman untuk memperkaya referensi untuk selanjutnya akan dikembangkan ide dari media Spinning Wheel menjadi lebih kreatif dan inovatif.
 3. Menjadikan kekurangan media Spinning Wheel yang dikembangkan bisa menjadi alternatif pengembangan selanjutnya.