

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia untuk menghadapi kehidupan sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan lingkungan belajar di dalam kelas agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sebagai akibat memiliki jiwa spiritual, pengendalian diri dalam bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara, sebagaimana tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional UU Nomor 20 tahun 2003, Pasal 1 ayat (1).

Guru adalah salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran serta menjadi ujung tombak kemajuan pendidikan. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana cara guru memberikan materi pada siswa. Namun pada kenyataannya, permasalahan tersebut masih terus yang dialami oleh guru. Surdaminta (dalam Wandira, 2022: 1) mengatakan bahwa penyebab mutu guru rendah salah satunya adalah melemahnya penguasaan materi serta keefektifan cara mengajar yang masih kurang. Hal ini yang bisa mengakibatkan hasil belajar siswa menurun bahkan hingga tidak meningkatnya mutu pendidikan.

Beberapa aspek pendidikan dapat berdampak pada peningkatan standar pendidikan. Siswa, guru, dan media pembelajaran adalah komponen dari sistem pendidikan. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran dengan bertindak sebagai fasilitator untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk menyampaikan informasi diperlukan media pembelajaran yang menarik. Pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan kemajuan

serta minat baru, memotivasi siswa, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, bahkan memiliki efek psikologis pada siswa. Kajiannya Wandira (2022: 3) juga mendukung hal tersebut yang menunjukkan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran ialah dengan memvariasikan pilihan media dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat menjadi lebih kreatif dan aktif ketika media pembelajaran yang tepat digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang turut serta menentukan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat yang dipergunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa bisa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin (2012: 125) yang menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, dibutuhkan media pembelajaran sebagai mediator dalam memperlancar proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, peranan media pembelajaran yang menarik pada aktivitas proses belajar mengajar sangat diharapkan sebab bisa membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Siswa akan menghadapi kehidupan yang berubah sepanjang waktu dan berkembang seiring waktu. Oleh karena itu, pelajaran IPS dapat direncanakan untuk membantu siswa mempelajari, memahami, dan menganalisis kondisi sosial di masyarakat. Karena materi yang diajarkan di kelas IPS sangat erat kaitannya dengan permasalahan yang dihadapi masyarakat sehari-hari, maka kelas IPS tingkat dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa.

Muatan pelajaran IPS lebih menitikberatkan pada pengetahuan guru, mengarahkan muatan berupa informasi yang tidak menumbuhkan berpikir kritis atau nilai berpikir dan bersifat budaya menghafal daripada berpikir kritis. Pendapat Soemantri (dalam Munawaroh, 2022: 2) menyatakan bahwa pelajaran IPS sangat tidak menarik karena penyajiannya yang monoton dan ekspositori serta kurang antusiasnya siswa sehingga membuat pelajaran

menjadi kurang menarik. Mengingat motivasi belajar siswa merupakan modal utama berhasil tidaknya proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS, maka guru berkewajiban untuk berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melihat kondisi tersebut.

Tantangan bagi guru dalam mengajarkan pelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar, yaitu dengan membentuk suasana belajar yang menarik serta menyenangkan dan dapat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai akibatnya proses pembelajaran di kelas tidak terasa membosankan bagi siswa. Oleh sebab itu, cara yang bisa guru lakukan, yakni salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Sesuai hasil observasi dan wawancara terstruktur yang peneliti telah lakukan di SDN Semanan 14 Petang pada bulan Januari 2023, ditemukan bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi adalah metode ceramah. Sebagaimana menurut Supriatna (2009: 2) metode ceramah menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media yang digunakan oleh guru dalam aktivitas proses pembelajaran IPS hanya menggunakan media secara umum saja seperti peta, globe, dan terkadang menggunakan *powerpoint* untuk menyampaikan materi pelajaran. Akan tetapi, guru belum pernah menggunakan variasi media berbasis permainan yang dimana menurut Suyati (dalam Ulya, 2019: 45), bahwa karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar ialah cenderung lebih senang bermain.

Sesuai karakteristik tersebut, guru dapat menggunakannya untuk menciptakan proses pembelajaran berbasis permainan yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Menurut Sadiman yang dikutip (dalam Ulya, 2019: 7) permainan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterikatan serta semangat belajar siswa. Oleh sebab itu, sangat penting untuk memilih media yang tepat agar guru dapat menyampaikan materi secara efektif serta mencapai tujuan pembelajaran.

Supardi (dalam Ulya, 2019: 7) menyatakan bahwa untuk menghilangkan rasa bosan dan mengantuk maka proses belajar mengajar harus dikemas dalam bentuk permainan. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menumbuhkan kerja sama, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, diperlukan media pembelajaran dengan menggabungkan permainan untuk membangkitkan kegiatan belajar mengajar yang aktif.

Sementara itu, dari hasil analisis Penilaian Harian (PH) yang diperoleh dari guru kelas V A SDN Semanan 14 Petang pada saat studi pendahuluan di bulan September 2022 hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata muatan pelajaran IPS yang tertera dalam tema 1 dan tema 2 lebih rendah dibandingkan nilai muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP terkecuali Matematika. Dengan rincian nilai rata-rata pada tema 1 muatan pelajaran IPS 66, PPKn 76, Bahasa Indonesia 84, IPA 75, SBdP 67 dan Matematika 52. Sementara itu, nilai rata-rata pada tema 2 muatan pelajaran IPS 73, PPKn 76, Bahasa Indonesia 83, IPA 75, SBdP 74 dan Matematika 64.

Hal ini dapat terjadi karena salah satu faktor yang menyebabkan adalah pada saat di kelas siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, asyik mengobrol dengan temannya, kurangnya respon umpan balik siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan siswa yang kurang fokus. Peneliti memprediksi ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Faktor-faktor tersebut antara lain, variasi mengajar guru yang belum optimal, aktivitas pembelajaran yang monoton, serta siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari beberapa faktor yang sudah disebutkan di atas, faktor utama yang dirasakan dari dampak kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS adalah guru kurang melakukan variasi media pembelajaran yang menarik serta merangsang siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa ikut terlibat, tidak bosan, dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Mengenai media pembelajaran alternatif, media pembelajaran *spinning wheel* dapat dimanfaatkan dalam muatan pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Subakti (2020), *spinning wheel* adalah permainan yang dimainkan dengan memutarkannya pada porosnya dan berhenti pada salah satu warna pada lingkaran tersebut serta memiliki berbagai warna atau gambar di dalamnya.

Media pembelajaran *spinning wheel* ini menjadi salah satu cara yang paling efektif untuk menghilangkan kebosanan siswa selama proses belajar mengajar karena dikemas dalam bentuk permainan. Menurut penelitian Hamzah, dkk (2019), permainan *spinning wheel* diciptakan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih sederhana bagi siswa dan lebih menarik untuk dipahami. Menurut beberapa pandangan tersebut, media pembelajaran *spinning wheel* dapat membantu dalam proses peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan gambaran masalah di atas menunjukkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Semanan 14 Petang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran.
3. Kurangnya partisipasi siswa saat pembelajaran.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

1. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Semanan 14 Petang?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN Semanan 14 Petang dengan diterapkannya media pembelajaran *spinning wheel*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS sebagai dampak adanya peningkatan motivasi belajar dengan diterapkannya media pembelajaran *spinning wheel* pada siswa kelas V SDN Semanan 14 Petang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Semanan 14 Petang.
2. Untuk mendeskripsikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Semanan 14 Petang dengan diterapkannya media pembelajaran *spinning wheel*.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS sebagai dampak adanya peningkatan motivasi belajar dengan diterapkannya media pembelajaran *spinning wheel* pada siswa kelas V SDN Semanan 14 Petang.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini tidak hanya dapat menambah khazanah pengetahuan yang ada tentang pemanfaatan media pembelajaran

spinning wheel, tetapi juga akan menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya yang akan mengkaji topik yang sama dan menggunakannya sebagai bahan pertimbangan oleh penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman tentang berbagai media pembelajaran yang tersedia. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *spinning wheel*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, khususnya muatan IPS, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan lebih mudah dipahami.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep tentang seseorang, objek, organisasi, atau aktivitas yang dipilih peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 68). Variabel PTK terdiri dari variabel input, proses, serta output. Variabel-variabel tersebut dirumuskan dalam verifikasi konsep sebagai berikut.

1. Variabel Input

Menurut Fadhillah (2018: 79) variabel input merupakan variabel yang berkaitan dengan siswa, guru, materi ajar, sumber belajar, lingkungan belajar, proses evaluasi, dan lain sebagainya. Adapun variabel input pada penelitian ini, yakni rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

2. Variabel Proses

Menurut Sugiyono (dalam Nurkamila, 2017: 68) mengungkapkan bahwa variabel proses merupakan variabel yang berkaitan dengan proses pembelajaran seperti cara belajar siswa, implementasi metode atau model pembelajaran tertentu. Adapun variabel proses pada penelitian ini adalah aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media *spinning wheel* dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

3. Variabel Output

Menurut Sugiyono (dalam Nurkamila, 2017: 68) menjelaskan bahwa variabel output adalah variabel yang berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun variabel output pada penelitian ini, yaitu meningkatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS yang mana nantinya akan terjadi peningkatan juga terhadap hasil belajar siswa.

G. Verifikasi Konsep

Supaya memiliki kesamaan persepsi dalam penelitian ini, maka perlu penjelasan tentang verifikasi konsep yang digunakan. Konsep-konsep tersebut antara lain.

1. Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya 2012: 58) menegaskan semua media pembelajaran, termasuk buku, radio, televisi, surat kabar, dan majalah dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sarana penyampaian informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Spinning Wheel*

Menurut Subakti (2020), *spinning wheel* merupakan permainan yang dimainkan dalam bentuk lingkaran yang berisi beragam warna atau gambar. Cara mainnya diputar pada porosnya hingga mencapai salah satu warna atau gambar dalam lingkaran tersebut. Sesuai dengan uraian

sebelumnya, *spinning wheel* adalah sebuah media berbentuk lingkaran dengan berbagai pilihan warna yang dikemas dalam bentuk permainan.

3. Motivasi Belajar

Sardiman (2018: 73) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih spesifiknya, yakni semua daya penggerak siswa yang mengawali dan mempertahankan kegiatan belajar guna mencapai tujuan materi pelajaran. Menurut uraian di atas, motivasi belajar ialah segala sesuatu yang memotivasi siswa untuk selalu belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran

Menurut Hilmiatussadiyah (2020), belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk memperoleh pengalaman, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan seseorang, baik bagi individu ataupun kelompok, sehingga pada awalnya tidak mengetahui jadi mengetahui. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman kepada individu dan kelompok.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Rofiq (2020: 30), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang memadukan unsur ilmu kebumiharian, ekonomi politik, sejarah, geografi, serta mata pelajaran lainnya. Sesuai dengan uraian di atas, IPS adalah muatan pelajaran yang di dalamnya mempelajari tentang studi sosial.