

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Pendidikan merupakan usaha yang telah disusun, diatur, dan digunakan secara terus menerus hingga pada akhir hayatnya guna untuk membimbing peserta didik sebagai manusia yang tumbuh dewasa, paripurna, dan berbudaya. Pada dasarnya membimbing harus mampu mengembangkan seluruh aspek potensi anak didik, meliputi: aspek kognitif berupa pengetahuan, aspek efektif berupa sikap, dan aspek psikomotorik yang berupa keterampilan.¹ Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, yang berbunyi pada umumnya Pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, agar dapat mencapai standar kompetensi lulusan satuan Pendidikan.²

Tujuan pendidikan menggambarkan tentang idealisme, cita-cita keadaan individu atau masyarakat yang dikehendaki. Karenanya tujuan

¹ Ahamad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 85

² Chusna Milata Ningrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), hal 01

merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, sebab tidak saja memberikan arah kemana harus dituju, tetapi juga memberikan arah ketentuan yang pasti dalam memilih materi, metode, alat/media, evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan.³ Tujuan Pendidikan Nasional pasal 3 Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 yang berbunyi “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴ Tujuan pendidikan diatas, dapat diwujudkan oleh seorang pendidik dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran.

Berbicara mengenai Pendidikan pasti tidak luput dari memerlukan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar dan dapat menumbuhkan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Dekdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada siswa terutama siswa SD/MI. Berdasarkan penjelasan diatas

³ Ahmad Pasaribu, “Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional Di Madrasah”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol 3, No 1, 2017, Hal 12-34

⁴ Yusuf Kusnoto, “Ternalisasi Nilai- Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol 4, No 2, 2017, Hal 31-45

dapat disimpulkan bahwa siswa SD/MI lebih cenderung berfikir logis atau nyata, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motifasi belajar siswa, dan pembelajaran yang menggunakan media dapat menimbulkan pengalaman bermakna bagi siswa.

Pada umumnya guru harus mampu untuk dapat memahami bidang studinya masing-masing dengan baik sesuai dengan keahliannya, begitupun dengan seorang guru SD. Namun guru SD tidak hanya memahami satu bidang studi saja, ia juga harus memahami bidang studi yang lain seperti Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika, IPA, dan IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pembelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.⁵ Selain itu Ilmu Pengetahuan Sosial dengan karakteristik materi dan strategi penyampaian pengajarannya, karakteristik pada materi IPS digali dari segala kehidupan sehari-hari, sedangkan karakteristik strategi pengajaran IPS berdasarkan suatu tradisi yang disusun dalam urutan anak, keluarga, masyarakat, kota, negara, maupun dunia.⁶ Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi tersebut.

⁵ Ibid, hal 02

⁶ Elok Khoirul Muna Mubni Zain, *Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), hlm 3-4.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media yang menarik serta nyata akan membuat siswa lebih memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru. Sehingga siswa tidak hanya membayangkan dalam pikirannya tetapi siswa dapat melihat langsung. Ketika siswa tertarik akan media pembelajaran tersebut siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang nantinya akan berpengaruh dalam hasil belajarnya. Hasil belajar yaitu sebagai perolehan nilai atau angka dari penilaian satu pelajaran.⁷

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu

⁷ Elkana Linggarsari, "Meta Analisis Pembelajaran Berbasis Media Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2021, Hal 122-129

ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa dan Rabu tanggal 05-06 Oktober 2021 di SD Nahdlatul Ulama' oleh peneliti dengan guru kelas V mendapati kendala dalam penyampaian materi pada siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama' yang berupa (1) keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, (2) belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti papan spinner, (3) dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses pembelajaran IPS, (4) serta kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS terkhusus pada sejarah yang dilihat dari nilai ulangan harian siswa yang telah terlampir.

Media pembelajaran Papan Spinner adalah media dengan system *game* dimana ini nanti siswa dijelaskan terlebih dahulu terkait materi kemudian siswa diajak bermain game papan spinner yang mana game ini cara bermainnya dengan memutar papan spinner nya kemudian nanti berhenti diangka mana dan itu nanti setiap angka akan memiliki soal- soal mengenai materi yang telah dijelaskan. Tujuan dari media papan spinner ini yaitu agar dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru.⁸

⁸ Puji Rahayu, "Hendrik Pandu Paksi, Pengembangan Media Papan Flanel Berputar Untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi Terhadap Siswa SD", *JPGSD*, Vol. 6, No. 4, 2018, hal 554-556

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media papan spinner untuk mempermudah tersampainya materi pada mata pelajaran IPS terkhusus di tema 7, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berfokus pada penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Papan Spinner Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekola Dasar Nahdlatul Ulama’ Gurah Kediri”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar IPS.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti papan spinner. Mengingat peserta didik dengan karakteristiknya yang senang bermain dan bekerja secara berkelompok perlu dikembangkan media berbasis permainan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk papan spinner. Media pembelajaran berupa papan spinner yang nantinya akan membahas matapelajaran IPS tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.

2. Peneliti melakukan penelitian di kelas V SDNU Gurah Kediri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media papan spinner untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDNU Gurah Kediri?
2. Bagaimana efektivitas papan spinner untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDNU Gurah Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa papan spinner sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SDNU Gurah Kediri.
2. Mengetahui efektivitas papan spinner untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada matapelajaran IPS di SDNU Gurah Kediri.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, siswa akan lebih mudah dalam menerima dan memahmai materi yang disampaikan oleh guru. Pada penelitian ini dapat

dijadikan pedoman atau referensi guru dalam mengembangkan media yang sesuai untuk siswa.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan bahwa penggunaan Media Papan Spinner ini memang sesuai untuk dijadikan referensi media pembelajaran bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan semangat belajar bagi siswa terutama siswa SD/MI.

2. Manfaat Media

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengembangkan media yang sesuai bagi siswa.

b. Bagi Peserta didik

Melalui penerapan Media Papan Spinner siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan sangat mudah.

c. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dijadikan alternatif pembelajaran disekolah guna untuk meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan suatu pengalaman baru untuk mengembangkan media papan spinner dalam pembelajaran dan

memberikan wawasan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

Pada penelitian ini perlu adanya penjelasan mengenai istilah- istilah yang digunakan peneliti di dalam judul untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman mengenai arti kata yang digunakan oleh peneliti dengan definisi sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya untuk memperluas atau memperbanyak atau juga membawa suatu keadaan menuju keadaan yang lebih baik dari sebelumnya.⁹ Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁰ Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pengembangan Media Papan Spinner sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada matapelajaran IPS tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V SDNU Gurah Kediri. *Research and Development* atau penelitian pengembangan yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *RnD (Research and Development)* model ADDIE.

⁹ Dian Wulandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2019) hal 9

¹⁰ Nisrina Najla Izzatunnisa, *Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), hal 12

2. Media Papan Spinner

Menurut Jhon Dabell bahwa *spinning wheel* atau papan spinner merupakan suatu media yang menitik beratkan pada aktivitas untuk mendorong siswa dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab soal dan *spinning wheel* atau papan spinner ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok.¹¹

Media pembelajaran Papan Spinner ini media dengan *system game* di mana ini nanti siswa dijelaskan terlebih dahulu terkait materi kemudian siswa diajak bermain *game* papan spinner yang mana *game* ini cara bermainnya dengan memutar papan spinner nya kemudian nanti berhenti diangka mana dan itu nanti setiap angka akan memiliki soal- soal mengenai materi yang telah dijelaskan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan.

3. Pemahaman

Definisi pemahaman menurut Bloom “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menyerap arti dari suatu materi atau bahan yang dipelajari oleh siswa dengan sebarapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru sampai siswa memahami apa yang dia baca, lihat, alami dan rasakan”.¹²

Maksud pemahaman dalam penelitian ini adalah siswa mampu

¹¹ Nisa Fahmi Huda, “Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qowaid Nahwu”, *Jurnal Yudharta*, Vol. 11 No. 2, 2020, hal 87-100

¹² Sri Yunita Ningsih, Susi Andriani, “Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa”, *Jurnal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2, No. 2, 2017, Hal 88-94

menjelaskan atau mengulang penjelasan dari guru menggunakan bahasa mereka sendiri sesuai dengan kemampuan mereka.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah- masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi.¹³ Mata pelajaran IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ilmu yang membahas tentang kebudayaan, geografis, dan kehidupan masyarakat yang hanya untuk siswa kelas V dan pengembangan media papan spinner hanya untuk tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan.

¹³ Tasmin A Jacub, Hasia Marto, Arisa Darwis, "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di SMP Negeri 2 Tolitoli)", *Jurnal Penelitian*, Vol. 2, No. 2, 2020, hal 140-147