

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Rahman, Abd, dkk., 2022). Pendidikan di Indonesia saat ini diatur oleh kurikulum untuk menyesuaikan perkembangan Teknologi dan Ilmu Pengetahuan menjadikan Indonesia saat ini memilih Kurikulum Merdeka sebagai standar Pendidikan. Jika Kurikulum tidak ada maka Pendidikan tidak dapat terlaksana dan tujuan pendidikan pun tidak akan terwujud (Lestari, D, dkk., 2023).

Kurikulum Merdeka di maknai dengan pemberian ruang yang lebih terhadap siswa dengan adanya kesempatan belajar secara nyaman, tenang, dan bebas tanpa adanya tekanan dan mengembangkan bakat siswa (Shyafitri, dkk., 2023). Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran (Nuryani, S, dkk., 2023). Di kelas V terdapat materi tentang sistem pencernaan manusia, kebanyakan siswa tidak menyukai pembelajaran IPAS karena sulit dipahami dan banyak

istilah asing. Mempelajari tentang sistem pencernaan manusia merupakan tantangan tersendiri karena kompleksitasnya. Dikatakan sulit karena untuk melihat sistem pencernaan manusia secara langsung harus menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" merupakan sarana komunikasi. Sedangkan kata media berasal dari Bahasa latin medium (antara) kata ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Aspar, M, dkk., 2021). Media pembelajaran tentu saja digunakan dalam proses mencapai tujuan pendidikan maka dari itu untuk mengatasi masalah dan hambatan dalam pembelajaran, perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Truth and dare Spin wheel*.

Menurut Sitohang, dkk (2023) permainan *truth and dare* merupakan permainan yang bisa dilakukan secara berkelompok ataupun individual dengan menggunakan dua kartu yaitu kartu *truth and dare*. Kartu *truth* berisi tentang pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban "benar atau salah", dan kartu *dare* berisi tentang pertanyaan yang memerlukan penjelasan atau penjabaran. Sedangkan media *spin wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian warna didalamnya (Adelia & Melyani, 2024). Dari pernyataan tersebut peneliti memilih mengembangkan media permainan *truth and dare spin wheel* dalam proses belajar mengajar

dengan tujuan untuk mempermudah dalam menguasai materi pelajaran, menimbulkan minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 227 Palembang, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut: pertama, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah berbasis permainan terutama pada mata pelajaran IPAS. Kedua, pada proses pembelajaran IPAS pendidik sering menggunakan media konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan. Dimana media konvensional adalah media atau sarana komunikasi yang telah digunakan secara tradisional sebelum berkembangnya teknologi digital. Media ini mencakup bentuk-bentuk seperti surat kabar, buku cetak, papan tulis lainnya. Ketiga, kurangnya antusias siswa dalam proses belajar sehingga menyebabkan turunnya minat belajar siswa.

Dari analisis masalah di atas perlu dikembangkannya media yang memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih baik salah satunya dengan mengembangkan media *truth and dare spin wheel*. Media *truth and dare spin wheel* ini menggunakan 2 jenis kartu dalam bermain yaitu kartu *truth and dare* dibantu dengan adanya media tambahan yaitu *spin wheel* yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu *truth*, *dare* dan *special*. media *truth and dare spin wheel* pada pembelajaran IPAS mengajak peserta didik lebih berantusias dalam belajar sekaligus mampu meningkatkan pengetahuannya.

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dona, dkk. (2024) Dengan kategori sangat valid yaitu hasil validasi 89,3%, hasil kepraktisan 91,4%, dan hasil efektifitas 83,4%.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fadhillah, dkk. (2023) Dengan hasil kevalidan 86%, hasil kepraktisan 90% dan uji keefektifan 83,65%. Peneliti berikutnya dilakukan oleh Karlina, dkk. (2023) dengan kategori valid yaitu hasil validasi 98,7%, hasil kepraktisan 94,1% dan hasil efektifitas 95%.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas peneliti berkeinginan mengembangkan media *Truth and dare* pada mata pelajaran IPAS. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa media *truth and dare spin wheel* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permasalahan diatas dengan judul **“Pengembangan Media *Truth And Dare Spin Wheel* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media konvensional sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyebabkan turunnya minat belajar siswa.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran disekolah berbasis permainan terutama pada pembelajaran IPAS.
3. Pendidik dan peserta belum efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga perlunya media untuk mengurangi kejenuhan peserta did

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah dalam bentuk kartu dan roda spin dan hanya menyangkut pada pembelajaran IPAS kelas V SD
2. Topik pembelajaran yang dituju yaitu, Topik B: “Mengapa kita perlu makan dan minum”, Materi sistem pencernaan.
3. Kompetensi dasar pada pembelajaran IPAS yaitu pada Bab 5: “ Bagaimana kita hidup dan bertumbuh”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Truth and dare spin wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang Valid?
2. Bagaimana pengembangan media *Truth and dare spin wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang Praktis?
3. Bagaimana pengembangan media *Truth and dare spin wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang Efektif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth and dare Spin wheel* di kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth and dare spin wheel* di kelas V SD yang praktis.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth and dare spin wheel* di kelas V SD yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efisien.
- b. Peneliti berharap agar pengembangan produk media *Truth and Dare Spin Wheel* ini menjadi suatu pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan juga menjadi pendukung teori dalam kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media *Truth and Dare Spin Wheel* dalam pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya Media Pembelajaran *Truth and dare spin wheel* ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar terkhusus pada pembelajaran IPAS dan mampu memahami

materi pembelajaran dengan baik yaitu pada Bab 5: bagaimana kita hidup dan bertumbuh, Topik B : mengapa kita perlu makan dan minum.

2. Bagi pendidik

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu pendidik dalam menyalurkan sebuah informasi yang sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan dan memotivasi seorang pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan serta diharapkan dapat digunakan oleh pendidik disetiap proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, semangat dan prestasi siswa disekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi dan pengalaman baru dalam upaya menciptakan dan mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD, dengan spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk yang dikembangkan adalah berupa *Truth and dare spin wheel* pada pembelajaran IPAS Kelas V SD.

2. Bahan kartu yang digunakan membuat kartu *truth and dare* menggunakan kartu jenis PVC.
3. Ukuran kartu *Truth and dare* yaitu : 8,5 cm x 5,5 cm
4. Bahan *Spin* yang digunakan menggunakan kertas kraft berbentuk lingkaran dengan diameter 34 cm.
5. Kartu modifikasi berjumlah 16 buah kartu, masing masing kartu terbagi menjadi 8 kartu *truth* dan 8 kartu *dare*.
6. Lapisan pada papan *spin* menggunakan stiker berwarna kuning, pink dan biru.
7. Papan penegak dilapisi dengan stiker bermotif untuk menambah keindahannya.
8. Panjang papan media *spin* yaitu 60 cm x 24 cm.