

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Inovasi sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, dengan mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu cara mempermudah proses belajar mengajar di kelas, meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, menjaga kaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi belajar dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan diminati, misalnya peserta didik yang mempunyai keterpikatan terhadap warna dan keunikan bentuk media maka dapat diberikan media dengan warna dan bentuk yang memikat minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar di kelas salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yakni mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Wijayanti, dkk (2023, hal. 2101-2102) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya mengacu pada pendekatan bakat. Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran ilmu

pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua mata pelajaran IPA dan IPS.

Pendapat Darniyanti, dkk (2023, hal. 1508), tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Ada banyak materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS bagian IPS, salah satunya keragaman budaya pakaian adat di Indonesia. Mempelajari keragaman budaya pakaian adat di Indonesia merupakan sarana yang tepat agar peserta didik dapat mengenali berbagai macam keragaman budaya pakaian adat di Indonesia.

Mempelajari keragaman budaya pakaian adat di Indonesia bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang keragaman budaya pakaian adat dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia. Menurut Lasmana, dkk (2021) Pakaian adat adalah kostum yang mengekspresikan identitas, yang biasanya di kaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan, atau agama. Jika kostum dikenakan untuk mewakili budaya atau identitas kelompok etnis atau suku bangsa tertentu, biasanya dikenal sebagai busana adat suku. Kostum seperti itu sering terdiri atas dua jenis yaitu untuk acara sehari-hari, yang lainnya untuk festival tradisional, atau sebagai pakaian formal untuk upacara-upacara adat. Pakaian adat tradisional

di Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak di puji oleh negara-negara lain. Pakaian adat atau biasa di sebut pakaian tradisional dari masing-masing provinsi ini memiliki cerita masing- masing. Dengan banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing- masing suku di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu wali kelas IV SD Negeri 33 Palembang, menyatakan bahwa dalam mata pelajaran IPAS bagian IPS pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini peserta didik tergolong kurang dalam memahami materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia , dikarenakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan terpacu kepada buku siswa saja,oleh karena itu pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar- mengajar tentang materi ini di anggap kurang efektif.

Menurut Nawangwulan, dkk (2022, hal. 10885) media pembelajaran roda *spinner* ini adalah suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk roda berputar. Pengembangan media ini dilakukan guna meningkatkan antusias, minat dan motivasi peserta didik. Dengan kehadiran permainan seperti ini, membuat peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan ataupun memperhatikan penjelasan

dari guru yang ada di depan saja, melainkan terlibat juga dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan yang dilakukan peserta didik dalam permainan ini ialah keaktifan dalam menjawab soal, berdiskusi berkompetisi dan memantapkan pemahaman terkait materi yang telah dipelajari.

Dengan demikian proses belajar mengajar di kelas sangat dibutuhkan keaktifan dan kreativitas seorang guru dalam membuat suatu media pembelajaran agar rasa ingin tahu, minat belajar serta hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 33 Palembang.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal keragaman pakaian adat di Indonesia berdasarkan asal provinsi masing-masing pada mata pelajaran IPAS bagian IPS.
- b. Proses belajar mengajar di kelas guru hanya berpatokan pada buku siswa kelas IV mata pelajaran IPAS, dan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.
- c. Pengembangan media pembelajaran roda *spinner* jarang digunakan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti akan membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu pembuatan produk/ media berupa roda *spinner* pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia yang valid, efektif, dan praktis.
- b. Mengenal keragaman pakaian adat di Indonesia pada mata pelajaran IPAS bagian IPS di kelas IV SD merupakan materi pokok penelitian yang dilakukan.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS (keragaman budaya pakaian adat) di kelas IV SD Negeri 33 Palembang?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS (keragaman budaya pakaian adat) di kelas IV SD Negeri 33 Palembang?
- c. Bagaimana efektifitas media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS (keragaman budaya pakaian adat) di kelas IV SD Negeri 33 Palembang ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil kevalidan media pembelajaran roda spinner pokok bahasan tentang keragaman budaya pakaian adat di Indonesia di kelas IV SD Negeri 33 Palembang.
- b. Untuk mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran IPAS (keragaman budaya pakaian adat) di kelas IV SD Negeri 33 Palembang.
- c. Untuk mengetahui hasil keefektifitas media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran IPAS (keragaman budaya pakaian adat) di kelas IV SD Negeri 33 Palembang.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

### a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai pengembangan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS dan dapat menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya.

### b) Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Peserta Didik

- a. Dengan adanya media roda *spinner* pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia di kelas IV SD ini bisa menciptakan suasana kelas yang menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak merasa bosan dalam belajar.

- b. Dengan adanya media roda spinner bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui perangkat belajar yaitu media roda spinner.

## 2) Bagi Pendidik

- a. Sebagai bahan ajar guru pada saat mengajar di kelas sehingga lebih mempermudah guru dalam mengajar di kelas.
- b. Media pembelajaran roda *spinner* yang sudah diterapkan dan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar-mengajar IPAS bagian IPS.
- c. Di kelas IV supaya bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, menarik minat peserta didik untuk belajar, dan sebagainya.

## 3) Bagi Sekolah

Dengan menggunakan media roda spinner pada hasil penelitian berupa produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebuah referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut di kelas.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan pada saat melakukan penelitian di kelas IV yaitu media roda spinner pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia. Dengan adanya spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan sebuah produk sebagai media pembelajaran roda *spinner* pendukung materi keragaman budaya pakaian adat.

- b. Produk ini dikembangkan berwujud fisik berbentuk lingkaran dengan diameter 40cm yang akan di bagi menjadi 4 petak-petak lingkaran.
- c. Media pembelajaran roda *spinner* ini didesain dapat berputar dan akan berhenti dengan sendirinya pada petakan tertentu.
- d. Didalam roda spinner terdapat angka-angka yang telah di sesuaikan pada kotak pertanyaan.
- e. Angka yang terkena sasaran spin, maka siswa akan mengambil satu kartu soal pada kotak pertanyaan yang angkanya sama dengan angka yang ditunjukkan oleh panah spin.
- f. Peserta didik menyebutkan jawabannya, guru mencocokkan jawaban yang benar, dan peserta didik memasukan kartu jawaban yang benar ke bingkai jawaban tersebut.
- g. Kartu soal dan kartu jawaban di buat dengan menggunakan aplikasi canva.
- h. Media pembelajaran ini di buat dengan desain serta warna yang menarik, agar peserta didik lebih berminat dalam mencoba alat peraga tersebut.