

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar yang seharusnya dipenuhi untuk setiap individu. Dengan pendidikan yang baik, seseorang dapat memberikan manfaat bagi dirinya maupun orang lain. Pendidikan adalah suatu proses untuk mencapai tujuan yang dapat memberikan berbagai macam pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang yang berlangsung sepanjang hayat dan disesuaikan dengan kemajuan zaman (Mardiana, Suryani & Lubis, 2024). Pendidikan mencakup segala pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup di berbagai situasi dan kondisi yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan berperan sebagai sarana atau jembatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi di dalam diri melalui pengalaman belajar yang dialami (Fitri, 2021).

Berdasarkan UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003 pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Handayani, Akbar & Septia, 2025).

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar yang melibatkan guru, peserta didik serta lingkungan yang saling berhubungan satu sama lain dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu (Nurulhidayah, Lubis & Ali 2020). Pembelajaran merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh seorang pendidik untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan belajar. Adapun menurut Marheni et al, 2025) pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan serangkaian kegiatan guru dan peserta didik berdasarkan interaksi dua arah yang terjadi dalam konteks pendidikan untuk mencapai sasaran tertentu. Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bersifat mendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Salsabila, Nugraha & Gusmanel, 2024). Menurut Tobing, Sulistiawati & Lubis (2021) pembelajaran yang berlangsung harus bersifat interaktif, yang artinya dalam proses belajar akan terjadi interaksi dan hubungan antara guru, peserta didik, masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengikuti proses belajar mengajar. Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dari pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah (Sitepu, 2021). Adapun menurut Daniyati et al (2023) media pembelajaran

merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi melalui berbagai salurn, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan dan motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif agar peseta didik dapat menambah wawasan baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keberhasilan pada proses belajar mengajar dan penyampaian informasi serta isi dari materi pembelajaran (Wulandari et al, 2023). Media pembelajaran sangat membantu keberlangsungan proses pembelajaran tidak terkecuali mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam atau *Sains* adalah ilmu yang mempelajari alam dan segala hal yang ada di dalamnya. Menurut Hilmar, Fakhrudin & Lubis, (2023) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isi yang ada di dalamnya. Pengertian IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang berkaitan dengan alam atau ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian yang terjadi di lingkungan alam (Abshor, 2023). Menurut Fadhil & Rokhimawan, (2020) IPA merupakan sekumpulan ilmu pengetahuan yang secara sistematis yang mencakup segala hal mengenai fenomena alam , yang diperoleh dari hasil eksperimen, analisis, dan pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok manusia. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk sikap ilmiah peserta didik karena IPA berkaitan dengan ilmu alam yang terstruktur berdasarkan pada prinsip, konsep serta fakta-fakta sistematis yang dapat dibuktikan melalui percobaan dan penyelidikan sederhana (Hikmah, Kuswidyarko & Lubis, 2020). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran IPA berkaitan dengan alam disekitar dan juga fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 3 Rambang, Kecamatan Rambang, Kabupaten Muara Enim, diperoleh bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan interaksi kelas cenderung berjalan satu arah. Kegiatan belajar mengajar masih bergantung pada buku paket sebagai salah satu sumber belajar tanpa adanya variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPA pada materi litosfer. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi karena kurang rinci serta minimnya pemberian contoh oleh guru. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian peserta didik. Akibatnya peserta didik menjadi cepat bosan dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Sedangkan di SD Negeri 3 Rambang mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung seperti laptop, infokus dan layar proyektor.

Dari permasalahan di atas, pentingnya suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta melibatkan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal tentunya di butuhkan media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya suatu media pembelajaran ini diharapkan proses pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh pendidik yaitu keberhasilan peserta didik. Sejalan dengan semangat kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan, peserta didik diharapkan mampu belajar secara aktif, kreatif dan

berpikir kritis melalui pengalaman langsung serta pendekatan yang menyenangkan. Maka dari itu, peneliti ingin memberikan sebuah solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta melibatkan peserta didik di dalam suatu proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *spinning wheel*.

Media Pembelajaran *Spinning Wheel* merupakan media interaktif yang memanfaatkan elemen permainan. Dalam permainan *Spinning Wheel* ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan untuk pembelajaran IPA Kelas V materi Litosfer. Menurut Ulfa et al, (2023) mendefinisikan media pembelajaran *Spinning Wheel* adalah gabungan dari dua kata yaitu *Spinning* dan *Wheel*. *Spin* dalam bahasa Inggris artinya putaran, memutar atau berputar. Sedangkan *Wheel* artinya roda. Jadi *Spinning Wheel* adalah roda berputar. Media *Spinning Wheel* adalah suatu alat berbentuk lingkaran yang terdapat jarum petunjuk dan dapat diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti di suatu elemen yang terdapat di dalam lingkaran. Media ini dibentuk bagian-bagian yang akan diisi sesuai dengan materi yang akan dibahas.

Dari hasil peninjauan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V didapatkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan interaksi kelas cenderung berjalan satu arah. Kegiatan belajar mengajar masih bergantung pada buku paket sebagai salah satu sumber belajar tanpa adanya variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPA pada materi litosfer. Dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan peserta didik lebih cepat merasa bosan dan

kurang tertarik pada saat guru menyampaikan materi. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah media yaitu media pembelajaran *Spinning Wheel*. Media ini mengkombinasikan unsur permainan dan interaksi langsung, sehingga dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* ini dapat membantu dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menjadi dasar peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel* adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Gusdiana, Egok & Firduansyah (2023) dengan judul “Pengembangan media kotak permainan *spinning wheel* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 69 Lubuk Linggau” produk yang dihasilkan berupa media kotak permainan *spinning wheel* dikatakan memenuhi kriteria valid, praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketua ahli yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media menunjukkan bahwa media kotak permainan *spinning wheel* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata 4,15 sedangkan nilai yang menunjukkan kepraktisan siswa media kotak permainan *spinning wheel* memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata 87,22%. Adapun menurut penelitian Hanafiah & Putra (2023) dengan judul “Pengembangan media *spinning wheel* berbasis Unity Pada Pembelajaran IPAS” produk yang dihasilkan berupa media *spinning wheel* berbasis Unity dikatakan sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan

hasil uji kelayakan oleh ahli dengan presentase kelayakan pada media 90,63 % dan materi 90,00 % dengan kualitas sangat layak.

Berdasarkan Uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Materi Litosfer Kelas V SD Negeri 3 Rambang** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada di SD Negeri 3 Rambang yaitu:

- a. Proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan interaksi kelas cenderung berjalan satu arah..
- b. Kegiatan belajar mengajar masih bergantung pada buku paket sebagai salah satu sumber belajar tanpa adanya variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran IPA pada materi litosfer.
- c. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti *spinning wheel*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan produk pada penelitian ini hanya di lakukan pada siswa di kelas V SD Negeri 3 Rambang

- b. Mata Pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPA, khususnya materi litosfer
- c. Penelitian mengembangkan media pembelajaran berupa *Spinning Wheel*
- d. Media pembelajaran *Spinning Wheel* digital

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada materi litosfer kelas V SD Negeri 3 Rambang yang valid ?
- b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada materi litosfer kelas V SD Negeri 3 Rambang yang praktis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada materi litosfer Kelas V SD Negeri 3 Rambang yang valid.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada materi litosfer kelas V SD Negeri 3 Rambang yang praktis.

1.6 Kegunaan hasil penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini dan juga dapat dijadikan inspirasi untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan semangat, meningkatkan minat dan motivasi bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA, khususnya materi litosfer.

2. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai inspirasi dan pengetahuan baru bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat ikut serta dalam kemajuan perkembangan teknologi digital.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk sekolah serta memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menjadi sekolah yang terus menciptakan peserta didik yang berprestasi dan berakhlak mulia.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi peneliti yang relevan bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel*.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Media ini dirancang untuk digunakan di kelas V SD Negeri 3 Rambang. Oleh karena itu, untuk menghasilkan media *Spinning Wheel* yang bagus dan menarik dalam pembelajaran, peneliti spesifikasi media sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berbentuk digital.
2. Media yang dikembangkan berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran.
3. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi litosfer kelas V.
4. Aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran *Spinning Wheel* adalah aplikasi powerpoint.
5. Bentuk fisik media pembelajaran *Spinning Wheel* ini berupa media roda putar digital yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi canva dan powerpoint. Pada media *Spinning Wheel* ini terdapat petunjuk penggunaan, elemen dan gambar dengan warna warna yang menarik.