

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memegang peran signifikan dalam proses pengajaran. Pendidikan dapat mengubah pandangan hidup, budaya dan perilaku manusia. Pendidikan juga berfungsi mengantarkan manusia mengukir tabir kehidupan sekaligus menempatkan dirinya sebagai pelaku dalam setiap perubahan. Pendidikan menurut (Yandi et al., 2023:14) bertujuan menyiapkan manusia untuk menghadapi berbagai perubahan yang membutuhkan kekuatan pikiran, kesadaran dan kreatifitas. Mutu pendidikan yang baik sangat tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa sebagai peserta didik. Mutu pendidikan yang baik antara lain dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut tentunya memiliki arti yang berbeda, oleh karena itu, harus mengetahui terlebih dahulu arti dari belajar tersebut. Belajar yang memiliki arti sebagai perubahan menjadi lebih baik dari dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran. Hasil yakni sebagai suatu akibat yang dilakukan dari aktivitas yang dapat mengakibatkan berubahnya masukan secara fungsional. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar. (Indriyani, Akbar, & Solihin, 2024: 140)

Menurut (Indriyani, Akbar, & Solihin, 2024:148) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah

menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Ranah kognitif terdiri dari mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), mencipta (*create*). Ranah afektif terdiri dari (menerima, merespon, menilai, mengatur, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kelompok nilai). Ranah psikomotorik terdiri dari (produktif, fisik, sosial dan intelektual).

Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan memiliki pengetahuan sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Menurut (Desi & Hani, 2020:55) hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuh atau penguasaan siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau teori yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual yang meliputi penarikan kembali atau pengakuan dari fakta-fakta, pola prosedural, dan konsep dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa harus memiliki peran aktif agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain: a) Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta

didik, misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian.

b) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan, studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu, rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari sebagian siswa yang memperoleh nilai tinggi tetapi kurang mampu dalam menerapkan pengetahuan. Adapun rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh kesulitan memahami pelajaran dan siswa kurang termotivasi dalam belajar karena disebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah kurangnya keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar siswa rendah. Pada proses pembelajaran, metode dan media tidak dapat dipisahkan.

(Andersen, 2022:5076) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat pendukung yang efektif untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif. media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk mencapai perubahan tingkah laku pada siswa, mendukung imajinasi siswa dalam berpartisipasi aktif di dalam kelas serta menumbuhkan semangat belajar. Maka, untuk memulai pendidikan mereka juga harus dikenalkan

dengan berbagai media- media yang tidak hanya ada satu unsur dalam proses pembelajaran, melainkan terdapat unsur- unsur lain yang mampu mengembangkan imajinasi siswa.

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun keunggulan dan kelemahan media pembelajaran *spin wheel* menurut Huda (2020:93) mengemukakan sebagai berikut. (1). Keunggulan media *spin wheel* a. Peserta didik menitikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serap akan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik. b. Peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama. c. Peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu aktivitas belajar peserta didik akan bertambah. d. Media pembelajaran *spin wheel* merupakan permainan yang bisa menantang peserta didik dalam proses pembelajaran. (2). Kelemahan media *spin wheel*. a. Untuk siswa yang enggan belajar atau belum terpacu semangatnya maka dirasa media ini tidak dapat mencapai pembelajaran yang maksimal baik darisegi materi maupun latihan soal. b. Membutuhkan manajemen waktu yang pas.

Pembelajaran berbasis permainan media *spin wheel* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini, fokus utama adalah bagaimana media pembelajara *spin wheel* dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 27 Sintang pada tahun pelajaran 2024/2025.

Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Saat pra observasi ditemukan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang memiliki capaian pembelajaran IPAS pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal, maka hal ini diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spin wheel* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD N 27 Sintang. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran Spin, hasil belajar siswa kelas V SD N 27 Sintang pada mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dinyatakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *Spin Wheel* kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol terhadap

hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD N 27 Sintang?

2. Bagaimana nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi keanekaragaman hayati dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD N 27 Sintang?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran spin wheel terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD N 27 Sintang pada materi keanekaragaman hayati?
4. Bagaimana respon siswa kelas V SD N 27 Sintang dengan menggunakan media pembelajaran spin wheel pada materi keanekaragaman hayati?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Spin Wheel* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD N 27 Sintang
2. Mengetahui nilai rata-rata pretes dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi keanekaragaman hayati dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD N 27 Sintang.
3. Mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD N 27 Sintang pada materi keanekaragaman hayati.

4. Menganalisis respon siswa kelas V SD N 27 Sintang terhadap penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* dalam pembelajaran materi keanekaragaman hayati.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menambah wawasan dalam penerapan media pembelajaran *Spin Wheel* pada pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* Terhadap Hasil belajar pada materi keanekaragaman Hayati dalam mata pelajaran IPAS Kelas V SD N 27 Sintang

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi masukan pentingnya media *Spin Wheel* terhadap hasil belajar siswa

3. Bagi Sekolah

Untuk memberikan informasi tentang hasil belajar yang baik dengan menggunakan media pembelajaran

4. Bagi Penulis

Diharapkan mampu memperoleh wawasan serta pengalaman menarik dalam penyelesaian sebuah masalah dikelas terkhusus pada materi keanekaragaman hayati. Selain itu, diharapkan mampu lebih terampil dalam menggunakan metode pembelajaran yang kiranya dapat membantu dalam memaparkan materi ajar didalam proses belajar mengajar disekolah.

5. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diharapkan Peneliti dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan sekaligus sebagai bahan referensi bagi peneliti yang sejenis.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini meliputi dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Variabel ini dianggap sebagai penyebab atau faktor yang memengaruhi. Penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* adalah variabel bebas.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel ini dianggap sebagai akibat atau hasil yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Jadi variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pahaman serta penafsiran yang berbeda antara penulis dan pembaca, maka perlu dirumuskan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang terdapat didalam variabel penelitian ini.

1. Media Pembelajaran Spin Wheel

Media *spin wheel* atau roda berputar termasuk dalam media visual, karena roda berputar mengidentikkan dengan adanya alat indra penglihatan yaitu untuk mengamati beberapa keterangan yang ada pada papan roda berputar tersebut. roda berputar juga bisa termasuk dalam media dua dimensi yang berbentuk papan bundar pada satu bidang datar . pada kamus besar Bahasa Indonesia, roda ialah barang bundar. Dalam penggunaan media *spin wheel* ini melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media spin roda berputar ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Permainan *Spin wheel* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara memutar media roda yang terbagi dalam beberapa segmen berisi soal tentang topik pembelajaran, pemain memutar roda secara manual menggunakan tangan atau tuas, lalu menunggu hingga roda berhenti di satu segmen yang menentukan pertanyaan yang diperoleh.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan memiliki pengetahuan sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hasil belajar kognitif mengacu pada perubahan dalam kemampuan berpikir, pengetahuan, dan keterampilan intelektual seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil ini berfokus pada apa yang diketahui dan dipahami oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar.

3. Keanekaragaman Hayati Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau sering kali disebut (IPAS) merupakan salah satu bidang kajian wajib yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial

yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Sebagai negara kepulauan, membuat tempat tinggal kita ini menjadi rumah berbagai jenis flora dan fauna, baik itu di darat maupun di laut. Selain itu, Indonesia juga memiliki beraneka macam suku. Keanekaragaman hayati menerangkan tentang berbagai macam kehidupan, bisa keanekaragaman genetik atau sifat, jenis (spesies), dan ekosistem.