

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, maka diperlukan adanya kurikulum yang baik.

Menurut Irfan, (2021:1) kurikulum 2013 saat ini merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya, dimana proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Muatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 saat ini, diatur dalam bentuk tematik. Dimana setiap tema terdiri atas sub tema itu sendiri, terdiri atas beberapa muatan materi mata pelajaran. Salah satu tema yang diajarkan di tingkat Satuan Dasar seharusnya diajarkan sambil bermain, membutuhkan media.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru, karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat memudahkan guru dalam memperjelas materi serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hanafiah & Suhana (Irfan, 2021: 2) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme, sehingga peserta didik dapat tertarik dalam proses dan pembelajaran akan lebih menarik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Materi yang diajarkan mencakup pemahaman kosakata, tata bahasa, penggunaan bahasa yang efektif, dan apresiasi terhadap sastra Indonesia. Materi "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" mengajarkan siswa tentang konsep-konsep

dasar mengenai bagaimana makhluk hidup tumbuh dan berkembang dari waktu ke waktu. Fokusnya adalah memahami proses alami yang terjadi pada manusia, hewan, dan tumbuhan. Media roda putar adalah alat bantu pembelajaran yang terdiri dari lingkaran yang dapat diputar. Setiap bagian lingkaran berisi informasi, gambar, atau kosakata yang terkait dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, roda putar dapat diisi dengan berbagai elemen seperti tahap-tahap pertumbuhan, jenis-jenis makanan, tempat hidup, dan lainnya Akhyar (2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 27 Masuka, yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bahwa dalam pembelajaran guru juga kurang dalam penggunaan media pembelajaran, yang tentunya ini kurang tepat dalam penyampaian suatu konsep materi yang bersifat abstrak. Hal ini kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan peserta didik sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami suatu materi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah.

Masalah lain terdapat banyaknya materi, bersifat hafalan, dan kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran pada muatan tersebut. Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil Nilai harian peserta didik kelas III tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 27 Masuka yang cukup rendah. Nilai yang diperoleh menunjukkan ada 17 dari 30 peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa secara klasikal hanya

40% yang telah mencapai KKM dan 60% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan media pembelajaran yang cocok yaitu media visual, salah satunya adalah media roda putar. Roda putar merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan dan dibagi beberapa sektor atau bagian yang dikembangkan untuk mengukur keterampilan dan pemahaman peserta didik.

Media roda putar yang ingin digunakan oleh peneliti diharapkan peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga dapat membuat peserta didik merasa senang untuk belajar dan selalu ingin belajar, berbeda dengan penelitian yang sudah ada media roda putar media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik media dapat digunakan untuk bermain, Sejalan dengan pendapat Arsyad (2015: 32) sebagai media pembelajaran permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (1) permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik (2) permainan memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari Peserta Didik untuk belajar (3) permainan dapat memberi umpan balik secara langsung dengan memecahkan masalah-masalah yang nyata (4) permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki (5) membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Pemilihan media yang akan digunakan penulis ini dipilih karena mengacu pada cara belajar peserta didik kelas III SD yang masih tergolong usia yang senang bermain sehingga roda putar dapat membantu siswa untuk lebih terkonsentrasi dan

termotivasi minat belajarnya. Penggunaan roda putar dapat membantu siswa untuk lebih terkonsentrasi dan termotivasi minat belajarnya. Penggunaan roda putar untuk peserta didik diharapkan belajar sambil bermain, sehingga materi dapat disampaikan dengan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan kondisi diatas maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana dapat dilihat dari banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga ketika ditanya atau diberi soal mengenai suatu materi ajar siswa kesulitan menyampaikan pendapatnya atau cenderung diam saja ketika ditanya, sehingga nilai akhir yang diperoleh siswa pada suatu proses pembelajaran kurang atau dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan kondisi dan masalah yang telah dijabarkan diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian dan mengangkat judul Proposal Skripsi “Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Sub Tema 1 Di Kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2023/2024.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Sub Tema 1 Di Kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2024/2025?.” Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses observasi siswa dan guru pada penggunaan Media Roda Putar kelas III SD Negeri 27 Masuka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah hasil belajar Pada Tema 1 Subtema 1 Media Roda Putar pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar Pada Tema 1 Subtema 1 menggunakan Media Roda Putar siswa pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2024/2025?
4. Bagaimanakah respon siswa kelas III SD Negeri 27 Masuka terhadap penggunaan Media Roda Putar di kelas eksperimen Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk dengan jelas pengaruh penggunaan media Roda putar pada materi Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup terhadap hasil belajar siswa kelas III SD negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar Pada Tema 1 Subtema 1 Media Roda Putar pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup menggunakan media roda putar pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup menggunakan media roda putar pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di kelas III SD Negeri 27 Masuka Tahun Pelajaran 2024/2025.
4. Mengetahui respon III SD Negeri 27 Masuka terhadap penggunaan media Roda Putar di kelas eksperimen Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat berikut diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan suatu solusi terhadap perkembangan metode pembelajaran melalui media yang

diterapkan oleh pendidik sebagai acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar para peserta didik sehingga peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan baik dan diharapkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Media roda berputar memberikan kesempatan siswa untuk aktif menemukan konsep melalui contoh-contoh konkret, gambar, dan informasi dari buku.
- 2) Media roda berputar ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret yang berfikir induktif, yaitu dimulai dengan observasi hal yang khusus dari suatu contoh-contoh kemudian menarik kesimpulan.
- 3) Melalui penggunaan media roda berputar kegiatan belajar siswa menjadi bermakna, sehingga pada akhirnya siswa dapat termotivasi untuk belajar dan memperoleh prestasi belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini memberikan masukan bagi guru untuk membantu meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa.
- 2) Penelitian ini menambah pengetahuan guru tentang media roda berputar sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga guru diharapkan dapat

menginformasikan pada teman sejawatnya untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

c. Bagi Penulis

Penulis sebagai calon guru akan menjadi lebih memahami terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada hasil belajar siswa melalui penggunaan media roda berputar. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan atau menyempurnakan permasalahan yang belum atau kurang dibahas.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan teori dan dapat menjadi referensi dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik khususnya tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup melalui media roda berputar.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2021: 74) mengatakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Idependen

Dalam bahasa Indonesia variabel independen ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang

mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau disebut variabel terikat (Sugiyono, 2021:75), dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media roda putar.

2. Variabel Dependen

Dalam bahasa Indonesia variabel dependen ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel (Sugiyono, 2021:75) dan yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi Tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan Subtema 1 ciri-ciri Makhluk kelas III .

F. Definisi Operasional

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh antara media Roda Putar sekitar terhadap hasil belajar siswa. Untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti atau yang akan menjadi fokus penelitian, diuraikan definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Media Roda Berputar

Media roda berputar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Disamping itu media roda berputar ini dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Media Roda Putar sebagai berikut:

- a) Peserta didik dibagikan kelompok 1-15 pasangan dalam 1 kelompok ada dua, masing-masing kelompok mempunyai no 1-15 untuk kelompok yang maju maka
- b) Dengan secara cabut undi guru yang mengambil no undian secara acak peserta didik maju ke depan untuk mendapatkan no
- c) Peserta didik memutar roda putar dan mendapatkan gambar berisi materi dimana panah berhenti pada gambar tersebut
- d) Selanjutnya peserta didik mengamati gambar yang ada pada roda putar. Jika jawaban benar maka akan mendapatkan nilai, tertinggi akan mendapatkan hadiah dan jika jawaban salah kesempatan dua kali untuk menjawab dan jika tidak bisa maka pertanyaan diberikan kepada kelompok yang cepat angkat maka kelompok tersebut akan menjawab pertanyaan hanya satu kali kesempatan

3. Hasil Belajar

Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Hasil belajar merupakan indikator yang diukur dalam proses pembelajaran dengan tiga ranah yakni : kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yang terdiri atas aspek yakni mengetahui (C1), (Memahami (C2), menerapkan (3), menganalisis mengevaluasi diterapkan pada Tema 1 Perkembangan dan Pertumbuhan Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk hidup dikelas III Anak

berhasil belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.