

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan yang sangat pesat dalam dunia pendidikan tentu menuntut pelaksana pendidikan utamanya guru untuk melakukan sebuah inovasi dan kreatifitas dalam memberikan dan menyajikan pembelajaran. Sarana prasarana pendukung yang baik merupakan aspek penting dalam melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan penerapan kurikulum 2013 khususnya di sekolah dasar, sebagai guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga mampu meningkatkan kualitas berfikir siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar keterampilan dan sikap menjadi komponen yang patut ditekankan selain pengetahuan. Karena, dalam keterampilan banyak yang harus dikuasai siswa untuk menunjang pengetahuannya. Salah satu keterampilan yang mendasar adalah keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Secara umum siswa sekolah dasar sudah dapat memberi maupun menerima makna kata bahasa Indonesia, tetapi berdasarkan observasi dilapangan masih terdapat siswa yang memiliki keterampilan berbahasa kurang baik dan benar, seperti penggunaan kata yang tepat dalam berbicara serta tata bahasa yang kurang jelas. Selain itu masih banyak siswa yang kurang percaya diri dan berani tampil berbicara.

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa tingkat sekolah dasar berada dalam

tingkat perkembangan yang senang melakukan kegiatan, masih senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa tertarik dengan hal yang menyenangkan. Banyak pendidik yang menciptakan permainan sebagai sumber belajar karena permainan dirasa menyenangkan dan dapat memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dapat melibatkan partisipasi siswa untuk menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran yang bersifat umum. Dalam Undang - Undang RI Nomor 2 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Motivasi siswa saat belajar akan muncul dengan sendirinya ketika suasana belajar yang dirasakan menyenangkan. Jika siswa dalam keadaan senang maka proses pembelajaran akan efektif. Karena itu kemampuan guru sangat diperlukan dalam merancang proses pembelajaran yang variatif untuk diterapkan di kelas agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Merancang pembelajaran yang variatif bisa melalui diciptakannya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima, media pembelajaran dapat berupa software dan hardware yang diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif' (Jalinus dan Ambiyar, 2016). Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan

tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran yang mempertinggi hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar No. 9 Bena pada 23 september 2021 diketahui bahwa selama ini guru hanya menggunakan media power point, buku paket dan soal latihan dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari karakteristik siswa khususnya di kelas rendah, siswa lebih menyukai kegiatan berisi permainan, namun kenyataannya masih minimnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Kegiatan mengajar yang cenderung monoton mengakibatkan siswa mudah bosan. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti bercanda dengan temannya sehingga tidak berkonsentrasi dalam belajar. Guru juga memerlukan waktu ekstra dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia.

Materi akan lebih mudah dipahami jika guru dibantu dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mampu membangkitkan semangat dan melibatkan siswa langsung. Dari observasi juga diketahui masih banyak siswa kurang percaya diri dan berani tampil dalam berbicara serta menggunakan kata yang baik dan benar dalam berbicara dengan orang lain. Pentingnya melatih keterampilan berbicara siswa karena berbicara atau berkomunikasi berkaitan dengan kehidupan sehari – hari baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efisien untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Diberikan solusi berupa media pembelajaran *Spinner Word* agar proses belajar mengajar yang dilakukan lebih bervariasi dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* dipilih untuk meningkatkan antusias, motivasi siswa, dan melatih keterampilan siswa dalam berbicara menggunakan kosakata yang baik dan benar. Dengan demikian diharapkan dapat tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal. Media pembelajaran *Spinner Word* terdiri dari kata *Spinn* yang berarti putaran dan *word* artinya kata dalam bahasa Indonesia jadi *Spinner Word* adalah putaran kata yaitu media yang dikemas dalam bentuk permainan agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga waktu yang digunakan lebih efisien.

Dari hasil penjelasan diatas dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022. Dengan adanya media pembelajaran *Spinner Word* diharapkan dapat menjadi suatu alat bantu guru dalam mengajar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, variatif, dan efisien. Penelitian didukung dengan beberapa penelitian yang relevan diantaranya dilakukan oleh Gusdiana Sukenda, yang berjudul Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 69 Lubuklinggau, Ahmad Iqbalul Ulya, yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar, Siti Mambau Sururunni'mah, yang berjudul Pengembangan Media pembelajaran Roda Putar Aksara "ROPUSA"

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah - masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diajukan dalam penelitian diantaranya:

- 1) Kurangnya kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam berbicara dengan menggunakan kata dan kalimat yang baik dan benar.
- 2) Penerapan media pembelajaran yang belum optimal.
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum variatif.
- 4) Belum terdapat pengembangan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian dibatasi, media pembelajaran yang dibuat yaitu pada muatan pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan banyaknya identifikasi masalah pada penelitian, maka untuk memfokuskan penulisan, dilakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022. Pada pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran) serta uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022 sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia dari segi isi, desain, media pembelajaran, dan uji perorangan Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022?
- 2) Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia dari segi isi, desain, media pembelajaran, dan uji perorangan Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari pemaparan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui bentuk rancang bangun Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia dari segi isi, desain, media pembelajaran, dan uji perorangan Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022.
- 2) Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia dari segi isi, desain, media

pembelajaran dan uji perorangan Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan pada tujuan, penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022 diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami dan meningkatkan proses belajar mengajar, khususnya pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar juga dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pegembangan media pembelajaran *Spinner Word* dalam proses mengajar pada muatan bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu pemahaman siswa, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, pengetahuan yang diperoleh siswa bermakna dalam kehidupan nyata serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi serta masukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif serta menarik di kelas, sehingga proses pembelajaran guru menjadi efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang positif untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi siswa melalui pengembangan media pembelajaran *Spinner Word*. Selain itu, dapat menjadi informasi penting bagi sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat berkaitan dengan upaya meningkatkan strategi pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan digunakan sebagai referensi dan sumber informasi untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* pada muatan bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan didalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran muatan bahasa Indonesia siswa kelas III di sekolah dasar No. 9 Benoa, dibuatkan berupa *Spinner Word* didesain dengan menarik dan berwarna dengan bahan yang aman dari papan kayu dan kertas.

- 2) Media pembelajaran muatan bahasa Indonesia yang dikembangkan bermuatan pokok pada kurikulum 2013 mengenai ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran muatan bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual yaitu menyajikan materi belajar yang menyesuaikan dengan kondisi nyata siswa sehingga dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari - hari.
- 4) Keunggulan produk yang dibuat seperti :
 - a. Tidak mudah rusak.
 - b. *Spinner Word* menggunakan bahan yang aman saat digunakan.
 - c. Media pembelajaran mudah digunakan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022, dapat membantu siswa dalam belajar menyusun kata dan kalimat dengan baik dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang layak diterapkan di sekolah pada proses pembelajaran sehingga metode mengajar yang digunakan guru lebih bervariasi.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022 didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* terdapat beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran *Spinner Word* yang dikembangkan adalah berupa papan berputar yang memuat gambar dan materi untuk menarik siswa dalam pembelajaran.
- b. Penggunaan Media pembelajaran *Spinner Word* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat memotivasi siswa dan pembelajaran menjadi lebih efisien.

2) Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *Spinner Word* terdapat beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hanya bisa digunakan dengan bimbingan guru.
- b. Media pembelajaran digunakan minimal oleh satu orang secara bergantian.
- c. Media mempunyai ukuran yang besar maka sulit untuk dibawa.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah pembelajaran yang dikembangkan sangat diperlukan agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Spinner Word* Berbasis Kontekstual pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar No. 9 Bena Kabupaten Badung Tahun Ajaran 2021/2022 ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran *Spinner Word* merupakan papan berbentuk bulat digunakan dengan cara diputar yang memuat materi pembelajaran dan gambar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Pendekatan kontekstual yaitu menyajikan materi belajar yang menyesuaikan dengan kondisi nyata siswa sehingga dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari - hari.

