

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” diambil dari bahasa Latin yaitu “*medius*” memiliki arti yang merupakan perantara atau pengantar. Sementara itu “media” berasal dari bahasa Arab yang dikatakan sebagai penerima pesan. Arsyad (2017: 3) menyatakan bahwa, “Dalam suatu poses belajar maka informasi visual atau verbal perlu untuk ditangkap, diproses dan di susun kembali supaya dapat lebih mudah di pahami, yang karenanya dibutuhkan suatu alat baik berupa grafis maupun elektronis, alat itu disebut dengan media”.

Fatria (2017: 136) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Selain itu, H.Malik (1994) juga menyatakan dalam (Sumiharsono, 2017:10) bahwa “Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat merangsang peserta didik sehingga terjadinya proses belajar. Selain itu terdapat pendapat lain, (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur intruksional untuk merangsang siswa belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Muhammad Hasan (2021 : 34) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran terdiri dari beberapa yaitu :

- (1) Memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- (2) Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- (3) Tujuan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki manfaat yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017: 25) yakni :

- (1) Materi yang disampaikan menjadi lebih kaku, menarik dan interaktif.
- (2) Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan.
- (3) Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik dan jelas.
- (4) Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- (5) Meningkatkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- (6) Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang, bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik

pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar lewat mendengarkan dan melihat. Media juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat siswa belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup sehingga bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik.

2.1.3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memang bermacam-macam dan bervariasi. Oleh karena itu, seorang guru dituntut dapat menggunakan media yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi dari satu pertemuan ke pertemuan yang lainnya. Berikut ini ada beberapa macam media yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut :

- (1) Media Berbasis Manusia. Media berbasis manusia merupakan media tertua digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.
- (2) Media Berbasis Cetakan. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, bukuperuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
- (3) Media Berbasis Visual. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk visual berupa, 1. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. 2. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi. 4. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi. 5. Grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran atau kecendrungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.
- (4) Media Berbasis Audio-Visual. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.
- (5) Media Berbasis Komputer. Media berbasis computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. komputer berperan sebagai manajer dalam

proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatan meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

2.1.4 Media Spin (Roda Putar)

2.1.4.1 Pengertian Media Spin

Media permainan *spin* (roda putar) ini dimodifikasi untuk media pembelajaran. Media *spin* merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa roda putar yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan (Chairina Ina, 2022, p. 15). Sebagaimana dikatakan bahwa media *spin* adalah media pembelajaran atau media permainan yang berupa roda putar yang dimodifikasi dan disertai dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi. Media roda putar merupakan suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Ulya Ahmad Iqbalul, 2019, p. 34). Sejalan dengan pendapat tersebut dikatakan bahwa media roda putar atau permainan *spin* adalah media yang berbentuk bulat atau bundar yang dapat berputar-putar yang dapat digunakan sebagai media dalam belajar.

Media *spin* dari papan yang dibentuk bundar dan dapat diputar yang apabila dimainkan dan memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media *spin* pada pembelajaran IPAS tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Media ini dikembangkan sebagai suatu inovatif agar dapat digunakan pada saat proses belajar dan pembelajaran. Dengan adanya media *spin* diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media *spin* memuat materi tema 5 pada modul kelas IV sekolah dasar. Media *spin* ini juga bisa digunakan untuk memuat permainan saat proses pembelajaran.

Media *spin* merupakan media yang menyerupai permainan bianglala, dimana nantinya untuk menggerakkan media ini harus dilakukan dengan cara diputar agar dapat bergerak. Media *spin* dioperasikan langsung oleh peserta didik. Media *spin* adalah sebuah media yang berbentuk dua dimensi yang terbuat dari bahan dasar kayu, kertas warna dan paku. Dimana nantinya terdapat beberapa bagian yang diisi angka. Nantinya di media itu terdapat alat yang dapat memutar *spin* tersebut sehingga memudahkan peserta didik untuk menggerakkan media tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media *spin* adalah media yang dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran dengan

mengerjakan soal-soal latihan. Media *spin* merupakan media dengan keunggulan yang menantang dan mendorong siswa untuk ikut sertadalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari media seperti roda yang diputar yang menekankan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan *spin* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.

2.1.4.2 Fungsi Media Spin

1. Sebagai pemahaman pada pembelajaran tematik untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan media tersebut.
2. peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan media
3. Memudahkan peserta didik membandingkan, mendeskripsikan suatu benda
4. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongrek dan realitas.
5. Membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima materi pembelajaran.

2.1.4.3 Langkah-Langkah Membuat Media Spin

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan *Media Spin* yang didesain semenarik mungkin agar perhatian dan minat belajar siswa terhadap suatu proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan.

Langkah-langkah membuat media Monopoli Tematik sebagai berikut:

1. Media spin dibuat menggunakan papan yang dibentuk bundar yang berukuran 50 cm
2. Media spin dibagi menjadi beberapa bagian, setiap bagian diberi beberapa warna yang berbeda dan setiap bagian diberi angka.
3. Tanda panah terletak di bagian atas yang berfungsi sebagai penunjuk arah
4. Media spin disertai kartu materi dan kartu soal
5. Media spin disertai buku petunjuk penggunaan

2.1.4.4 Cara Menggunakan Media Spin

Guru menjelaskan prosedur pembelajaran IPAS tema 5 subtema 1 yaitu materi tanggung jawabku sebagai warga sekolah menggunakan seperti langkah-langkah berikut:

1. Pendahuluan

a) Modelling

Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari. Tahapan dalam pendahuluan ini yaitu:

b) Questioning

1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.
2. Salah satu perwakilan kelompok memutar media *spin* dan berhenti tepat di tanda panah, lalu siswa membuka kartu materi untuk mengetahui materi yang akan diobservasi.

c) Contruktivisme

1. Salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar media *spin*. Tunggu sejenak hingga putarannya berhenti
2. Angka yang berhenti tepat di tanda panah maka siswa mendapatkan materi/soal sesuai angka tersebut
3. Siswa mengambil kartu sesuai nomor yang didapat
4. Siswa mendiskusikan materi/soal dalam kartu dengan anggota kelompoknya.

d) Learning community

1. Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal tentang tanggung jawab di lingkungan sekolah tersebut.
2. Guru melakukan tanya jawab seputar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

2.Inti

a) Inquiry

Di lapangan

1. Siswa melakukan observasi ke luar kelas sesuai dengan pembagian tugas kelompok
2. Siswa mencatat hasil-hasil yang mereka temukan sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

1. Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
2. Siswa melaporkan hasil diskusi
3. Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain

3. Penutup

a) Reflection

Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi materi tanggung jawabku dalam interaksi sosial sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.

b) Authentic Assessment

Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar mereka dengan tema “Tanggung jawabku di Sekolah

2.1.4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Spin

A. Kelebihan Media Spin

1. Merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, jenis media ini familiar dan membangkitkan semangat bagi siswa
2. Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan memahami pembelajaran
3. Pembelajaran akan berjalan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan media *spin*.
4. Melatih pemahaman siswa dalam menjawab soal-soal latihan, sehingga memicu meningkatnya minat dan hasil belajar siswa
5. Siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik
6. Mudah dibawa kemana-mana

B. Kekurangan Media Spin

1. Membutuhkan keterampilan untuk membuatnya
2. Untuk siswa yang malas tujuan dari media pembelajaran ini tidak dapat tercapai
3. Memerlukan pengaturan waktu yang cukup.

2.1.5 Pengertian Tanggung Jawab Terhadap Lingkungan Sekolah

1. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME (Rachman, 2017:35). Menurut Suyanto dalam Kurniawan (2016:28) menyatakan bahwa, individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Tanggung jawab muncul sebagai akibat dari adanya penggunaan hak dan kewajiban bagi siapapun dalam kehidupan pergaulan manusia. Dengan demikian, tanggung jawab yang baik adalah berada dalam pertimbangan yang selaras dan serasi dengan kewajiban.

2. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang kondusif dan sangat mendukung untuk kelangsungan proses pembelajaran peserta didik. Peserta didik bisa mendapatkan segala materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dalam proses pembelajaran. Halimah (2008: 3) menyatakan bahwa lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu, dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Pengertian lingkungan sekolah menurut Dalyono (Karwati & Priansa, 2014: 267) menyatakan bahwa lingkungan sebenarnya mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar individu, baik bersifat fisiologis, psikologis, maupun sosial kultural.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah merupakan situasi yang kondusif yang mencakup segala material untuk kelangsungan proses pembelajaran serta mempengaruhi kegiatan belajar individu di dalam kelas dan di luar kelas. Lingkungan sekolah yang kondusif akan memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal, karena adanya rasa nyaman dengan lingkungan yang ada di sekitar. Peserta didik juga akan merasa nyaman sehingga memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dan memiliki minat serta pola pikir yang positif tentang pentingnya belajar untuk masa depannya.

3. Unsur-unsur Lingkungan Sekolah

Lingkungan belajar di sekolah merupakan situasi yang turut serta mempengaruhi kegiatan individu. Slameto (Karwati & priansa, 2014: 268-269) menyatakan bahwa beberapa unsur yang ada di lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi belajar yaitu: (1) Metode

Mengajar (2) Kurikulum (3) Relasi Guru dengan Peserta didik (4) Relasi Peserta didik dengan Peserta didik (5) Disiplin Sekolah (6) Alat Pelajaran (7) Waktu Sekolah (8) Standar Pelajaran di Atas Ukuran (9) Keadaan Gedung (10) Cara Belajar (11) Tugas Rumah.

Simpulan dari pendapat di atas bahwa unsur lingkungan sekolah sangat penting untuk mempengaruhi belajar peserta didik. Peserta didik akan semakin berkembang cara berpikirnya apabila semua komponen dalam unsur-unsur lingkungan sekolah tersebut dapat tersedia dan dilaksanakan dengan baik oleh sekolah.

4. Macam-macam Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat belajar yang turut mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik. Karwati & Priansa (2014: 271) menyatakan bahwa lingkungan sekolah terdiri dari beberapa komponen penting. Macam-macam komponen lingkungan sekolah, yaitu:

1. Lingkungan Fisik

a) Sarana Sekolah

Sarana dan prasarana yang memadai akan mencapai tingkat keberhasilan pelaksanaan kurikulum di sekolah.

b) Prasarana Sekolah

Berikut ini beberapa prasarana yang mendukung proses pembelajaran di kelas, yaitu:

(1) Perpustakaan, sebagai penyedia sumber informasi bagi peserta didik maupun guru. (2) Ruang Kelas, sebagai tempat untuk belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (3) Keadaan Gedung, keadaan gedung mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar.

c) Kelengkapan Sekolah

Kelengkapan sekolah adalah segala sesuatu baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Lingkungan Non Fisik/ Sosial

a) Interaksi antara Guru dengan Peserta didik

Interaksi adalah suatu hubungan antara individu dengan individu lain, dengan adanya proses saling mempengaruhi dan saling mengubah. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam belajar.

b) Interaksi antara Peserta didik dengan Peserta didik

Interaksi antara peserta didik dengan peserta didik tidak kalah penting walaupun interaksi yang paling fungsional adalah interaksi antara guru dengan peserta didik.

2.1.6 Kurikulum Merdeka Belajar

2.1.5.1 Pengertian Kurikulum Merdeka Belajar

Menurut Badan Standar Pendidikan Nasional (BSNP) Merdeka Belajar adalah suatu proses pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka Belajar diterapkan untuk melatih kemerdekaan dalam berpikir. Inti paling penting dari kemerdekaan berpikir ini ditujukan kepada guru (Nurani, Anggraini, Misiyanto, & Mulia, Rizqi, 2022). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target pencapaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten matapelajaran. Pentingnya Kurikulum Merdeka Belajar dewasa ini ialah dari hasil studi nasional dan internasional yang menunjukkan bahwa Indonesiatelah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang cukup lama. Berbagai studi menunjukkan bahwa banyak dari anak-anak Indonesia yang tidak mampu memahami bacaan sederhana atau menerapkan konsep matematika dasar. Temuan lain juga menunjukkan bahwa kesenjangan pendidikan yang curam antarwilayah dan kelompok sosial di Indonesia. Keadaan ini kemudian diperparah dengan adanya Covid-19. Untuk mengatasi krisis dan berbagai tantangan tersebut maka diperlukan perubahan yang sistemik, salah satunya melalui kurikulum.

Kurikulum menentukan materi yang diajarkan di kelas dan juga mempengaruhi kecepatan serta metode mengajar yang digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Kemendikbudristek kemudian mengembangkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bagian penting dalam upaya memulihkan pembelajaran dari krisis pendidikan di Indonesia.

Menurut Nadiem Makarim dalam pidatonya ketika memperingati Hari Guru Nasional (Aina, 2020), tema Merdeka Belajar ialah pilihan yang paling tepat untuk dijadikan sebagai filosofi perubahan dari metode pembelajaran yang terjadi di Indonesia hingga kini. Sebab, dalam konteks merdeka belajar, terdapat kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan agar dapat menentukan sendiri cara terbaik dalam proses pembelajaran. Pemilihan konsep merdeka belajar bersumber pada filsafatnya Ki Hajar Dewantara yang memberikan inspirasi dalam dua konsep, yakni kemerdekaan dan kemandirian. Kemerdekaan dalam berfikir dan kemandirian dalam berinovasi yang menjadi esensi utamanya. Tanpa terjadi pada seorang pendidik, maka tidak mungkin pula terjadi pada murid. Selama ini, murid belajar dalam kelas,

mulai dari PAUD sampai SMA lebih dari 10 tahun murid belajar dalam kelas yang notabene hanya mendengar penjelasan dari seorang guru dengan adanya Merdeka belajar murid dapat belajar diluar kelas dan murid dapat berdiskusi denganguru, pembelajaran dengan sistem ini diharap untuk dapat mendorong siswa menjadi lebih berani tampil didepan umum, cerdas dalam bergaul, kreatif, serta inovatif.

Merdeka Belajar mempunyai makna kemerdekaan dalam belajar, artinya memberikan kesempatan bebas dan senyaman mungkin kepada peserta didik untuk belajar dengan rasa tenang, santai, dan gembira tanpa adanya tekanan dengan memperhatikan bakat yang dimiliki oleh peserta didik tanpa memaksa untuk mempelajari maupun menguasai suatu bidang pengetahuan diluar hobi dan kemampuan dari peserta didik, sehingga mereka mempunyai portofolio yang sesuai dengan kegemarannya (Widyastuti, 2022).

Melalui kebijakan ini, pemerintah bercita-cita dalam menghadirkan pendidikan bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia, yang dicirikan oleh angka partisipasi yang tinggi diseluruh jenjang pendidikan, hasil pembelajaran berkualitas, dan mutu pendidikan yang merata baik secara geografis maupun status sosial ekonomi. Transformasi yang diusung dalam kebijakan Merdeka Belajar akan terjadi pada kategoriekosistem pendidikan guru, pedagogi, kurikulum, dan sistem penilaian. Ekosistem pendidikan diharapkan menjadi ekosistem yang diwarnai dengan suasana sekolah yang menyenangkan, keterbukaan untuk melakukan kolaborasi, dan keterlibatan aktif dari orang tua maupun masyarakat serta guru tidak semata-mata hanya sebagai penyampai informasi, melainkan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal pedagogi, pendidikan akan meninggalkan pendekatan standardisasi menuju pendekatan heterogen. Kurikulum akan bersifat fleksibel, berdasarkan kompetensi, berfokus pada pengembangan karakter, dan akomodatif. Kemudian sistem penilaian akan bersifat formatif untuk mendukung perbaikan dan kemajuan hasil pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian diatas adalah, konsep Kurikulum Merdeka Belajar sangat berbeda dengan kurikulum yang pernah digunakan sebelumnya oleh pendidikan formal di Indonesia. Konsep Kurikulum Merdeka Belajar sangatlah memperhitungkan kemampuan serta keunikan kognitif individu para siswa. Ada dua poin penting dalam pendidikan, yakni Merdeka Belajar dan Guru Penggerak. Kunci Merdeka Belajar adalah desain strategi pembelajaran bermula dari kemerdekaan belajar pada guru menjadi kemerdekaan belajar pada siswa.

2.1.6.2 Struktur Kurikulum Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar

Menurut Keputusan Kemendikbudristek Republik Indonesia Nomor 56/M/2022

tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Dalam struktur kurikulum SD/MI dibagi menjadi 3 fase, yaitu:

1. Fase A untuk kelas I dan II,
2. Fase B untuk kelas III dan IV, dan
3. Fase C untuk kelas V dan VI

Satuan Pendidikan SD/MI dapat mengorganisasikan muatan pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran atau tematik. Proporsi beban belajar di SD/MI terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

1. Pembelajaran intrakurikuler
2. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dialokasikan sekitar 20% (dua puluh persen beban belajar per-tahun).

Penyesuaian struktur kurikulum dimaksud dilakukan terhadap keterampilan fungsional dan mata pelajaran yang menunjang kebutuhan siswa.

2.1.6.3 Hal – Hal Esensial Kurikulum Merdeka Belajar di Jenjang Sekolah Dasar

Hal-hal esensial Kurikulum Merdeka Belajar pada jenjang Sekolah Dasar meliputi (Nuraini , Anggraini, Misiyanto, & Mulia, 2022):

1. Penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman holistik:

Untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2. *Integrasi computational thinking* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPAS.
3. Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan.

Pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan profil Pelajar Pancasila dilakukan minimal 2 kali dalam satu ajaran.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah lebih dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fathonatun Nisak U.M. (2016) dengan judul “ Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur” berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan question wheel pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek

keaktifan menjawab siswa dan hasil belajar siswa. Penilaian berdasarkan keaktifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

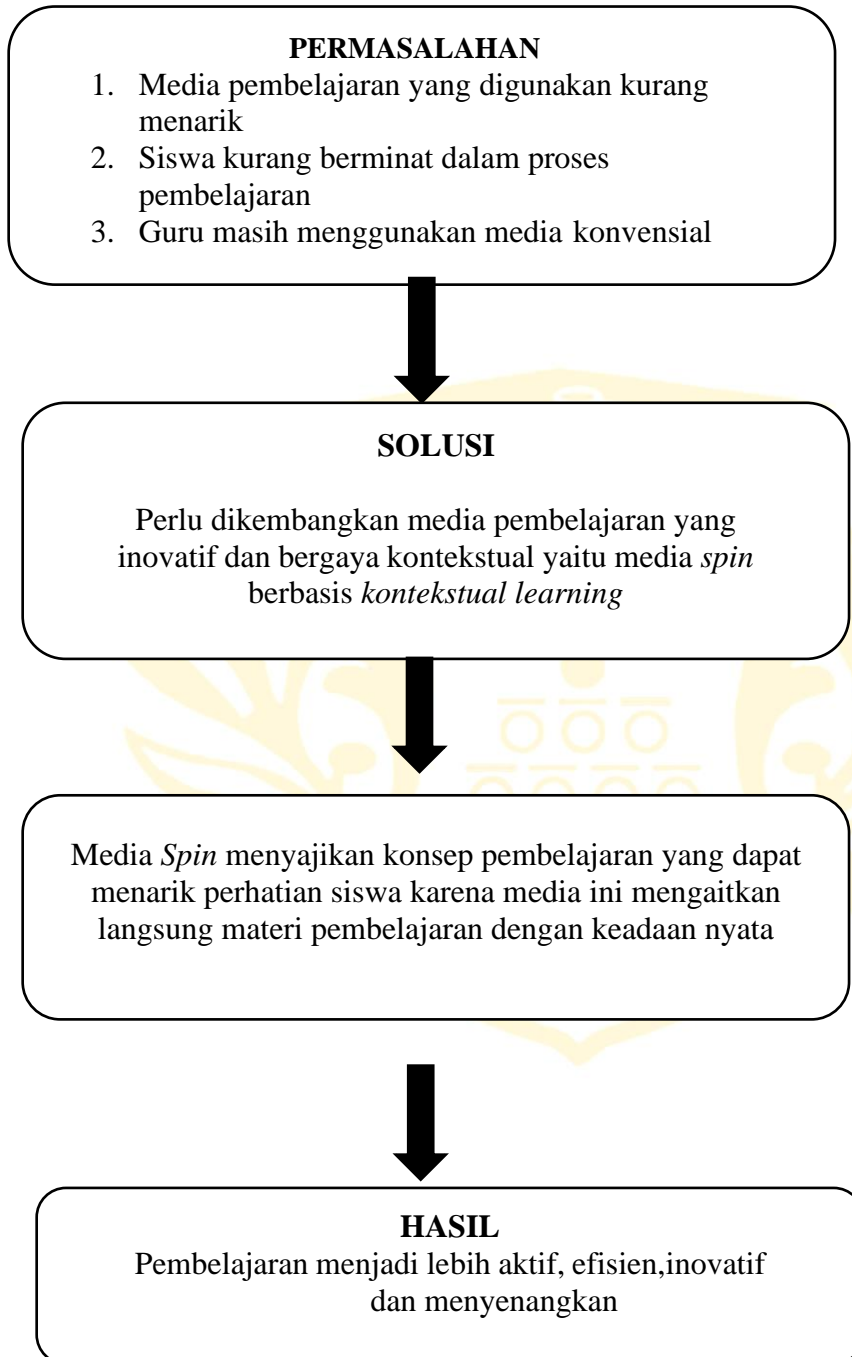
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbalul Ulya (2019) dengan judul “Pengembangan media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas IV di Sekolah Dasar” dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa merasa bosan saat pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data, dokumen-dokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Setelah media tersebut dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa penelitian pengembangan media di atas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *Spin* yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media walaupun ada perbedaan nama-nama media, baik itu media *Question Wheel*, *Game Spinning Wheel* Berbasis Model 4D. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi materi, desain media berupa gambar, dan warna dan cara penggunaan media, Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV di SDS Jhon Wesley Methodist masih menggunakan metode ceramah serta model yang berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang sesuai dan menarik perhatian siswa dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan yang paling menonjol yaitu rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri. Guru masih bingung dalam menentukan media yang cocok digunakan pada

proses pembelajaranterkhusus pada pembelajaran IPAS. Melihat fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media spin sebagai media dalam pembelajaran tematik. media *spin* ini dianggap cocok di gunakan sebagai media konkret yang bisa langsung di amati siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir