

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Zahwa et al., 2025). Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum, tetapi didukung oleh kemampuan guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, hal ini didukung dengan hasil penelitian (Diki Maulansyah et al., 2023) bahwa komponen yang paling penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah kualitas profesi guru. Salah satu aspek penting yang menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan adalah hasil belajar siswa, yang menggambarkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Salsabila, 2020).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya ditingkat sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) sebagian siswa merasa kesulitan dalam memahami materi ini, dikarenakan banyaknya konsep yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan et al., 2024) yang menjelaskan bahwa Penggunaan media interaktif Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV A, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 50,00 menjadi 80,00 serta hasil uji statistik yang signifikan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104229 Sei Mencirim, data hasil belajar SDN 104229 Sei Mencirim kelas IV mata pelajaran IPAS belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai KKTP yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah SDN 104229 Sei Mencirim untuk mata pelajaran

Tabel 1.1 Daftar Hasil Ulangan Harian IPAS Kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim

KKTP	NILAI	BANYAK SISWA
75	≥ 75	10
	≤ 75	16
	JUMLAH	26

Sumber: hasil observasi SDN 104229 Sei Mencirim

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa dari 26 siswa hanya 10 yang tuntas di atas KKTP dan 16 siswa lainnya belum tuntas secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS kelas IV masih rendah dan perlu ditingkatkan. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dan minim variasi media pembelajaran yang menarik.

Sebagai solusi, diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satunya media yang dapat meningkatkan motivasi siswa serta membantu mereka memahami konsep IPAS secara menyenangkan. Salah satu media yang berpotensi adalah media spinner. Spinner yang biasanya digunakan sebagai alat permainan, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar. Hal ini dibuktikan dalam penelitian (Sapitri et al., 2025)

Peneliti memilih judul **“Pengaruh Media Spinner terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026”** karena beberapa pertimbangan, yaitu: (1) rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut, (2) keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru, (3) potensi media spinner yang sederhana, ekonomis, dan menarik sebagai inovasi dalam pembelajaran, serta (4) masih sedikitnya penelitian yang meneliti penggunaan spinner dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu,

penelitian ini dianggap penting untuk menguji efektivitas media spinner dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS masih rendah, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (*KKTP*) 75.
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, yang minim pemanfaatan media pendukung.
3. Minimnya penggunaan variasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung pemahaman konsep siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan media inovatif, seperti spinner, yang berpotensi membantu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan kesimpulan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada Pengaruh Media Spinner terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media spinner?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media spinner?

3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim sebelum dan sesudah menggunakan media spinner?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media spinner.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media spinner.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim sebelum dan sesudah menggunakan media spinner.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dibuat maka manfaat penelitian adalah

1. Bagi siswa, dengan melalui media spinner dapat meningkatkan hasil belajar yang baik dan memotivasi dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPAS.
2. Bagi guru, Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan di kelas.
3. Bagi kepala sekolah, Menjadi masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif.
4. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan peneliti dibidang pendidikan secara teori maupun praktek langsung.