BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Menurut Mukarromah & Andriana, (2022) guru akan mendapatkan berbagai macam kemudahan dalam mengajar apabila mampu menggunakan media pembelajaran sebagai alat salah satu dari alat bantu ketika mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran tersebut disamping sebagai alat bantu pengajaran juga sebagai salah satu dari sekian banyak cara agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar yang terlaksana di dalam kelas. Menyiapkan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, guru harus menyadari kebutuhannya yang maju dan permasalahan yang dihadapi siswa secara kasar tekstur yang akan disampaikan (Husna & Supriyadi, 2023).

Media memegang peran penting dalam membantu siswa memahami bahan pelajaran dengan lebih mudah (Rizalia et al., 2022). Media merupakan salah satu media yang digunakan sebagai penyalur materi dari guru ke siswa berupa gambar dan suara yang ditampilkan (Irmaningrum & Khasanah, 2021). Menurut Julyananda et al. (2022) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam

memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Siswa dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran (Silahuddin, 2022).

Kemajuan pada bidang pendidikan membuat banyak sekali inovasi yang bermunculan terutama inovasi media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan adanya media yang dapat menarik minat siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yaitu media *spinning wheel flascard. Spinning Wheel* atau biasa disebut *roulette* merupakan media pembelajaran berbentuk seperti roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dalam sisinya (Puteri, 2022).

Media *Spinning Wheel* merupakan media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian, sehingga dapat membantu efektivitas proses pembelajaran. media pembelajaran berbentuk seperti kartu yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain (Gusdiana & Egok, 2021). Peneliti menyimpulkan bahwa media *spinning wheel* merupakan media pembelajaran yang berbentuk seperti roda yang bisa diputar serta bagian dalamnya dibagi menjadi beberapa bidang untuk dijadikan sebagai tempat menaruh materi sedangkan media *flash card* merupakan

media pembelajaran berbentuk seperti kartu yang berisi materi pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa dalam mengingat.

Pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah dasar salah satunya adalah pengenalan kosakata. (Karuniawati & Budiarti 2023) kosakata merupakan kata yang ada di dalam suatu bahasa, perbedaan kata yang dimiliki seseorang untuk berkomunikasi, kata yang digunakan dalam suatu bidang ilmu pengetahuan dari berbagai daftar kata yang disusun yang memiliki penjelasan yang singkat. Kosakata merupakan alat yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan dan pendapat yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Semakin banyak perbedaan kosakata yang dimiliki setiap siswa maka semakin mudah mereka akan menangkap informasi yang ada. Baik informasi yang bersifat lisan maupun tulisan (Sari et al., 2021).

Kosakata harus dikuasai oleh siswa agar dapat memahami informasi yang di dapatkan baik lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan. Kosakata adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Mumpuni & Supriyanto, 2020). (Russant 2022:39) memaparkan Indikator pencapaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia (1) menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta,(2) menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan, (3) menjelaskan arti kata dengan kata – kata.

Pengenalan kosakata termasuk ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda

dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). (Hoerudin 2022) bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di sekolah dasar ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Kekhasan juga tampak secara jelas dari materi bahan ajar yang diajarkan di sekolah dasar kelas rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Sukumolyo Lamongan, pada tanggal 14 November 2024 menunjukkan bahwa siswa di SDN 2 Sukomolyo terutama di kelas 1 yang berjumlah 10 siswa, dari 10 siswa tersebut 6 siswa diantaranya masih kesulitan dalam mengenal kosakata dengan persentase (60%), hal ini dilihat dari adanya siswa yang kurang kemampuannya dalam membaca yang diakibat oleh kurangnya mengenal kosa kata . sedangkan 4 siswa lainnya sudah mampu untuk mengenal kosakata dengan persentase (40%), yang dimana 4 siswa ini ketika saat observasi, terlihat kemampuan membacanya sudah cukup baik. Hasil observasi juga diperkuat dengan hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap guru kelas yang menyatakan bahwa ada sebagian siswa yang kurang mengenal kosa kata. Hal ini juga didasari oleh adanya pengenalan kosakata yang tidak optimal dengan tidak adanya penggunaan media yang menarik. Media yang digunakan hanya power point yang tidak interaktif sehingga

peserta didik tidak terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media *power point* sehingga membuat siswa bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *spinning wheel flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah ide yang bagus. Media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa akan lebih antusias dalam belajar karena adanya unsur permainan. Selain itu, *spinning wheel flashcard* juga dapat membantu siswa mengenal kosakata dengan lebih mudah.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang penerapan media *Spinning Wheel Flash Card*. Peneliti mengambil tiga penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Prasetyo et al. (2022), dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Cibogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran *Spinning Wheel* membantu guru mengajar dan mengenalkan bahasa Inggris dasar kepada siswa dengan cara bermain yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa takut untuk belajar bahasa asing.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Hikmawati et al. (2023) dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPAS Materi Keberagaman Menggunakan Media *Spinning Wheel* pada Peserta Didik Kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Hal ini dibuktikan dengan adanya tingkat motivasi

pada pra tindakan dari 25 siswa, terdapat 3 siswa dalam kategori sedang/cukup serta 5 siswa dan 1 siswa dalam ketegori tinggi dan sangat tinggi. Kemudian motivasi belajar setelah penerapan *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *spinning wheel* pada siklus I dapat dilihat dari 25 siswa, terdapat 4 siswa dalam kategori sedang/cukup sedangkan hanya 8 siswa dan 2 siswa yang masuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik meskipun belum mencapai indikator yang diharapkan yaitu 80%.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Safitri & Sundi (2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Cacah Hingga 10.000 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dengan *Media Spinning Wheel* Kelas 4 SDN Madyopuro 1 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di SDN Madyopuro 1 Malang pada tahun ajaran 2024/2025. Persentase hasil belajar pada prasiklus adalah 69,6%, meningkat menjadi 83,5% di siklus I, dan kembali meningkat menjadi 95,7% di siklus II. Data penelitian ini sudah melebihi batas ketercapaian yang ditetapkan, yaitu 75%.

Berdasarkan pemaparan di atas, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu terdapat pada penggunaan mata pelajaran, pada penelitian yang dilakukan peneliti sekarang menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia mengenai pengenalan kosakata dengan materi bermain

dan bergerak. Media *spinning wheel flash card* mempunyai kelebihan untuk digunakan dalam pengenalan kosakata dengan harapan media *spinning wheel flash card* dapat meningkatkan pengenalan kosakata pada siswa dan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alasan peneliti memilih media pembelajaran *spinning wheel flash card* pada penelitian ini adalah rendahnya kosakata siswa sekolah dasar. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut ke dalam sebuah penelitian dengan judul "**Penerapan media *spinning wheel flashcard* untuk meningkatkan kosakata pada materi bermain dan bergerak kelas 1 di sekolah dasar"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah ditulis di atas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak dengan menggunakan media pembelajaran *spinn ing wheel flash card* kelas 1 sekolah dasar *?*
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card* kelas 1 sekolah dasar ?
3. Bagaimana hasil peningkatan dalam pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak siswa kelas 1 di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card* kelas 1 sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dalam pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card* kelas 1 sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card* kelas 1 sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil peningkatan pengenalan kosakata pada materi bermain dan bergerak siswa kelas 1 di Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card.* kelas 1 sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penjelasan dari tujuan, manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa

   Dengan adanya media *spinning wheel flash card* dapat memotivasi pada saat pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada kosakata pada materi bermain dan bergerak

2. Bagi Guru

   Dapat mengatasi hambatan belajar kosakata pada materi bermain dan bergerak

3. Bagi Sekolah

   Meningkatkan prestasi dan bahan evaluasi Sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

   Menciptakan inovasi baru untuk perkembangan dunia pendidikan dan menciptakan solusi terhadap permasalahan terutama masalah belajar siswa di Sekolah Dasar

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini diringkas sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media pembelajaran *spinning wheel flash card.*
2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas 1 Sekolah Dasar tahun ajaran 2024/2025.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan materi bermain dan bergerak yang memuat pengenalan kosakata.