

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), mata pelajaran IPAS memegang peranan strategis untuk mengembangkan keterampilan bernalar secara ilmiah, rasa ingin tahu, dan keterampilan siswa dalam mengkaji fenomena alam secara sistematis. Melalui proses pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan guna mengobservasi, mengemukakan pertanyaan, berlogika, dan memberi makna pada berbagai gejala yang ada dilingkungan mereka. Pembelajaran IPAS bukan sekadar berorientasi terhadap pemahaman konsep, melainkan juga menekankan cara berpikir ilmiah sehingga membantu peserta didik mengaitkan konsep sains dengan kejadian alam dalam kesehariannya. Kondisi ini menjadikan pembelajaran IPAS sebagai salah satu landasan utama dalam membangun pengetahuan sekaligus menanamkan sikap ilmiah yang akan mendukung proses belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih dihadapkan pada sejumlah kendala, khususnya keterbatasan sarana dan media pembelajaran serta penyajian materi yang bersifat abstrak, sehingga pemahaman konseptual peserta didik masih kurang tercapai secara maksimal (Anggreni, 2025).

Materi IPAS yang bersifat fundamental namun tergolong relatif sulit dipahami siswa adalah topik rotasi Bumi yang berkaitan dengan proses terjadinya pergantian waktu antara siang dan malam. Fenomena tersebut tidak dapat diamati secara langsung melalui indrawi siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir abstrak untuk memahaminya. Pada kenyataannya, pembelajaran materi tersebut masih belum didukung oleh media pembelajaran konkret yang mampu memvisualisasikan proses terjadinya siang dan malam secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan fenomena

yang terjadi di kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman yang terbentuk cenderung bersifat hafalan dan berpotensi menimbulkan miskonsepsi terhadap konsep-konsep sains yang sulit diamati (Nofita et al., 2025).

Keterbatasan media pembelajaran tersebut juga berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa dukungan media yang sesuai, pembelajaran IPAS pada materi yang bersifat abstrak menjadi kurang interaktif sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, peserta didik cenderung menghafal materi yang disampaikan guru dibandingkan memahami konsep secara mendalam (Aufa, Lilis, Ardila sari, 2023).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Farda et al., 2023) mengenai pengembangan media Rumah Putar Siang dan Malam untuk pembelajaran IPAS di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa penggunaan media yang bersifat konkret dan mudah diamati dapat membantu peserta didik memahami konsep terjadinya pergantian siang dan malam dengan lebih baik. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media tersebut memperoleh kategori sangat layak dari validator materi maupun validator media. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa integrasi media pembelajaran dengan permainan edukatif, seperti Lodo King, memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan wawancara awal peneliti dengan guru kelas VI di MIS Ibrahim Ulul Azmi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih minim pemanfaatan media pembelajaran konkret. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru memperkirakan sekitar 75% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya materi proses terjadinya siang dan malam. Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks karena keterbatasan waktu mengajar di kelas lain, keterbatasan perangkat pendukung, serta adanya pertimbangan dari orang tua agar pembelajaran tidak terlalu sering menggunakan media digital. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang bersifat

non-digital, konkret, mudah digunakan, dan tetap menarik bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dikembangkan dalam penelitian ini sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Media ini disusun sebagai sarana belajar konkret yang menggambarkan konsep terjadinya siang dan malam secara sederhana dan kontekstual serta dilengkapi unsur permainan *spinner* sebagai penguat pembelajaran. Kebaruan media *EDU SPIN SILAM* terletak pada integrasi media visual tiga dimensi berbentuk rumah putar dengan permainan *spinner* sebagai sarana penguatan materi dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, media ini memuat empat pokok materi IPAS dalam satu media, yaitu rotasi Bumi, revolusi Bumi, perbedaan waktu Indonesia, serta rotasi dan revolusi Bulan. Karakteristik tersebut menjadikan *EDU SPIN SILAM* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak, tetapi juga sebagai media yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan *spinner* dipilih karena memiliki mekanisme yang sederhana, mudah dioperasikan oleh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, tidak memerlukan perangkat digital, serta memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, media *EDU SPIN SILAM* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual mengenai materi rotasi Bumi secara lebih mudah. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* pada Pembelajaran IPAS Kelas VI di MIS Ibrahim Ulul Azmi.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan permasalahan di atas, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan media *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi?

2. Bagaimana desain dan pembuatan media *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi?
3. Bagaimana hasil validasi ahli serta respon peserta didik dan guru terhadap media *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi?
4. Bagaimana efektivitas media *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi
2. Mendeskripsikan desain dan pembuatan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli serta respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* dalam pembelajaran IPAS kelas VI MIS Ibrahim Ulul Azmi
4. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas VI di MIS Ibrahim Ulul Azmi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran IPAS, terutama media manipulatif yang berfungsi menunjang pemahaman konsep siang dan malam pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menghadirkan alternatif sarana belajar yang inovatif serta selaras dengan ciri khas peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *EDU SPIN SILAM* difungsikan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran IPAS, terutama pada topik siang dan malam, sehingga turut berkontribusi terhadap penguatan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menunjang pendidik dalam mengajarkan materi IPAS secara lebih menarik serta mudah dicerna peserta didik. *EDU SPIN SILAM* berpotensi menjadi salah satu jalan keluar untuk mengatasi minimnya sarana pembelajaran serta menekan ketergantungan pada metode ceramah, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih aktif dan bervariasi.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan menunjang pemahaman mereka terhadap konsep terjadinya siang dan malam secara lebih nyata serta bermakna. Melalui pemanfaatan media *EDU SPIN SILAM*, mereka dapat berpartisipasi aktif sepanjang kegiatan belajar, menumbuhkan minat belajar, sekaligus meminimalkan hambatan dalam memahami konsep IPAS yang tergolong abstrak.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini membuka peluang guna memperluas wawasan dan pengalaman dalam merancang serta mengembangkan sarana belajar, khususnya media *EDU SPIN*

SILAM, sekaligus menjadi langkah dalam mengupayakan solusi atas persoalan pembelajaran IPAS yang ditemukan di lapangan.

E. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar IPAS pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah memerlukan dukungan sarana belajar yang mampu menghadirkan konsep-konsep ilmiah dalam wujud lebih nyata, agar siswa dapat memaknai materi secara bermakna selaras dengan tahap perkembangan kognitifnya. Siswa Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya menempati fase berpikir operasional konkret, oleh sebab itu kegiatan belajar akan berlangsung lebih optimal dengan adanya sarana belajar yang bisa diobservasi dan dioperasikan langsung oleh siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Sarana belajar tersebut membantu siswa agar lebih mudah menangkap konsep karena mereka memperoleh pengalaman secara langsung melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat konkret. Meskipun demikian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan di MIS Ibrahim Ulul Azmi, pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS belum berjalan secara maksimal. Pendidik cenderung mengandalkan buku teks disertai penjelasan verbal sebagai rujukan utama saat menyampaikan materi kepada siswa. Keterbatasan tersebut mengakibatkan kegiatan belajar IPAS berjalan monoton dan minim variasi, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tergolong rendah. Padahal, kegiatan belajar IPAS menuntut penyajian materi yang variatif dan interaktif agar siswa berpartisipasi aktif sekaligus memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Minimnya sarana belajar tersebut menimbulkan hambatan bagi siswa untuk memahami materi IPAS, khususnya pada gagasan-gagasan yang sulit digambarkan secara empiris. Salah satu contohnya ialah materi mengenai rotasi Bumi yang tergolong abstrak, sebab peristiwanya tidak mudah diobservasi secara langsung selama kegiatan belajar berlangsung. Tanpa sarana yang mampu menggambarkan gagasan tersebut, siswa akan kesulitan mengaitkan bahan ajar dengan fenomena alam yang mereka temui dalam kesehariannya. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap topik tersebut cenderung berbentuk

hafalan semata dan belum sampai pada pemahaman konsep yang mendalam (Laksana, 2017).

Berdasarkan situasi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mampu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Sarana belajar yang menarik, interaktif, dan mengikutsertakan peserta didik secara langsung mampu menumbuhkan perhatian, dorongan semangat, dan keaktifan belajar mereka sehingga menunjang pemahaman terhadap konsep IPAS secara lebih bermakna (Negeri & Tuntungan, 2022). Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran IPAS yang disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

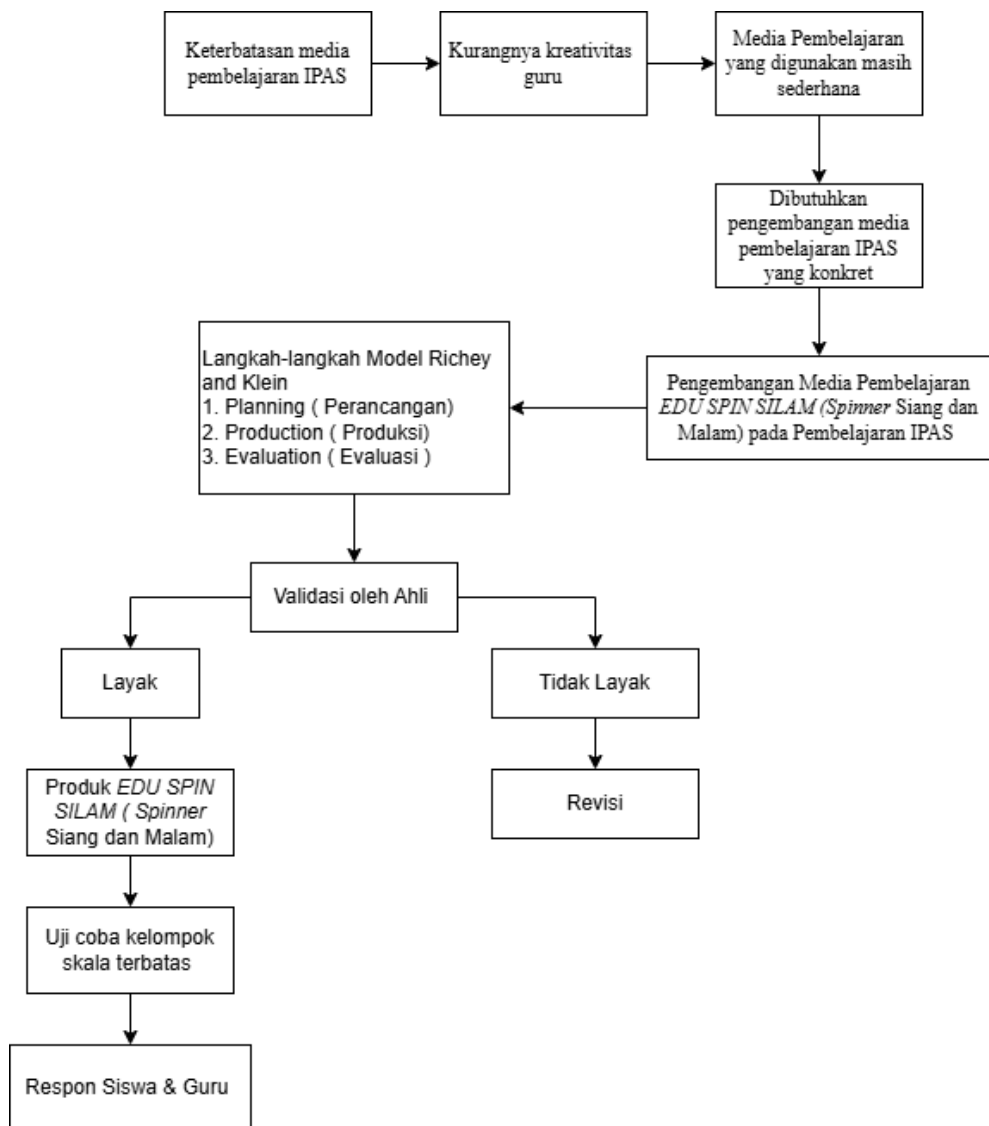
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* berupa media visual tiga dimensi berbentuk rumah putar yang dirancang untuk memvisualisasikan proses terjadinya siang dan malam secara konkret. Media ini mengintegrasikan penyajian materi dengan permainan *spinner* sebagai sarana penguatan materi sekaligus evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mengamati media, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media ini memuat empat pokok materi IPAS dalam satu media, yaitu rotasi Bumi, revolusi Bumi, perbedaan waktu Indonesia, serta rotasi dan revolusi Bulan. Karakteristik tersebut menjadi nilai kebaruan media *EDU SPIN SILAM* karena mengintegrasikan media visual konkret, materi yang lebih komprehensif, dan aktivitas evaluasi berbasis permainan dalam satu media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Media pembelajaran *EDU SPIN SILAM* dirancang dan dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS untuk membantu pendidik memvisualisasikan materi proses terjadinya siang dan malam secara lebih konkret. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami

konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, media *EDU SPIN SILAM* dikembangkan dan diuji untuk mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran IPAS di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pendidik agar lebih kreatif dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

Untuk lebih mendetail, peneliti merancang kerangka penelitian yang diuraikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran *EDU SPIN SILAM (Spinner Siang dan Malam)* Pada Pembelajaran IPAS

F. Penelitian Terdahulu

1. Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh (Farda et al., 2023) dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Rumput Silam (Rumah Putar Siang dan Malam) pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah”***. Penelitian tersebut berfokus pada analisis kebutuhan media pembelajaran IPA sekaligus menguji tingkat validitas media Rumput Silam yang dikembangkan untuk menjelaskan konsep terjadinya pergantian siang dan malam. Penelitian ini menggunakan

metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Richey and Klein yang terdiri tiga tahap, yaitu *planning, production, dan evaluation*. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, penyebaran angket, serta dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dengan memadukan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa: (1) media Rumput Silam memperoleh kategori sangat layak menurut ahli media dengan capaian persentase kelayakan 91% dan skor rata-rata 4,5 (2) penilaian ahli materi memperoleh angka persentase kelayakan 97,3% dengan skor 4,8 (3) media Rumput Silam terbukti dapat menunjang peserta didik dalam memahami gagasan abstrak mengenai proses terjadinya siang dan malam secara lebih konkret dan (4) pengembangan media ini memberikan manfaat positif bagi kegiatan belajar IPA kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah karena mampu menumbuhkan minat belajar serta mengurangi rasa jenuh selama mengikuti kegiatan belajar.

Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Keduanya menerapkan metode *Research and Development (R&D)* serta berfokus pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbentuk rumah putar siang dan malam untuk menunjang peserta didik memahami konsep abstrak mengenai terjadinya peragntian siang dan malam. Selain itu, kedua penelitian sama-sama diterapkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah serta menggunakan materi IPAS kelas VI yang berkaitan dengan fenomena alam. Adapun perbedaannya terdapat pada penamaan media serta bentuk permainan yang dikembangkan sebagai bagian dari sarana belajar tersebut. Pada penelitian sebelumnya, media dilengkapi dengan permainan berbentuk game ludo sebagai unsur pendukung pembelajaran. Sedangkan penelitian ini mengembangkan media serupa dengan nama *EDU SPIN SILAM* dan dilengkapi permainan *Spinner* sebagai tambahan aktivitas belajar. Perbedaan lainnya juga terdapat

pada desain permainan dan mekanisme penggunaannya, yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran di MIS Ibrahim Ulul Azmi.

2. Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh (Romadhona & Juniarso, 2025) dengan judul ***“Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemahaman Materi Terjadinya Siang Malam dan Pasang Surut Air Laut Terhadap Berpikir Reflektif Siswa Kelas VI pada Pembelajaran IPA di SDN Margorejo 1 Surabaya”***. Penelitian tersebut menerapkan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil temuan penelitian mengindikasikan bahwa (1) penggunaan media video interaktif memberi dampak positif pada pemahaman konsep siswa mengenai materi terjadinya siang dan malam (2) peserta didik lebih mudah memahami keterkaitan rotasi bumi dengan peristiwa siang dan malam sebab materi disajikan secara visual dan konkret (3) tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut berada pada kategori sangat baik dan (4) media video interaktif dinilai mampu meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPA.

Terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Keduanya sama-sama mengkaji pembelajaran IPAS, terutama pada topik penyebab terjadinya siang dan malam di kelas VI di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, kedua penelitian menekankan urgensi pemanfaatan sarana belajar sebagai penunjang pemahaman peserta didik atas konsep IPAS yang sulit diamati sekaligus diarahkan untuk mengoptimalkan penguasaan konsep beserta partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menerapkan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif serta memanfaatkan

media video interaktif sebagai media pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran *EDU SPIN SILAM* (*Spinner* Siang dan Malam) sebagai media manipulatif yang bersifat konkret. Selain itu, penelitian Romadhona dkk. menitikberatkan pada pengaruh media terhadap pemahaman konsep siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses pengembangan, kelayakan, dan pemanfaatan media *EDU SPIN SILAM* dalam pembelajaran IPA kelas VI di MIS Ibrahim Ulul Azmi.

3. Salah satu penelitian terdahulu oleh (Lesmana Hendra, Djunaidi, 2024) dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Roda SPINNER pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 33 Palembang”***. Tujuan penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran roda *Spinner* yang teruji kevalidan, kepraktisan, serta keberhasilannya dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan temuan penelitian mengindikasikan bahwa: (1) media roda *Spinner* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi dengan persentase berturut-turut sebesar 82% , 84%, dan 83% (2) Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase 83,3% pada uji *one to one*, 88,8% pada *small group*, serta 88,5% pada kelompok besar (3) media roda *Spinner* terbukti efektif dengan capaian ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 80,769% dan (4) Penggunaan media tersebut juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Terdapat kesamaan anatara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Keduanya sama-sama menerapkan metode *Research and*

Development (R&D) serta mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Spinner* untuk mendukung proses pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian ini menerapkan model pengembangan Richey and Klein. Perbedaan lainnya terlihat pada materi dan jenjang kelas yang menjadi fokus penelitian. Penelitian sebelumnya membahas pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi penyebab terjadinya siang dan malam pada pembelajaran IPAS kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah.

