

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Sejak lahir, setiap individu sebenarnya telah memiliki potensi dasar, namun potensi tersebut perlu dibimbing dan dikembangkan melalui interaksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Di tingkat sekolah dasar, guru berperan dalam membimbing siswa untuk mengasah kemampuan dan membentuk keterampilan positif yang dapat mendukung pengembangan bakat mereka. (Ahmadi dalam Irham NH, dkk 2024: 18).

Pancasila merupakan landasan ideologis yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara bagi masyarakat Indonesia. Sebagai panduan hidup, pancasila berperan dalam mengatur tatanan sosial demi mencapai tujuan bersama yang diinginkan oleh seluruh elemen bangsa. Ideologi ini bukanlah ciptaan semata dari negara, melainkan tumbuh dari nilai-nilai spiritual, moral, serta budaya yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Karena itu, Pancasila bersifat dinamis dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Nilai-nilainya menjadi pilar utama dalam menjaga keharmonisan kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan yang menyatu secara utuh. (Fadhila dalam Ramdani F, dkk 2021: 283).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan mempelajari berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan pancasila. Mata pelajaran ini

berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan serta menjaga nilai-nilai moral dan luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan mampu tercermin dalam sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat, warga negara, maupun sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib untuk dipelajari. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang menganggap pelajaran ini kurang menarik dan kurang menyenangkan untuk dipelajari. (Andara Sefhiana dalam Muhaymin S, 2024: 217).

Kurangnya minat siswa dalam mempelajari pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah keterbatasan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara menarik serta dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Saat ini, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga bersifat interaktif. Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, seperti media berbasis aplikasi digital, audio, audio-visual, maupun objek nyata. Semua jenis media ini dirancang untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. (Heru dalam Muhaymin S & Syahrir M, 2024: 217)

Penggunaan media pembelajaran berupa roda putar memiliki peran penting dalam mendorong keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Media ini mampu memberikan respons interaktif yang menjadikan suasana pembelajaran lebih dinamis dan efisien. Selain itu, roda putar juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, sehingga mereka menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Oleh karena itu, diharapkan melalui penggunaan media roda putar ini, siswa dapat belajar secara optimal dan memperoleh pemahaman serta hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 28 April 2025 bersama guru kelas IV, Ibu Katarina Aprila, S.Pd., diketahui bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila, guru masih menggunakan model pembelajaran langsung atau kontekstual. Selain itu, pengembangan media pembelajaran masih belum dimaksimalkan, padahal media dapat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran pendidikan pancasila menjadi lebih menarik dan interaktif adalah media berbasis game edukasi seperti roda putar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Tentang Hak dan Kewajiban Kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran roda putar pada materi hak dan kewajiban agar layak digunakan di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran roda putar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran roda putar pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran roda putar pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin di capai penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran roda putar yang layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.
2. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran roda putar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran roda putar pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran roda putar dalam proses pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 48 Lepung Beruang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya mengenai efektivitas media pembelajaran roda putar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban di jenjang Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui media pembelajaran roda putar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi hak dan kewajiban.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi dalam melakukan penelitian serupa yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

### d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi berharga bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa atau mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang.

### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran roda putar berbentuk lingkaran dengan diameter 30 cm.
2. Desain media pembelajaran roda putar menggunakan warna penuh (*full color*) untuk meningkatkan daya tarik peserta didik.
3. Media pembelajaran roda putar ini dilengkapi dengan kartu soal dan kartu jawaban yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV.
4. Media pembelajaran roda putar dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berhenti secara otomatis pada petak tertentu setelah diputar oleh peserta didik.
5. Media pembelajaran roda putar ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik.
6. Untuk memudahkan penggunaan, media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku pedoman permainan yang berisi petunjuk penggunaan bagi peserta didik maupun guru.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran roda putar pada materi hak dan kewajiban disekolah dapat disampaikan dengan cara dimainkan, sehingga media roda putar sangatlah efektif untuk menjadi alat yang dapat melengkapi proses.
- b. Peserta didik dapat mempelajari materi hak dan kewajiban dalam bentuk lingkaran yang dikemas dalam sebuah permainan.

### 2. Keterbatasan pengembangan ini yaitu.

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran yaitu media roda putar.
- b. Media roda putar yang dikembangkan hanya mencakup pembelajaran materi pelajaran hak dan kewajiban di sekolah untuk kelas IV.
- c. Subjek penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas IVA di SD Negeri 48 Lepung Beruang.