

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ardiansyah & Zulkifli, 2018: 2). Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia tanpa pendidikan, manusia menjadi tidak memiliki kemampuan. Pada dasarnya, pendidikan adalah upaya orang tua atau generasi lebih tua untuk menyiapkan anak-anak atau generasi muda agar dapat hidup secara mandiri dan dapat menjalankan tugas-tugas dalam kehidupan mereka dengan baik.

Menurut Undang - Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi mereka agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata 'didik' dengan awalan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga mengacu pada suatu

metode, cara, atau tindakan pembimbingan. Pengajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan etika dan perilaku individu atau sosial dengan tujuan mengembangkan kemandirian agar matang dan memperkuat manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Pristiwanti et al., 2022: 7912). Dengan demikian, untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik menjadi aktif dan dalam mengembangkan potensi mereka perlu adanya peran dari pendidik.

Peningkatan kualitas pendidikan tentu adanya peran dari pendidik. Peran pendidik yaitu memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat melaksanakan pelajaran dengan baik, dan memberikan pelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik, serta guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efisien, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Namun juga terdapat permasalahan yang sering di hadapi dalam dunia pendidikan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya guru dalam memberikan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang di terima peserta didik kurang maksimal, dan tidak ada hubungan timbal balik antara media yang di berikan dengan peserta didik sehingga sangat di perlukan media yang kreatif dan bervariasi.

Berdasarkan hasil praobservasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 17 Sei Ana khususnya di kelas 1B guru kelas 1 kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan disampaikan khususnya

pada muatan pendidikan pancasila, guru hanya mengandalkan media gambar, papan tulis dan buku paket saja sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik dan efektif, guru kelas I juga menambahkan siswa sangat tertarik dengan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung misalnya dengan belajar sambil bermain dan siswa juga sangat tertarik mempelajari materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Peneliti melihat permasalahan yang muncul banyak siswa yang kurang memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi, dan siswa banyak yang sibuk bermain dengan temannya. Hal tersebut menyebabkan keterlambatan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga saat diberikan tugas oleh guru banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang efektif jika diulang kembali dan juga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa masih ada yang tidak mencapai KKM yang ditentukan di sekolah.

Adapun masalah lain yang peneliti temukan siswa tidak aktif didalam kelas siswa bertanya dan menjawab apabila ditunjuk oleh guru saja, sehingga membuat guru kesulitan untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi yang disampaikan. Proses pembelajaran berpusat kepada guru saja membuat proses pembelajaran kurang efektif, maka dari itu guru memerlukan media yang bisa melibatkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah di atas salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman pada muatan pendidikan pancasila dan hasil belajar siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar dan bermain, salah satunya media roda putar (Roput), media roda putar terbuat dari kayu dengan ukuran 40cm untuk menghindari kerusakan, kemudian ditempel spanduk dengan desain yang dapat menarik perhatian siswa yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban/kartu gambar yang disesuaikan dengan muatan Pendidikan Pancasila pada materi aku suka bergotong royong, yang dibuat dengan gambar yang sesuai dengan materi.

Penggunaan media roda putar dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif, dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan media roda putar ini dapat memberikan hubungan timbal balik siswa dengan media yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan pendapat (Nuzulia & Zain, 2020: 58) media roda putar dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Penggunaan media ini dianggap efektif karena memanfaatkan unsur permainan dengan soal dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Penggunaan media roda putar dalam penyampaian materi tanpa proyeksi dan media yang ditampilkan dapat diamati dari arah manapun bentuknya dan keseluruhan, media roda putar memiliki keunggulan yaitu Sebagai alat yang menginspirasi kreativitas dan inovasi, memiliki bentuk,gambar dan warna yang menarik, mampu menyajikan materi secara nyata, sederhana dan mudah dikelola dalam pembuatan serta penggunaannya, menghasilkan efek maksimal dalam proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung, mengunggah minat dan motivasi peserta didik untuk belajar karena memberikan pengalaman yang mirip dengan permainan dan memiliki beragam variasi warna,membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran dengan efektif. Selain itu media roda putar ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah khususnya kelas I karena peserta didik kelas rendah cenderung lebih aktif bermain sehingga media roda putar cocok dengan peserta didik kelas rendah untuk dijadikan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Dengan demikian peneliti tertarik dan perlu mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong” untuk meningkatkan hasil belajar siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana Pengembangan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong” untuk meningkatkan hasil belajar siswa?”.

2. Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”?
3. Seberapa efektif hasil belajar siswa menggunakan media Roda Putar (Roput) di kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”?
4. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap Media Roda Putar (Roput) dalam peningkatan Hasil belajar pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”?

5. Bagaimana kepraktisan Media Roda Putar (Roput) dalam meningkatkan hasil belajar pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan Pengembangan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong” untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui proses pengembangan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan Media Roda Putar (Roput) pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”.
- c. Mengetahui seberapa efektif hasil belajar siswa menggunakan media Roda Putar (Roput) di kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”.

- d. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap Media Roda Putar (Roput) dalam peningkatan Hasil belajar pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”.
- e. Mengetahui kepraktisan Media Roda Putar (Roput) dalam meningkatkan hasil belajar pada kelas I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong”.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari hasil penelitian di harapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan mengadakan penelitian ini,penulis mengharapkan media pembelajaran Roda Putar(Roput) dapat digunakan untuk memperluas ilmu pengetahuan,khususnya dalam muatan pendidikan pancasila. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih bermakna dan bernilai bagi guru dan siswa.

2. Manfaat praktis

b. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran roda putar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah pengetahuan siswa tentang

materi “Aku suka bergotong-royong” yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Bagi guru

Hasil Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran roda putar yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Media pembelajaran roda putar yang dikembangkan menjadi informasi dan menambah pengetahuan guru untuk mengembangkan media yang interaktif, agar bisa lebih kreatif dalam proses pembelajaran dikelas. media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi pendamping sumber belajar. Hasil pengembangan sebagai referensi guru agar bisa mengembangkan secara mandiri media pembelajaran lainnya.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan kualitas media pembelajaran yang efektif dan hasil belajar siswa sehingga meningkatkan mutu sekolah dan meningkatkan profesionalisme guru. sekolah sebagai tempat kegiatan pembelajaran berlangsung mendapatkan media pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam menerapkan kurikulum Merdeka disekolah dasar.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk menambah informasi dan pengetahuan tentang media pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-Royong” yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. media pembelajaran yang dikembangkan akan membantu peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

f. Bagi lembaga stkip persada khatulistiwa sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa media Roda Putar (Roput), berikut ini spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Produk dibuat menggunakan kayu yang dibentuk bulat dengan ukuran 40 cm untuk menghindari kerusakan, dan kemudian ditempel menggunakan spanduk yang didesain menggunakan aplikasi canva dengan gambar bulatan berwarna-warni dan gambar kartun anak yang

memegang angka 1-10,terdapat juga gambar anak yang memegang kata start dan angka nol.

2. Tiang untuk menempelkan roda putar dibuat juga menggunakan kayu dengan panjang 57 cm dan untuk bagian bawah roda putar di buat juga dengan kayu dengan lebar 43 cm.
3. Bagian tanda panah ditempelkan stiker tanda panah.
4. Kartu pertanyaan dan kartu jawaban dibuat menggunakan aplikasi canva dengan desain gambar kartun anak untuk kartu jawaban dan gambar kartun guru untuk kartu pertanyaan.
5. Kotak mini dibuat menggunakan kain flanel berwarna biru untuk kartu pertanyaan dan kain flanel berwarna ungu untuk kartu jawaban/kartu gambar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Produk

1. Asumsi

Untuk Menghindari timbulnya perbedaan pendapat terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini, maka diberikan asumsi-asumsi sebagai berikut:

- a. Menurut (Nuzulia & Zain, 2020: 58) penggunaan media roda putar dalam pembelajaran dianggap berhasil karena media tersebut berfungsi sebagai alat permainan yang dilengkapi dengan soal dan gambar. Dengan demikian, media ini mampu menarik perhatian

siswa, meningkatkan minat belajar, serta motivasi mereka, sehingga hasil pembelajaran pun dapat ditingkatkan.

- b. Menurut Aulia (2016:29) dalam (Putri & Masitoh, 2020: 10), penggunaan media roda putar dapat menggerakkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, serta dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan Roda Putar (Roput) ini di kembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas I sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas I Sekolah Dasar.
- b. Materi yang di sampaikan pada Media roda putar ini terbatas hanya menjelaskan pada I Muatan Pendidikan Pancasila materi tentang “Aku Suka Bergotong-royong” saja.