

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sepanjang hayat pada dasarnya adalah upaya yang disengaja untuk memperluas kepribadian dan keterampilan, baik dalam konteks kelas maupun di luarnya (Syarif & Putri Eka, 2021). Kegiatan belajar mengajar, serta faktor-faktor lain yang dapat memengaruhinya, di anggap sebagai bagian dari pendidikan.

Pentingnya pendidikan bagi setiap negara tidak dapat diabaikan dalam upaya mencapai perkembangan (Megawanti (Yunita , Suneki, & Wakhyudin, 2019)). Negara yang hebat akan mengutamakan pendidikan, karena dengan pendidikan itu kemiskinan pada rakyat di Negara tersebut akan berkurang dan akan berubah menjadi kesejahteraan contohnya di Indonesia. Namun, seiring perkembangannya, Pendidikan di Indonesia selalu dihadapkan pada berbagai tantangan. Semua elemen yang terlibat dalam sistem pendidikan, seperti orang tua, guru, kepala sekolah, masyarakat, dan siswa, perlu bekerja sama untuk mencari solusi terhadap permasalahan tersebut.

Proses ini sesuai dengan ketentuan yang telah diatur dalam Undang-undang Nomor 20 pasal 3 tahun 2003, yang menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan dasar. Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat, dengan maksud mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, tujuan lainnya adalah menggali potensi peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang

beriman dan taqwa kepada Allah, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab (Sujana, 2019).

Mencapai tujuan pendidikan dasar tersebut sangat berkaitan dengan peran guru sebagai penyelenggara pendidikan di sebuah lembaga sekolah. Menurut (Rahmanda & Maharani, 2022) guru sangat menentukan dalam pengelolaan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif apabila didukung oleh media yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Media adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu elemen yang menyajikan informasi dan pengetahuan dengan tujuan mendukung aktivitas pembelajaran, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap (Pribadi, 2019, p. 15). Sesuai dengan pendapat di atas, Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman materi pembelajaran. Secara alami, dapat disampaikan bahwa penggunaan media cenderung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 7).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dijelaskan sebagai cabang ilmu yang mengkaji kehidupan sosial dengan menggabungkan berbagai bidang ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, bersama dengan unsur humaniora seperti norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya. Ini dikenal sebagai studi interdisipliner kehidupan social (Sardjijo & Ischak, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, IPS merupakan disiplin ilmu yang mengkaji, menganalisis, dan memahami fenomena serta permasalahan sosial dalam masyarakat dengan melibatkan pemahaman dari berbagai aspek kehidupan atau kombinasi dari berbagai elemen. Dalam Kerangka Kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan menerapkan pendekatan pembelajaran tematik terpadu (Rendai, 2021).

Metode pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan yang memfokuskan tema sebagai pokok pembelajaran, dengan mengintegrasikan setiap mata pelajaran melalui tema yang telah ditentukan. Pada tingkat sekolah dasar kelas IV semester II, terdapat empat tema, seperti Cita-citaku, Indahnya Keberagaman Negeriku, Daerah Tempat Tinggalku, dan Kekayaan Negeriku. Tujuan penggunaan tema ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam tema ketujuh di kelas IV, fokusnya ditempatkan pada keberagaman yang indah di Negeriku. Dalam kerangka ini, terdapat tiga subtema, di antaranya adalah Kecantikan dari Ragam Budaya Negeriku. Subtema ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai aspek budaya Indonesia, termasuk suku bangsa,

bahasa daerah, rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, upacara adat, lagu daerah, makanan daerah, dan senjata tradisional. Oleh karena itu, tema ini memiliki makna yang sangat penting dalam upaya mengenalkan siswa pada kekayaan budaya Indonesia sebagai sesuatu yang memiliki nilai yang tidak terhingga.

Berlandaskan observasi dan wawancara yang dilakukan mulai tanggal 1 Februari hingga 5 Februari 2023 terhadap guru kelas IV SD Negeri 96 Palembang, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada subtema 2 mengenai keberagaman budaya di negeri ini sangat terbatas dan kurang beragam. Bahkan, metode pembelajaran cenderung mengikuti panduan yang tertera dalam buku guru dan buku siswa. Penggunaan buku siswa kurikulum 2013 memiliki keuntungan yaitu memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai materi pelajaran dalam satu sesi pembelajaran, tetapi kekurangannya terletak pada penyajian materi yang bersifat umum, sehingga pemahaman siswa terhadap inti materi menjadi kurang mendalam. Temuan ini konsisten dengan hasil wawancara, di mana guru kelas IV menyatakan bahwa salah satu kendala dalam mengajar tema 7 adalah keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar. Umumnya, media yang digunakan hanya sebatas gambar keberagaman yang sudah ada dalam buku siswa..

Menggunakan media roda putar dapat mendorong keterlibatan siswa dan memungkinkan mereka untuk memberikan respons secara langsung, yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Sebaliknya, pemanfaatan media berupa gambar yang terdapat dalam buku siswa dapat menjadi tantangan bagi guru dalam menjelaskan materi, dan hal ini dapat mengurangi daya tarik

pembelajaran bagi siswa (Sartono & Wulandari, 2020). Ini mengindikasikan bahwa siswa sering kali merasa jenuh ketika terlibat dalam pembelajaran yang hanya mengharuskan mereka memperhatikan gambar dari buku siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran seperti ini dapat menciptakan lingkungan yang monoton dan sangat bergantung pada peran guru. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dari tantangan yang dihadapi, solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan sambil meningkatkan daya tarik pembelajaran dan motivasi peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa roda putar.

Menurut Prihma Sinta Untami (Maulya, Martanti, & Rinjani, 2021) Roda putar (roulette) terdiri dari jarum penunjuk arah dan sejumlah petak dengan nomor yang disusun secara berurutan. Isi dari roda ini disesuaikan dengan masalah atau topik yang akan dibahas pada nomor tertentu. Oleh karena itu, roulette merupakan suatu alat berbentuk bundar yang dapat bergerak dan berputar, yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Menurut Wahyuni, (Rangkuti, 2021) Media roda putar adalah suatu alat pembelajaran yang berbentuk roda dan terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang berisi kartu-kartu soal. Oleh karena itu, peneliti merencanakan untuk mengembangkan suatu jenis media pembelajaran yang dinamakan "roda putar rangsa".

Alat permainan roda putar berbentuk lingkaran yang dilengkapi dengan kartu soal membahas tentang Keragaman Budaya Indonesia dari materi pembelajaran yang telah diajarkan disebut sebagai media pembelajaran roda putar rangsa. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan

menggunakan kartu soal yang sesuai dengan bidang warna dan isi di dalam bidang tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran roda putar rangsa diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik.

Berdasarkan paparan masalah yang telah diuraikan, maka diadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini dipilih berdasarkan adanya identifikasi permasalahan yang muncul, dengan demikian, alasan yang mendorong dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Dalam penyaluran materi, hanya terjadi metode pembelajaran pusat pengajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan membosankan, sehingga siswa kehilangan minat dalam belajar.
2. Sumber belajar hanya bergantung pada penyampaian informasi dari guru, dengan kurangnya pemanfaatan media, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan inovatif.
3. Penggunaan media roda putar belum pernah diimplementasikan dalam pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan merujuk pada masalah yang teridentifikasi dalam latar belakang penelitian, pembatasan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran roda putar rangsa dipergunakan untuk tema 7 yakni Indahnya Keberagaman Negeriku
2. Media pembelajaran dipergunakan untuk kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, kemudian permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran roda putar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian yang sudah ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar
2. Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar

3. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Harapannya, penelitian ini dapat memberikan keuntungan bagi semua pihak yang terlibat. Keuntungan dari penelitian ini dapat dipahami baik dari segi teoritis maupun praktis.

- a. Manfaat Teoritis

Mengembangkan media pembelajaran roda putar rangsa bertujuan untuk menjadi penunjang pembelajaran bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk menyumbangkan informasi ilmiah dan mengembangkan pengetahuan melalui pembuatan, penyediaan, dan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik akan lebih mudah mengerti materi pembelajaran
- b. Proses pembelajaran menjadi Lebih menyenangkan dan penuh semangat

2. Bagi Pendidik

- a. Membantu pendidik membuat pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan

b. Pendidik dapat menjadikan media pembelajaran roda putar rangsa sebagai bahan pertimbangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV

3. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran roda putar rangsa dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi baru dalam metode pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini harapannya dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan terkait dengan penggunaan media pembelajaran roda putar rangsa serta proses pengembangannya. Selain itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Nama media pembelajaran: roda putar rangsa
2. Materi pembelajaran: keberagaman budaya Indonesia
3. Media pembelajaran roda putar rangsa digunakan untuk mata pelajaran IPS
4. Sasaran pembuatan media pembelajaran roda putar rangsa ini ditujukan kepada siswa kelas IV
5. Media roda putar rangsa dibuat dari kayu cempaka yang dipotong menjadi bentuk lingkaran dengan diameter 45 cm dan ketebalan 2 cm.

Pada tepi lingkaran, terdapat lubang yang digunakan untuk memasang bearing sebagai poros agar dapat berputar. Penyangga dasar dibentuk dari 4 kayu panjang dengan panjang 27 cm dan 26 cm yang kemudian disatukan menggunakan lem angkur. Bagian penyangga ini memiliki panjang 58 cm dan terhubung dengan anak panah sebagai penunjuk pada roda putar rangsa. Penyangga tersebut memiliki satu lubang untuk menyambungkannya dengan penyangga roda putar rangsa. Bagian penyangga atas dan bawah dipersatukan dengan menggunakan lem angkur. Setelah semua bagian media roda putar rangsa sudah disatukan, dilakukan proses amplas dan diwarnai menggunakan pewarna kayu yang alami. Selanjutnya roda putar rangsa dibagi menjadi 10 bagian dan ditempel dengan stiker yang sudah didesain dengan aplikasi canva. Serta mendesai kartu yang digunakan untuk kartu soal.

6. Media roda putar dilengkapi kartu soal yang berukuran 12 cm x 8 cm yang dicetak menggunakan kertas berbahan *Art Paper* 240gsm.

Aturan Bermain:

1. Permainan dijalankan dalam kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 3-5 siswa.
2. Permainan dimulai dengan melakukan suit/hompimpa, dengan syarat yang telah disepakati bersama, untuk menentukan urutan bermain kelompok.

3. Roda putar rangsa kemudian diputar oleh perwakilan kelompok, dan kemudian menunggu hingga berhenti.
4. Setelah berhenti, panah anak menunjukan pada salah satu bagian yang terdapat gambar dan tulisan keberagaman budaya Indonesia.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan suku budaya dan Bahasa daerah, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan suku budaya dan Bahasa daerah.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan rumah adat, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan rumah adat.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan tari daerah, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan tari daerah.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan pakaian adat, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan pakaian adat.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan upacara adat, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan upacara adat.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan lagu daerah, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan lagu daerah.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan makanan daerah, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan makanan daerah.
 - Jika panah menunjukan gambar dan tulisan senjata tradisional, maka ambil kartu yang bergambar dan bertulisan senjata tradisional.

- Jika panah menunjukan bagian yang bertuliskan “Bonus”, maka dibebaskan untuk tidak mengambil kartu soal.
- Jika panah menunjukan gambar dan tulisan “putar1x lagi”, maka diwajibkan untuk memutar Kembali roda putar tersebut.