

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bahwa kata pendidikan berasal dari kata "educado" dan mempunyai akhiran "pe" dan akhiran "an", jadi kata ini mempunyai arti metode, cara atau petunjuk tindakan mengajar dapat diartikan sebagai suatu cara mengubah etika dan tingkah laku seseorang atau masyarakat untuk mewujudkan kemandirian menuju kedewasaan atau membawa manusia menuju kedewasaan melalui pendidikan, pembelajaran, penyuluhan dan pelatihan (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan adalah elemen organisasi yang paling strategi. peningkatan produktivitas tenaga kerja hanya mungkin dilakukan oleh manusia disisi lain, sumber daya manusia juga dapat menjadi penyebab pemborosan dan inefisiensi dalam berbagai bentuknya oleh karena itu penyadaran karyawan terhadap pelatihan merupakan salah satu syarat dalam keseluruhan upaya peningkatan kinerja karyawan (Maryadi et al., 2021). Pendidikan adalah hal yang penting sepanjang hidup manusia karena pendidikan dapat menghasilkan manusia yang handal dan bermartabat. Pendidikan juga menjadi penentu nasib dan masa depan suatu bangsa.

Oleh sebab itu, sistem pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Nuzulia & Zain, 2020). Adapun menurut (Pristiwanti, et al. (2022) pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli

tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah suatu keterampilan dasar untuk mengubah tingkah laku seseorang dan menerapkan manusia berpikir positif, yang dapat diandalkan melalui pendidikan.

Tujuan pendidikan tidak hanya untuk mendidik manusia yang cerdas dan mampu menyelesaikan tugas-tugas yang ditetapkan oleh guru, tetapi dunia pendidikan mengharapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak dan kemudian menciptakan manusia yang selalu berpikir positif dan berakhlak oleh karena itu kunci penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negara kita adalah pendidikan moral yang pada akhirnya akan menghasilkan teknik pengajaran yang tepat (Febrianti & Dewi, 2021).

Kurikulum 2013 merupakan gagasan inovatif untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta menilai hasil belajar secara komprehensif dengan melibatkan tiga ranah penilaian pembelajaran, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Subagia & Wiratma, 2019). Pada kurikulum ini memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah pada kurikulum 2013 lebih rumit dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya kemudian metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang ingin diajarkan belum efektif atau bahkan tidak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas definisi tersebut, kurikulum 2013 dipandang sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, khususnya cara penilaian hasil belajar yang ditelusuri dalam penelitian ini.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Magdalena et al., 2020). Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mengharapkan aspek intelektual manusia Indonesia (*cognitive*) melainkan juga harus memiliki aspek sikap dan nilai (*efektif*) dan aspek psikomotor (Yunita, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 18 Palembang, pada kelas III, ditemukan dua masalah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, terbatasnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dan dibutuhkan inovasi baru dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan (Rahmatullah et al., 2020). Media ialah jembatan yang bertugas untuk menyalurkan informasi terhadap pihak yang bertugas sebagai penerima, misalnya media televisi, media komputer, serta media lain sebagainya (Juhaeni et al., 2020).

Media pembelajaran roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar (Hamzah et al., 2019). Media pembelajaran roda putar berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar (Mar'atus solichah,2020). Pada media

pembelajaran roda putar ini dapat kita simpulkan bahwa media roda merupakan suatu alat yang dapat di jadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga menarik minat belajar, dan rasa ingin tahu pada peserta didik.

Roda putar sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Roda putar dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran roda putar berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar (Solichah et al., 2020). Media roda putar dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam hal memahami materi media ini memiliki keunggulan, sehingga peneliti memilih media ini keunggulannya antara lain: dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif serta pembelajaran menggunakan media roda putar dikatakan efektif karena media digunakan sebagai alat bermain yang memiliki soal dan gambar oleh karena itu, media ini dapat menarik perhatian, merangsang minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Nuzulia & Zain, 2020).

Media roda putar menurut penelitian sebelumnya yang telah dikemukakan oleh (Hamzah, Utami, & Zulkarnain, 2019) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada penelitian dan adapun menurut (HS Iqbal & Suriningsih, 2021) yang mana peneliti tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan roda putar pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab di Taman Kanak-kanak sedangkan penelitian ini meneliti pengembangan media roda putar pada siswa SD dengan

mata pelajaran PPKn. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media roda berputar merupakan media pembelajaran PPKn. Alasannya, dalam penggunaan media ini dapat memberikan motivasi belajar dan minat, menarik, perhatian salah satunya dapat membuat peserta didik menjadi efektif, aktif, interaktif, serta dapat meningkatkan pemahaman, secara optimal dan menyenangkan (Rahmatunnisa et al., 2022).

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa media roda putar pada pembelajaran PPKn merupakan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Dimana keterbaruannya dengan media pembelajaran roda putar di gunakan pada pembelajaran PPKn pada materi pakaian adat dan rumah adat Nusantara sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan meneliti dan mengembangkan media permainan Roda Putar dengan memilih judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS III SD.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang difasilitasi oleh pendidik.

- b) Proses belajar mengajar di kelas pendidikan masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.
- c) Pengembangan media pembelajaran permainan roda putar jarang digunakan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar ruang lingkup penelitian tidak menyimpang, maka penulis memberikan pembahasan masalah yang akan diteliti, yakni:

- a) Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III SD Negeri 18 Palembang.
- b) Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pembelajaran PPKn materi Rumah dan Pakaian Adat Nusantara.
- c) Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran roda putar dengan menggunakan model bercerita.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut

- a) Bagaimana menghasilkan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III SD yang valid?
- b) Bagaimana menghasilkan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III yang praktis?
- c) Bagaimana keefektifan mengembangkan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III SD?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a) Untuk menghasilkan pengembangan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III SD Negeri 18 Palembang, yang valid.
- b) Untuk menghasilkan pengembangan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III SD Negeri 18 Palembang, yang praktis.
- c) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media permainan roda putar pembelajaran PPPKn kelas III SD Negeri 18 Palembang.

## **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Bagi peserta didik**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pemberi pengalaman kepada peserta didik khususnya peserta didik SD Negeri 18 Palembang agar mengikuti pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### **2. Bagi Pendidik**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan informasi serta pengetahuan yang lebih modern dalam meningkatkan kemampuan pembelajaran pada siswa khususnya tingkat sekolah dasar.

### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar di sekolah agar lebih efektif

### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini sebagai pedoman untuk menambah wawasan dan pemahaman baru mengenai pembelajaran media permainan roda putar dalam meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan di kembangkan.

**Tabel 1.1 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

No	Identifikasi Produk	Penjelasan
1.	Jenis	Media Pembelajaran roda putar
2.	Bentuk	Media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III SD.
3.	Ukuran	50cm
4.	Tujuan	Untuk mengembangkan media pembelajaran
5.	Isi	Materi : Rumah dan Pakaian Adat pembelajaran PPKn Tema 8 Subtema 3 pembelajaran 6 Kelas III SD.

Produk yang dikembangkan ketika melakukan penelitian di kelas III yaitu pengembangan media permainan roda putar pembelajaran PPKn kelas III.

1. Media permainan roda putar di mainkan oleh 3-4 kelompok yang terdiri dari 22
2. Roda putar terbuat dari triplek dan kertas manggis
3. Kotak sebagai wadah menyimpan kartu yang terdiri dari kartu materi, pertanyaan, menjelaskan gambar
4. Ukuran media permainan roda putar 50cm