

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, Pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang pesat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyebabkan pengetahuan, tetapi juga sebagai pondasi utama untuk pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman merupakan investasi jangka Panjang yang sangat strategis. Ini berarti bahwa Pendidikan bukan hanya tentang mengajarkan keterampilan teknis.

Belajar merupakan proses aktif dan berkelanjutan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman, terutama di abad ke-21 Belajar merupakan proses aktif dan berkelanjutan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman, terutama di abad ke-21, dunia pendidikan mengalami transformasi besar yang menuntut perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Pendidikan identik dengan kegiatan belajar mengajar dan segala aspek yang mempengaruhinya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran tersebut dilakukan secara optimal, sehingga siswa dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik.

Menurut Ramdayani et al., (2022: 19) Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses untuk membangun dan mengembangkan semua potensi dalam diri seseorang sehingga menjadikan orang tersebut bermoral, berakhlak, berilmu, kreatif dan lain sebagainya dengan melalui cara pengajaran dan pelatihan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan berperan sebagai pusat dalam pengembangan individu dan masyarakat. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran (intelekt), serta tubuh anak, dengan tujuan mencapai kesempurnaan hidup dan harmoni dengan lingkungannya, febriyanti (2021:80). Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai fondasi untuk pembangunan karakter dan sosial bermasyarakat yang berkelanjutan. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis tetapi juga pengalaman

yang membentuk sikap, nilai, dan keterampilan penting untuk kehidupan. Tetapi juga tentang membangun karakter, kreativitas, dan kemampuan berfikir kritis yang dibutuhkan peradaban manusia di dunia. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom, dkk, ranah-
ranah yang terkandung dalam tujuan pendidikan terbagi menjadi:

1. Ranah afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, nilai-nilai, dll.
2. Ranah kognitif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual yang berhubungan dengan ingatan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan,
3. Ranah psikomotorik berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, berbicara, dll.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Olivia et al., 2016)

Yaumi (2021:56) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi pendidikan yang mampu membantu peserta didik dalam memahami

materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi verbalisme dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk mengajarkan ilmu kepada peserta didik agar tujuannya tercapai.

Menurut **Sastafiana, Saputri, dan Mufidah (2023:20)**, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media yang digunakan secara tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut **Tafonao (2021:11)** menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperjelas makna materi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Kandia dkk. (2023:19) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. **Sari (2023:44)** menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan

sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar. Selain membentuk active learning, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar. Pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik apabila didukung pula oleh adanya buku pembelajaran, LKS, modul, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran.

Namun pada kenyataannya yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media, dan kurang dalam pemilihan metode sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa.

Menurut Eliyantika et al., (2022:32) mengatakan bahwa roda berputar Adalah media atau alat peraga berbentuk papan meligkar yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep atau materi Pelajaran.

Yusnarti dkk. (2023:14), media roda berputar merupakan alat peraga pembelajaran yang digunakan dengan cara diputar hingga berhenti pada salah satu sektor tertentu yang berisi materi atau soal, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media ini menekankan unsur **belajar sambil bermain** agar siswa tidak merasa jenuh.

Sama halnya dengan yusnarti, **Al Ahzan (2023:75)** menyatakan bahwa media roda berputar berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menarik.

Dwianty dkk. (2023:33) menunjukkan bahwa penggunaan media roda berputar dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Unsur permainan pada media ini membuat siswa merasa tertantang dan antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut **Putri dan Handayani (2023:21)**, media roda berputar merupakan media visual-interaktif yang memadukan unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara variatif dan tidak monoton. **Maulida dan Kurniawan (2023:60)** menyatakan bahwa variasi metode pembelajaran melalui media roda berputar dapat meningkatkan perhatian siswa dan menjaga konsentrasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana hasil observasi atau pengamatan secara langsung yang peneliti lakukan di SDN 48 kota Bengkulu di kelas V peneliti menemukan beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran. Dimana peserta didik mengantuk dan kurang antusias pada saat proses pembelajaran Pendidikan

pancasila. Dan untuk mengubah peserta didik, guru harus melakukan perubahan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran berlangsung, dan guru akan lebih mudah menyampaikan materi.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media roda berputar seharusnya siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun pada kenyataannya siswa masih banyak yang kurang bersemangat dan antusia terhadap pelajaran pendidikan pancasila, Menurut Sri Wati (2024:22), **Pendidikan Pancasila** adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik memiliki karakter, moral, dan sikap kebangsaan yang sesuai dengan ideologi negara. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan kepribadian bangsa melalui internalisasi nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial.

Wardhana (2024:26) menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan wahana pembelajaran nilai dan norma kehidupan berbangsa dan bernegara yang bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki jiwa nasionalisme, cinta tanah air, serta kesadaran berkonstitusi. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya dipahami sebagai mata pelajaran teoritis, tetapi sebagai pendidikan nilai yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Sutrisno (2022:34) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan wahana pembelajaran ideologi bangsa yang bertujuan menanamkan kesadaran berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila. Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk sikap nasionalisme, demokratis, dan berkeadilan sosial dalam kehidupan peserta didik.

Pendidikan Pancasila adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai pendidikan nilai yang mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang bermoral, berkepribadian, dan bertanggung jawab, Kaelan (2022:20)

Menurut Hadiwijono (2025:11), **Pendidikan Pancasila** adalah proses pendidikan yang bertujuan membentuk kesadaran moral, etika, dan kebangsaan peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara dan pandangan hidup bangsa. Pendidikan Pancasila diarahkan untuk menumbuhkan sikap bertanggung jawab, cinta tanah air, dan komitmen terhadap persatuan nasional.

Pembelajaran pendidikan pancasila merupakan pembelajaran yang masih konvensional, sehingga banyak peserta didik yang kurang antusias, tidak bersemangat dan

jenuh masih banyak yang mengantuk, tidak mendengarkan guru, mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan masih ada anak yang keluar masuk kelas. Adanya kesenjangan ini perlu dikaji lebih lanjut apa yang menjadi penyebabnya.

Hal ini belum terungkap banyak secara ilmiah dan sistematis maka penelitian dengan judul penerapan media pembelajaran media roda berputar pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD 48 Kota Bengkulu perlu dan sangat penting untuk dilakukan.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menerapkan media pembelajaran roda berputar agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan siswa dapat memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media roda berputar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 48 Kota Bengkulu?
2. Apa saja kendala dan kelebihan penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?

3. Bagaimana pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media roda berputar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media roda berputar pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas V SDN 48 kota bengkulu.
2. Untuk mengetahui apa saja kendala dan kelebihan penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran pendidikan pancasila.
3. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran pendidikan panacasila setelah menggunakan media roda berputar.

D. Kegunan Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait inovasi media pembelajaran kreatif dan interaktif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru : memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.
- b. Bagi siswa; membantu siswa belajar dengan lebih aktif, bersemangat, serta mudah memahami materi melalui media roda berputar.
- c. Bagi sekolah: menjadi inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan mendukung peningkatan mutu Pendidikan di sekolah dasar.
- d. Bagi peneliti: menambah pengalaman serta wawasan dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif.

E. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Menurut Eliyantika et al., (2022:21) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan

media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Contoh- contoh media pembelajaran :

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui indera penglihatan, berupa gambar, simbol, warna, atau tulisan. **Contoh:** Poster nilai Pancasila, gambar lambang sila Pancasila, bagan, peta konsep, media roda berputar bergambar.
- 2) Media audio-visual merupakan media yang mengombinasikan unsur suara dan gambar sehingga pesan pembelajaran lebih mudah. Guru adalah tenaga profesional yang berperan penting dalam pendidikan, bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai teladan bagi peserta didik. Guru dituntut memiliki kualitas pribadi yang baik serta bertugas mengembangkan seluruh potensi siswa, baik afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Selain itu, guru membantu peserta didik menggali dan mengembangkan kemampuan mereka agar menjadi pribadi yang beradab dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. **Contoh:** Video pembelajaran, film edukatif, animasi nilai-nilai Pancasila.
- 3) Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar yang dicetak.

Contoh: Buku paket, modul, LKS, handout, brosur materi Pancasila.

- 4) Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan media. **Contoh:** Aplikasi pembelajaran, multimedia interaktif, permainan edukatif, media roda berputar.
- 5) Media permainan edukatif adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. **Contoh:** Media roda berputar, kartu kuis, papan permainan nilai Pancasila, puzzle edukatif.
- 6) Media konkret adalah media pembelajaran yang dapat disentuh, dilihat, dan digunakan langsung oleh peserta didik. **Contoh:** Model, benda nyata, alat peraga, media roda berputar fisik.
- 7) Media digital adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan perangkat elektronik. **Contoh:** Video YouTube pembelajaran, quiz online, aplikasi edukasi, presentasi digital.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian

dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

2. Media roda berputar

Menurut Ahyah et al., (2024:15).Media Roda Berputar merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta mencari tahu jawaban dari setiap pertanyaan yang berada di dalam kotak sesuai petunjuk dari berhentinya roda tersebut.

Gambar 1.1 media roda berputar



3. Pendidikan pancasila

Menurut Khairani et al., (2021) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran

Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut diperoleh informasi bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya transprormasi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai pancasila, oleh karena itu disetiap pembelajarannya selalu disisipkan pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa.

