

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori Dasar**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah media kemudian berkembang dalam bidang pendidikan. Menurut Asosiasi Pendidikan dan komunikasi teknologi (AECT) yang dimaksud media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mendistribusikan pesan atau informasi. Pemakaian media dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi ke siswa agar materi bisa terserap secara maksimal dengan cara efektif dan efisien, akan tetapi juga sebagai alat stimulan mendorong motivasi siswa agar belajar secara benar, cepat dan tepat.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani interaksi antara guru dan peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret, sehingga

memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan bantuan visual serta aktivitas langsung dalam proses belajar.

Selain membantu pemahaman materi, media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang disampaikan secara monoton dan hanya berpusat pada guru cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan melibatkan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk lebih aktif, berani berpartisipasi, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media jenis ini menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga pembelajaran tidak terasa membebani peserta didik. Media roda berputar merupakan salah satu contoh media pembelajaran permainan edukatif yang dapat

digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan, perhatian, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media roda berputar menjadi alternatif yang relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Muryaningsih, (2021:13) media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Menurut sugiyo dalam mahmud (2023:40) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu dan memperkaya proses pembelajaran, baik yang berupa alat, bahan, sumber, dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi.

Media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh terhadap alat-alat indra. Penggunaan media akan membuat pemahaman siswa lebih baik terhadap pemahaman isi pembelajaran. Peserta didik yang belajar hanya mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan siswa tersebut, dibandingkan

dengan peserta didik yang belajar lewat melihat atau dengan mendengarkan sekaligus melihat.

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru untuk memudahkan proses pembelajaran yang dimana membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

#### **b. karakteristik media pembelajaran**

Kemp (1975) mengemukakan bahwa karakteristik media pembelajaran merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Ada tiga karakteristik media pembelajaran berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif sehingga dapat melakukannya. Tiga karakteristik tersebut:

- 1) Ciri fiksatif, yaitu menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.
- 3) Ciri distributif, yaitu menggambarkan kemampuan media dalam mentransportasikan objek atau peristiwa

Secara bersamaan yang disajikan ke sejumlah besar siswa.

Sama halnya dengan Kemp, Hidayat & Saepul, (2023:26) berpendapat bahwa media pembelajaran mempunyai 3 ciri karakteristik yaitu :

#### 1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media Merekam, Menyimpan, Melestarikan, dan Merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri Fiksatif ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti Fotografi, Video Tape, Audio Tape, Disket Komputer, dan Film.

#### 2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya bagaimana proses

larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

### 3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu Objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-Sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya Rekaman Video, Audio, Disket Komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Menurut arsyad dalam syariffudin dkk (2022: 25) setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan ketrampilan pemilihan media pengajaran.

### **c. Jenis-jenis media pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan setiap jenis media berbeda antara satu dengan lainnya. Media pembelajaran mengikuti dengan perkembangan teknologi yang ada. Teknologi paling tua yang dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar adalah percetakan. Kemudian muncul teknologi audio-visual, dan teknologi terakhir yang muncul adalah teknologi mikroprosesor dengan menggunakan komputer.

Berikut adalah beberapa kategori dan contoh jenis-jenis media pembelajaran:

#### **1) Media visual**

Media visual adalah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

Menurut Mayasari et al., (2021:56) bahwa Media visual sendiri memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indra penglihatan, termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak- verbal, media cetak- grafis, dan media visual non- cetak. Media visual juga merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar atau gambar bergerak

untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh dari Media visual adalah gambar, diagram, grafik, Peta, Poster, Filmstrip, fFlm Pendek, dan Video.

## 2) Media audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan suara untuk memfasilitasi pemahaman siswa, contoh dari media audio adalah rekaman suara, radio, pita kaset, CD, dan podcast. Menurut Mufarikha & Susi Darihastining, (2022:23) media audio merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi cerita atau informasi dengan menggunakan indra pendengaran dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber/ alat bantu dalam belajar.

## 3) Media audio visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh dari media audio visual adalah film, video, persentasi multimedia, animasi, dan vebcast.

Menurut Setiyawan, (2021:34) pembelajaran yang menggunakan audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas

tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata.

#### 4) Media teks

Media teks adalah media pembelajaran yang menggunakan tulisan atau kata-kata untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media teks adalah buku, modul, jurnal, majalah, artikel, dan brosur.

#### 5) Media realia

Media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau objek nyata sebagai alat pembelajaran. Contoh dari media realia adalah model, contoh fisik, artefak, spesimen, dan objek yang dijadikan sumber belajar. (Nurdiya dan indriyani, 2023:65)

Lestari et al., (2023:78) juga berpendapat ada 6 jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru :

##### 1) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD berfungsi sebagai panduan yang jelas dan terstruktur bagi peserta didik selama proses belajar. LKPD biasanya terdiri dari serangkaian aktivitas, pertanyaan, tugas, atau latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

## 2) Powerpoint

Media pembelajaran Power Point adalah salah satu jenis media digital yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media Powerpoint digunakan oleh seluruh sekolah pada sampel penelitian ini.

## 3) Media Realis

Guru biasa membawa siswa ke lingkungan sekitar sekolah maupun dengan membawa tumbuhan dan hewan langsung ke dalam kelas.

## 4) Video Pembelajaran

Video pembelajaran memberikan variasi dalam cara menyampaikan materi, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Video pembelajaran mendukung gaya belajarsiswa yangberagamdan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dapat memilih cara terbaik untuk memahami materi.

## 5) Media Games

Salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan dengan menggunakan elemen-elemen game untuk menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar siswa. Keuntungan dari media game ini adalah meningkatkan motivasi

dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menyajikan materi secara menyenangkan dan interaktif, serta memberikan kesempatan untuk pengulangan dan penguatan pemahaman konsep secara berulang.

6) Poster

Poster merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dalam mengkomunikasikan informasi, Poster harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

**d. fungsi media Fungsi Media Pembelajaran**

Guru disekolah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dikelas, media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru di sekolah antara lain seperti buku teks, audiovisual, gambar, model atau alat peraga, dan internet.

Menurut Miftah, (2022:44) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada siswanya dan

membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh siswanya, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Fungsi media dianggap baik saat pesan tersebut tersampaikan dengan esensi pesan yang dimaksud. Fungsi media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Menempatkan fungsi media secara tepat akan menentukan cara pandang guru dalam memanfaatkan media saat pelaksanaan pembelajaran bagi peserta didik, baik sebagai strategi maupun saat menyampaikan materi pembelajaran (Budiyono, 2020:11).

Kemudian menurut Fadilah & Kanya, (2023:20) Mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran ada 6 yaitu : (1) Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang awalnya peserta didik bosan berubah menjadi pembelajaran yang seru,(2) Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya,(3) Memberikan stimulus belajar Peserta Didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat

peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi, (4) Mengaktifkan respon siswa untuk aktif dikelas, (5) Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan- pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak, (6) mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

## **2. Media Roda Berputar**

### **a. Pengertian Media Roda Berputar**

Roda merupakan sebuah objek benda yang berbentuk bundar, roda berputar adalah gerakan berputar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Jadi dapat disimpulkan bahwa roda berputar merupakan objek benda yang berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Media pembelajaran roda berputar di buat untuk membantu guru atau pengajar dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara belajar sambil bermain ini dapat disimpulkan bahwa, media roda berputar adalah media berbentuk lingkaran dan dibagi menjadi beberapa bagian yang telah ditulis atau ditempel gambar- gambar tertentu dan dimainkan dengan cara berputar.

Media roda berputar mempunyai beberapa arti diantaranya, media roda berputar merupakan media pembelajaran sederhana yang disajikan menarik dalam

bentuk lingkaran berbahasan dasar kayu bertujuan untuk membantu menyalurkan pesan pembelajaran dan mengaktifkan peserta didik serta tidak pasif dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media roda berputar adalah media yang dapat diterapkan ketika pembelajaran sambil bermain. Media roda berputar permainan yang berbentuk seperti roda yang dapat diputar dan memiliki bagian warna di beberapa sisinya. Permainan roda berputar ini dapat di modifikasi sesuai kebutuhan untuk pembelajaran lainnya. tristiantari dan wulandari, (2024:40)

Menurut token dkk, (2022:32) dengan menggunakan media pembelajaran, siswa diharapkan dapat belajar dengan semangat dan aktif. Salah satu media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran roda berputar.

Media roda berputar adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran pendidikan pancasila adalah dengan menggunakan media roda berputar.

#### **b. Sejarah Media Roda Berputar**

Dipertengahan abad ke-20, upaya pemanfaatan visual berkembang dengan penggunaan alat audio, melahirkan alat bantu audio-visual, seiring

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam pendidikan, penggunaan alat bantu atau media pembelajaran semakin luas dan interaktif dengan kehadiran komputer dan internet. Teknologi komputer memungkinkan hadirnya berbagai bentuk stimulasi untuk meningkatkan optimalitas pembelajaran. Contoh, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif adalah spinner, awalnya merupakan alat untuk mempermudah pekerjaan manusia dan kemudian diadopsi sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang unik dan menarik, yaitu media pembelajaran roda berputar.

Roda berputar, yang pada awalnya digunakan untuk mengubah serat tumbuhan dan hewan menjadi benang pada alat tenun kuno, memiliki asal-usul yang diperdebatkan. Meskipun teori dari Franz Maria Feldhaus Mengaitkannya dengan mesir kuno, beberapa dokumentasi sejarah menyebut debutnya di India antara 500 dan 1000 M. sementara teori lain menyebut Cina sebagai titik asal, pengembangan media roda berputar menjadi media pembelajaran adalah bentuk pengembangan dari media roda keberuntungan, keduanya menggunakan roda sebagai elemen utama. Media roda keberuntungan adalah sebuah roda yang dapat di putar dan dibagi menjadi sektor dengan kartu

soal, melibatkan siswa secara aktif dan interaktif untuk meningkatkan optimalitas dan keceriaan dalam proses pembelajaran, Desia (2024:2).

### **c. Langkah- Langkah Media Roda Berputar**

1. Langkah-langkah pembuatan media roda berputar
  - a) Menentukan materi yang akan diajarkan dengan tujuan pembelajaran.
  - b) Menyiapkan pertanyaan atau soal yang akan dimasukkan ke dalam roda berputar.
  - c) Menyiapkan alat dan bahan.
  - d) Menyiapkan kardus tebal atau triplek.
  - e) Menyiapkan karton warna atau kertas asturo.
  - f) Menyiapkan gunting atau cutter.
  - g) Menyiapkan lem tembak.
  - h) Menyiapkan pensil dan penggaris.
  - i) Menyiapkan paku keling(paper fastener) atau baut sebagai poros putaran.
  - j) Membuat desain roda.
  - k) Menggambar lingkaran besar pada kardus.
  - l) Membagi lingkaran menjadi beberapa bagian (8-12 sektor).
  - m) Setiap sektor diberi warna berbeda agar menarik.
  - n) Menuliskan nomor, kategori, atau petunjuk pada setiap sektor roda.

- o) Menyiapkan kartu pertanyaan yang sesuai dengan nomor atau kategori pada roda.
  - p) Membuat panah penunjuk dari karton atau plastik, memasang petunjuk pada bagian atas roda.
  - q) Memasang roda pada alas menggunakan paku keling atau baut sehingga dapat berputar dengan lancar, memastikan roda dapat diputar dengan mudah dan aman.
  - r) Memutar roda untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik, memperbaiki jika terdapat bagian yang kurang baik atau sulit diputar.
2. Langkah-langkah penggunaan media roda berputar
- a) Guru menjelaskan aturan permainan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tata cara penggunaan media roda berputar.
  - b) Siswa secara bergiliran memutar roda, siswa maju ke depan kelas memutar roda.
  - c) Menentukan soal berdasarkan hasil putaran, jarum penunjuk berhenti pada salah satu nomor atau kategori, guru membacakan pertanyaan sesuai nomor atau kategori yang diperoleh.
  - d) Siswa menjawab pertanyaan, siswa yang mendapat giliran memberikan jawaban, jika

tidak dapat menjawab, kesempatan dapat diberikan kepada siswa lain.

- e) Guru memberikan umpan balik, guru mengoreksi jawaban dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan .
- f) Guru memberikan penghargaan, guru dapat memberikan poin atau apresiasi kepada siswa yang menjawab dengan benar.
- g) Menyimpulkan pembelajaran, setelah seluruh kegiatan selesai, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

#### **d. Kelebihan Media Pembelajaran Roda Berputar**

Media pembelajaran roda berputar mempunyai beberapa kelebihan. Menurut kristina et al, (2020:19) yang diantaranya yaitu: media roda berputar dapat melatih daya ingat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, melatih peserta didik untuk memperkaya kosa kata, media pembelajaran roda berputar dapat membantu peserta didik meningkatkan kecerdasan verbal-lingustik, menstimulus kemampuan yang dimiliki peserta didik, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif.

Menurut Inayah & Prayogo, (2023:23) kelebihan-kelebihan dari media pembelajaran roda berputar adalah (1) Mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran,

(2) Melatih peserta didik untuk bertanggung jawab, (3) Media ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran namun harus disesuaikan dengan materi yang tengah dipelajari, (4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan kembali menggunakan kata-kata nya sendiri, (5) Media berbentuk kongkrit, (6) Sangat mudah untuk digunakan dan tidak berbahaya, (7) Ada unsur bermainnya sehingga siswa Merasa belajar sambil bermain.

#### **e. Kekurangan Media Pembelajaran Roda Berputar**

Menurut kristina et al, (2020:25) selain memiliki kelebihan media roda berputar juga memiliki kekurangan yaitu : dibutuhkan waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran roda berputar, media roda berputar memerlukan biaya yang lumayan banyak.

Menurut Dwi Isjayanti et al., (2023:60)Kelemahan media roda putar yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memainkan media roda putar tersebut karena bermainnya harus urut satu persatu.

Selain itu kekurangan dari media roda berputar adalah media macet dan tidak berputar, peserta didik malu untuk maju kedepan, peserta didik yang tidak maju cenderung rame dan tidak memperhatikan, memerlukan penjelasan materi di awal oleh pendidik agar peserta didik dapat mencocokkan keterangan gambar secara

tepat dan benar, proses pembuatan sedikit rumit, penggunaan juga masih diputar secara manual menggunakan tangan, dan membutuhkan waktu yang lumayan banyak untuk memainkannya.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pancasila adalah dasar dan falsafah negara republik indonesia yang terdiri dari lima asas atau prinsip dasar. “Istilah pancasila” sendiri berasal dari bahasa sansekerta yang artinya adalah “lima prinsip” atau “lima dasar” pancasila digunakan sebagai panduan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara di indonesia. Secara resmi, pancasila telah menjadi dasar negara indonesia sejak proklamasi kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. lima asas atau prinsip dasar dalam pancasila adalah sebagai berikut :

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa: mengakui keberadaan Tuhan Yang Maha Esa dan memberikan kebebasan kepada setiap individu untuk beragama dan berkeyakinan sesuai dengan tuntunan masing-masing agama.
- 2) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab: menghormati martabat serta hak asasi manusia, menjunjung martabat serta hak asasi manusia, menjunjung tinggi

nilai- nilai kemanusiaan, dan membangun budaya yang beradab dan bermartabat.

- 3) Persatuan Indonesia; membangun kesatuan, persatuan, dan kerukunan antarwarga indonesia dari berbagai suku, agama, ras, dan golongan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 4) Kerakyatan Yang dipimpin Oleh Hikmah Kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan : menjunjung tinggi prinsip dekomrasi yang berlandaskan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam pengambilan keputusan, serta membangun kepemimpinan yang bijaksana.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia: menciptakan kesetaraan dan keadilan dalam distribusi kekayaan dan sumber daya secara merata bagi seluruh rakyat indonesia. (effendi dkk, 2024: 1)

Pendidikan pancasila, sebagai salah satu mata pelajaran yang memuat nilai- nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara di indonesia, memiliki peran penting dalam upaya pembentukan karakter tersebut.

Pancasila, yang merupakan pedoman dan ideologi bangsa indonesia, mengandung nilai- nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Nilai- nilai ini yang menjadi

landasan dalam membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang memiliki moralitas tinggi. Oleh karena itu pendidikan pancasila itu sangat penting agar generasi muda memiliki kecerdasan dan intelektual moral yang tinggi.

Menurut Sartika & Ndona, (2024:24) pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan arti bagi mahasiswa tentang pancasila sebagai filsafat/ tata nilai bangsa dan dasar negara indonesia, pendidikan pancasila memiliki komitmen tinggi untuk memenuhi amanat sosial dengan memadukan nilai- nilai pancasila kedalam kurikulum pendidikan tinggi.

Lima sila Pancasila, yaitu nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan, masing-masing membawa kekayaan ajaran yang dapat dipetik dan diterapkan. Meski kita hidup pada masa kekinian, Pancasila harus tetap menjadi Pedoman utama dalam kehidupan berbangsa dan Bernegara. Terpeliharanya negara dari konflik dan terbentuknya karakter kuat yang mampu menyatukan seluruh lapisan masyarakat Indonesia dalam berbangsa jika cita-cita tersebut dianut oleh seluruh aspek bangsa.

## **b. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Ruang lingkup pembelajaran Pancasila tidak hanya mencakup pembelajaran landasan dan pemahaman Pancasila, tetapi juga pembahasan Pendidikan Pancasila sebagai salah satu ilmu pengetahuan.

Menurut Fajar & Martini, (2024:20) ruang lingkup pendidikan pancasila atau pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut :

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan Negara, sikap positif terhadap NKRI.
- 2) Norma, hukum, dan peraturan, meliputi tertib dalam keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 3) Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga Negara, meliputi : gotong royong, kebebasan berorganisasi, menghargai keputusan bersama dan lain-lain.

- 5) Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan system politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, system pemerintahan, dan Pres dalam masyarakat demokrasi.

#### **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan sebelumnya, ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media roda berputar yang di dalam skripsi dan penelitiannya mengangkat judul yang hampir sama, namun titik fokusnya berbeda, sebagai bahan perbandingan pengkajian mengenai penelitian sebelumnya dapat dilihat melalui penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian Aini Magfira, (2020) Yang berjudul *“implementasi media pembelajaran roda berputar pada mata pembelajaran pai di kelas iv sdn 50 kota bengkulu”* penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran roda berputar dan untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor

penghambat pembelajaran PAI dengan menggunakan media roda berputar di kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah kualitatif lapangan bersifat deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran roda berputar pada pembelajaran PAI di SD Negeri 50 Kota Bengkulu sudah berjalan dengan lancar sebagai bukti bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah berjalan dengan lancar yaitu proses pembelajaran, metode, sarana dan media yang digunakan, serta sikap siswa dalam bertanggung jawab dalam penggunaan media pembelajaran roda berputar. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran roda berputar mempunyai potensi besar untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian peneliti mempunyai kesamaan yaitu membahas implementasi model pembelajaran roda berputar, meskipun mempunyai perbedaan mata pelajaran yang digunakan.

2. Penelitian oleh Nur Haliza Irham, (2024) Yang berjudul “ *penggunaan media roda putar dalam meningkatkan Minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas v Upt spf sd inpres jongaya*”. Nur Haliza Irham mengatakan tujuan melakukan penelitian ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Inpres

Jongaya dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media roda putar. Dalam penelitiannya nur haliza irham menemukan bahwa nilai rata-rata kelas saat pre test mencapai 27,14. Nilai rata-rata pada hasil tes siklus 1 mencapai 62,14 meningkat pada siklus II sebesar 81,42. Minat belajar siswa pra tindakan mencapai 73,15 setelah tindakan meningkat menjadi 82,91. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Jongaya. temuan nur haliza irham ini menjadi landasan teoritis dimana model pembelajaran roda berputar bisa membuat siswa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Meskipun penelitian ini sama- sama meneliti model pembelajaran tetapi adanya perbedaan yaitu peneliti nur haliza irham menggunakan Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahyuni,( 20222) yang berjudul “ *pengaruh pemanfaatan media roda putar bergambar terhadap pemahaman konsep tema 2 pada siswa kelas III sekolah dasar*”, dalam penelitiannya, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 for windows dengan menggunakan teknik uji Independent Sample T-Test pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai  $\geq$

((3,614  $\geq$  2,048), dan nilai sig  $\leq$  0,05 ( $0.001 \leq 0,05$ ). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  terima. Penelitian ketiga ini sama-sama mengkaji penggunaan model pembelajaran roda berputar tetapi keduanya menggunakan pendekatan yang berbeda, nur wahyuni menggunakan pendekatan eksperimen sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dan perbedaan utama juga terletak pada konsep peneliti.

4. Della Regita Ardhia Putri, (2024) melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Rotar (Roda Putar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 02 Sukodono Lumajang*”. dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 02 Sukodono tahun pelajaran 2023/2024. penelitian ini memiliki hasil penelitian yang dimana Hasil analisis data menggunakan uji-t yang memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2- tailed)  $< 0,05$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran Roda Putar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Sukodono Lumajang tahun pelajaran 2023/2024. penelitian della ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah Nonequivalent Control Group Design dengan menggunakan pretest posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Setelah itu, dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample T-test. Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran roda berputar tetapi adanya perbedaan dengan peneliti yaitu mata pelajaran yang berbeda.

5. Penelitian yang ditulis oleh Sonnia Nur Wijayanti, dkk (2022) yang berjudul “ pengaruh media pembelajaran roda berputar terhadap hasil belajar Matematika Materi keliling dan luas lingkaran pada siswa madrasah ibtdaiyah”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di MI Al Karim Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan mendeskripsikan

statistik untuk menyajikan fakta ataupun menunjukkan hubungan antara variabel ataupun bersifat untuk mengembangkan konsep. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VI di MI Al Karim Surabaya. Peneliti mengambil sampel kelas VI berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini memakai teknik probability sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrument yaitu lembar tes atau soal pretest-posttest, wawancara, serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah nilai signifikansi 2 tailed sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai  $\alpha=0,05$ . Dengan demikian, hipotesis awal ditolak dan hipotesis alternative diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VI MI Al-Karim Surabaya.

### C. Kerangka Berpikir

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

