

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum pendidikan di Indonesia memberikan peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat menjamin kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dengan pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas.¹

sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat menjamin kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dengan pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas.² Seperti halnya pengetahuan tentang Pancasila, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di dalam membentuk kepribadian peserta didik atau generasi muda, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan sebagai media untuk mempertahankan nilai-nilai luhur Pancasila. Eksistensi Pancasila sebagai dasar negara, mendapat perhatian serius dari masyarakat. Berbagai pendapat negatif bermunculan terkait dengan Pancasila yang perlu diluruskan agar tidak menimbulkan ketimpangan-ketimpangan yang bisa memecah belah persatuan dan kesatuan

¹ Muhandi, Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia, Naskah Juara Harapan I Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) Dosen TA 2004/2005 Dr. Muhandi, SE.,M.Si.dosen tetap Fakultas Ekonomi Unisba Volume XX No. 4 Oktober Desember 2004 : 478 – 492.

² Muhandi, Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia, Naskah Juara Harapan I Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) Dosen TA 2004/2005 Dr. Muhandi, SE.,M.Si.dosen tetap Fakultas Ekonomi Unisba Volume XX No. 4 Oktober Desember 2004 : 478 – 492.

masyarakat Indonesia.³ sebagaimana tercantum dalam Undang- undang No 14 tahun 2005 pasal 8 sebagai berikut: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional” Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharuskan dapat mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan Pentingnya Penanaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik perlu diwadahi melalui pendidikan formal dan nonformal.

Pendidikan pancasila merupakan wadah yang tepat untuk memberikan pemahaman pada peserta didik tentang pentingnya Pancasila sebagai dasar negara serta penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk menjaga keutuhan bangsa dan negara Indonesia. Peserta didik akan menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan berkarakter manakala pendidikan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat saling mendukung dalam mengajarkan pendidikan pancasila. Salah satu faktor penunjang dari keberhasilan pembelajaran pancasila adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Metode merupakan sesuatu yang penting karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangatlah ditentukan oleh efektivitas metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan haruslah menarik dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran,

³ Uwi Martayadi&Marzuki Marzuki (2019) Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,harmoni sosial jurnal IPS Volume 6, No 1, Maret 2019 (13-21) Program Studi Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tidak mudah melupakan materi yang diajarkan. Nilai-nilai Pancasila tersebut merupakan nilai inti yang harus dipertahankan dan dilestarikan oleh warga negara Indonesia. Setiap sila mengandung nilai atau makna yang sangat mendalam, seperti sila ketuhanan merupakan pemaknaan terhadap nilai-nilai religius yang berkaitan antara individu dengan Tuhan. Sila kemanusiaan berhubungan dengan aspek moralitas, keteraturan, dan perwujudan pranata sosial yang beradab. Sila persatuan Indonesia menyiratkan makna perwujudan kesatuan dan kasih sayang terhadap segenap suku bangsa dari Sabang sampai Merauke. Sila Permusyawaratan dan Perwakilan menyiratkan makna perlunya demokrasi atas dasar konsensus dalam menyikapi berbagai persoalan. Dan sila keadilan sosial yang menyiratkan perilaku yang transparan, adil, dan merata guna mewujudkan kesejahteraan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.⁴ sebagaimana yang sudah kita ketahui pancasila merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah tinggi karena mata pelajaran pancasila mempunyai peranan penting bagi negara indonesia.

Yang masuk dalam mata pelajaran ppkn, menuntut siswa untuk mengembangkan cara berpikirnya serta diharapkan ketika siswa mampu menguasai materi siswa dapat memecahkan masalah kehidupan sehari-harinya maupun menerapkan isi yang terkandung dalam sila pancasila serta dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan

⁴ Uwi Martayadi, Marzuki Marzuki pada tahun 2019 yang berjudul “Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan vol 6, no 1 hal 13-21

semakin berkembang. Memperkenalkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa membutuhkan bagian dari pembelajaran. Dalam hal ini guru merupakan pengatur pendidikan sekolah, guru harus menyampaikan dengan baik materi atau tujuan pembelajaran kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Zunidar dimana kuat dan lemahnya hubungan antara guru dan siswa tergantung pada kepuasan atau ketidak puasan dalam penggunaannya. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana guru dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi dengan siswa.⁵ Nasution menjelaskan bahwa proses interaksi atau komunikasi dalam pendidikan ada karena adanya rencana dan tujuan, sehingga penggunaan media harus memperkuat komunikasi antara siswa dan guru.⁶ Nurmala menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari sumber belajar, serta akan menciptakan suasana pembelajaran nyaman dan kondusif yang mana peserta Didik dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.⁷

Pembelajaran pancasila yang diberikan pada semua jenjang pendidikan. Dalam Kurikulum 2013, pancasila menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai macam kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam pembelajaran tema.

⁵ Zunidar, Z. (2017). Efektivitas komunikasi guru dalam pembelajaran. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 214.

⁶ Nasution, T. (2017). Konsep dasar pendidikan kewarganegaraan dalam membangun karakter siswa. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2).

⁷ Nirmala, N. S., & ISTIANAH, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook sebagai media belajar pada pembelajaran IPA materi metamorfosis kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).

Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut untuk belajar pancasila membutuhkan media yang dapat membuat pembelajaran yang abstrak dan menjadi kongkret.⁸

Pada materi pancasila dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian peserta didik di MI Mifathul Faalah Manisrenggo Kediri pada tahun 2021/2022 terdapat 8 peserta didik dikelas IV dari 23 peserta didik yang mendapat nilai di atas kkm. Pendidik sudah menjelaskan sedetail mungkin seperti sudah menyontohkan nilai dari pancasila dengan sederhana namun terkadang peserta didik belum begitu bisa membedakan dan memahami amalan amalan yang terkandung dalam sila setiap sila pancasila. Dengan adanya penelitian ini pendidik berharap bisa menghasilkan media yang benar benar dipahami dan di ingat peserta didik sepanjang pendidikan materi pancasila untuk kedepan, dikarenakan mempelajari pancasila bukan hanya di SD namun di semua jenjang sampai tingkatan mahasiswa.⁹

Sebelumnya penelitian ini pernah dilakukan oleh ananda Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa Roda Jelajah Indonesia dikembangkan menggunakan konsep cerdas cermat yang dilakukan secara berkelompok. Sehingga media ini memerlukan pertanyaan yang lumayan banyak dan bervariasi. Pertanyaan dalam media ini berkaitan dengan peninggalan sejarah pada mata pelajaran pancasila. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ananda Galuh ini menghasilkan produk sebuah media permainan Roda Jelajah

⁸ ibid

⁹ Wawancara 12 september 2022

Indonesia yang terdiri dari roda putar yang digunakan untuk menentukan warna kartu pertanyaan yang akan diambil untuk dijawab, kartu pertanyaan terdiri dari 6 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam roda putar, kartu jawaban yang terdiri dari 6 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam roda putar, papan jelajah indonesia, pion yang berbentuk candi-candi, dan buku panduan yang berisi tentang peraturan permainan.¹⁰

Berdasarkan Observasi, Wawancara Dan Reverensi Penelitian Yang Dilakukan Oleh Ananda Galuh Peneliti Menginginkan Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Judul Pengembangan Media Bermain Jam Putar Pancasila Sebagai Evaluasi Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Manisrenggo Kediri. Dengan Ini mengapa peneliti mengambil media jam putar bahwa sampai waktu yang tidak ditentukan materi pancasila perlu dikuasai oleh segenap warga negara Indonesia dan diingat oleh siswa sampai waktu yang tidak di tentukan baik dipelajari penerapannya ataupun pola pikirnya, maka dari itu pancasila sangat berperan dalam usaha mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi. Media jam putar dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen untuk mendukung jalannya pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya mendapat perhatian guru, mengingat seorang guru merupakan fasilitator pendidikan. Maka dari itu setiap guru harus dapat memahami bagaimana menetapkan media yang dapat menunjang pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. dalam menggunakan media

¹⁰ Ananda Galuh. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indoneasi Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunung Kidul. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan media yang kurang optimal di kelas tinggi akan menyebabkan siswa merasa bosan sehingga berdampak pada kemalasan yang berujung pada hasil belajar yang rendah. Hal ini karena dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dalam hal ini, media jam putar dijadikan sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk pengajaran nilai-nilai Pancasila. Pemilihan media yang akan dikembangkan penulis ini dipilih karena mengacu pada cara belajar peserta didik yang masih tergolong usia yang senang bermain sehingga jam putar dapat membantu siswa untuk lebih terkonsentrasi dan termotivasi minat belajarnya.¹¹ Penggunaan jam putar untuk peserta didik diharapkan sebagai evaluasi hasil belajar sambil bermain, sehingga materi dapat disampaikan dengan menyenangkan.

Media pembelajaran bertujuan menumbuhkan semangat serta motivasi Peserta Didik agar lebih berkonsentrasi dan memahami pembelajaran yang diberikan dengan mudah. Media yang dapat di gunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media jam putar. Media jam putar yang ingin dikembangkan menjadi media jam putar mengenai Pancasila sehingga media fokus terhadap nilai-nilai Pancasila. Sejalan dengan pendapat setyadi sebagai media pembelajaran permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk

¹¹ Hidayat, A. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal pendidikan seni rupa*, 3(2), 218-226

dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik, permainan memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari Peserta Didik untuk belajar, permainan dapat memberi umpan balik secara langsung dengan memecahkan masalah- masalah yang nyata, dan permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.¹²

Media pembelajaran permainan jam putar adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat poin materi pembelajaran. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang efektif. Serta media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media ini bersifat luwes, karena media permainan dapat dikembangkan dan dimodifikasi dengan materi dan Berdasarkan wawancara yang dilakukan pendidik kelas IV bahwa pendidik pada tahun 2021 menggunakan media video dari youtube dan metode ceramah dalam menyampaikan materi pancasila, pada pembelajaran saat itu dilakukan dengan daring namun untuk pengumpulan tugasnya orang tua langsung datang ke sekolah untuk menemui guru kelas dikarenakan semua siswa yang sekolah di MI Miftahul Falah dominan penduduk setempat.

¹² Setyadi, D. (2017). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal *Satya Widya*, 33(2), 87-92.

Penugasan juga tidak maksimal dikarenakan tidak semua peserta didik mempunyai pendamping saat mengerjakan dikarenakan orang tua kerja dan lain sebagainya. Pendidik menggunakan lembar kerja siswa pada tahun 2022 pendidik menjelaskan langsung di depan kelas, peserta didik mendengarkan dan menyimak buku masing masing buku paket yang biasa digunakan.¹³

Dari beberapa pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.¹⁴

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut sebagai :

1. Bagaimana kelayakan media jam putar dalam pembelajaran materi pancasila pada kelas IV MI Miftahul Falah Manisrenggo Kediri?
2. Bagaimana pengembangan media jam putar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pancasila kelas IV MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

¹³ Wawancara 12 september 2022

¹⁴ Dian Wulandari,(2019) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah IbtidaiyahFakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kelayakan dari media jam putar dalam pembelajaran pancasila pada kelas IV MI Miftahul Falah Manisrenggo Kediri.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media jam putar dalam pembelajaran pancasila pada kelas IV MI Miftahul Falah Manisrenggo Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media evaluasi yang bernama jam putar. Spesifikasi dari media pembelajaran roda putar yang akan dibuat yakni:

1. Media jam putar pancasila dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar materi pancasila pada kelas IV
2. Media jam putar yang dikembangkan berupa permainan sambil belajar. serta dapat disentuh dan dimainkan. Jam putar yang dikembangkan memiliki bentuk dan warna yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam menggunakan media dalam pembelajaran pancasila.
3. Media jam putar dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik MI Miftahul Falah manisrenggo kediri
4. Desain dari media ini terbuat dari triplek berbentuk bulat berukuran 60 cm terdapat sila pancasila di setiap sudutnya serta memiliki beberapa kartu yang berisi nilai atau pengamalan dari pancasila sila 1-5 serta dapat sebagai hiasan dinding.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari adanya pengembangan adalah untuk memberikan kontribusi pembelajaran keprofesionalan para guru dan atau menyempurnakan perubahan dalam suatu pengaturan spesifik bidang pendidikan. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Media pembelajaran jam putar akan mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik di dalam kelas. memutar media yang terdapat di dinding kelas merupakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran ini akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi pancasila. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Bagi pendidik

Media pembelajaran jam putar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif.

2. Bagi sekolah

Dapat dijadikan masukan kepada sekolah tentang peran penting penggunaan media pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

3. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran pancasila dengan pemanfaatan media jam putar untuk materi pancasila.

F. Asumsi dan Keterbatasan penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang mendasari adanya penelitian dan pengembangan ini dengan adanya media jam putar ini diharapkan peserta didik mampu menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta bisa dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi Pancasila.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan akan optimal jika proposal ini memiliki batasan pengembangan sebagai berikut.

1. Peneliti menfokuskan pada pembuatan produk media jam putar pembelajaran.
2. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan berbagai materi lainnya sebagai evaluasi Sekolah Dasar.
3. Memfokuskan media jam putar pembelajaran roda Pancasila yang berbentuk jam penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan di sekolah, karena tidak membutuhkan alat lain sebagai pendukung
4. Pembelajaran yang interaktif menandakan keberhasilan pembelajaran.
5. Media pembelajaran jam putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Produk yang dihasilkan berupa jam putar hanya memuat materi Pancasila.
2. Media pembelajaran jam putar adalah produk yang akan diujicobakan
3. Subjek uji coba media pembelajaran ini terbatas pada peserta didik

G. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah melacak beberapa skripsi, maupun jurnal penelitian tentang pengembangan roda putar pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan media roda pancasila.

1. Hasil Penelitian jurnal dilakukan Aryanto pada tahun 2021 penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Roda Pintar Berkantong pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar; mengetahui tingkat kemenarikan media Roda Pintar Berkantong pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Subyek penelitian produk ini yaitu ahli materi, ahli media/desain, ahli bahasa, serta ahli pembelajaran dengan sasaran uji coba produk yaitu peserta didik kelas V SDN Sugihrejo I, SDN Sugihrejo II, dan MI Falakhiyah Glagah. Hasil validasi media Roda Pintar ini menunjukkan bahwa memiliki tingkat kevalidan materi sebesar 92,5% (sangat valid).¹⁵

Perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan gambaran media yang sama namun tujuan dari penelitiannya yang beda dari penelitian ini untuk mengetahui hasil evaluasi dari peserta didik sedangkan penelitian diatas untuk melihat seberapa tingkat kemenarikan media tersebut lalu penggunaan model pengembangannya dalam penelitian ini menggunakan mode ADDEI

¹⁵ Mudzaki Risma, Silviana Nur Faizah, Sherif Juniar Aryanto, 2021, Pengembangan Media Roda Pintar Berkantong Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Lamongan, Sawabiq Jurnal Keislaman Vol 1 No 1 Tahun 2021 Issn 277-7409

sedangkan penelitian diatas menggunakan brog and gall.

2. Penelitian jurnal yang dilakukan Rahmayanti pada tahun 2021 penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dan Mengetahui hasil motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran roda keberuntungan. pengaruh media pembelajaran Roda Keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran apapun. Media pembelajaran roda keberuntungan terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. dan pelaksanaan media roda keberuntungan ada sedikit perbedaan nama lain Variabel X (roda keberuntungan) tetapi isi atau pelaksanaannya sama Untuk hasil motivasi yang sudah peneliti analisis menyatakan nilai rata-rata motivasi belajar terdapat adanya peningkatan dan terdapat pengaruh. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan skor yang cukup signifikan dari masing-masing penelitian tersebut.¹⁶

Perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan RnD dan bertujuan sebagai hasil evaluasi sedangkan peneliti diatas yaitu menggunakan Kuantitatif untuk melihat hasil dan pengaruh motivasi siswa dalam penggunaan media tersebut dan mencari nilai rata rata dari skor masing masing peneliti.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan Ghufroon pada tahun 2021 penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Data-data hasil penelitian implementasi media roda putar

¹⁶ Fadhli Dzil Ikrom, M.Pd, Rahmayanti,2021, Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa,vol 2 no 02 thn 2021 hal 21-35

dianalisis secara mendalam untuk menemukan efektivitas media roda putar terhadap hasil belajar. Penelitian ini diawali dengan merumuskan topik penelitian, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media roda putar pada beberapa pembelajaran di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media roda putar (Pretest= 41) dan setelah menggunakan media roda putar (Posttest= 65). Gain score antara nilai pretest dan posttest adalah 24 poin.¹⁷

Perbedaan dari penelitian ini dalam metodenya penelitian ini menggunakan penelitian RnD yang bertujuan untuk melihat kelayakan media hasil evaluasi sedangkan penelitian di atas menggunakan penelitian kuantitatif bertujuan untuk menganalisis media guna melihat kemampuan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penelitian jurnal ini dilakukan Marzuki pada tahun 2019 penelitian ini bertujuan untuk 1) Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; 2.) Keefektifan metode konvensional untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; dan 3.) Pembelajaran yang lebih efektif antara kedua metode tersebut. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Subjek penelitian ini adalah 32 peserta didik kelas VIII B SMP Muhammadiyah 3 Kota Yogyakarta (kelas eksperimen)

¹⁷ Mar'atus Solichah, Akhwani, Sri Hartatik, Syamsul Ghufron pada tahun 2021 yang berjudul "Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar vol 29, n0 2 hal 80-92

dan 30 peserta didik kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Kota Yogyakarta (kelas kontrol), sehingga keseluruhan subjek berjumlah 62 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Uji validitas dengan expert judgement. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan uji MANOVA..¹⁸

Perbedaannya dalam penelitian diatas dalam tujuan penelitian peneliti diatas ingin melihat seberapa efektif media dalam menanamkan nilai Pancasila sedangkan penelitian ini melihat hasil dari evaluasi belajar siswa apakah siswa sudah memahami dan menanamkan dengan baik nilai dari Pancasila serta menggunakan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Ananda Galuh. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran roda jelajah Indonesia yang layak digunakan untuk mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Wonosari Baru. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model Borg dan Gall melalui 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran roda jelajah Indonesia yang dikembangkan

¹⁸ Uwi Martayadi, Marzuki Marzuki pada tahun 2019 yang berjudul "Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan vol 6, no 1 hal 13-21

menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak. Menurut ahli media, media ini termasuk kategori sangat baik dengan skor 4,85.¹⁹

Perbedaan dalam penelitian diatas yaitu dalam segi pengembangan untuk penelitian di atas menggunakan borg dan gall sedangkan penelitain ini menggunakan ADDIE dalam tujuan penelitian diatas peneliti bertujuan melihat kelayakan media yang digunakan dalam pelajaran IPS sedangkan di penelitian ini juga melihat kelayakan namun sebagai evaluasi dari hasil belajar pendidikan pancasila.

H. Definisi Istilah dan Definisi Oprasional

1. Roda putar

Papan bulat merupakan sejenis kayu triplek yang memiliki lebar dan tebal tertentu berukuran 60 cm.jam putar merupakan salah satu sifat dari bentuk lingkaran.

2. Hasil evaluasi

Hasil evaluasi merupakan perwujudan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan alat pengukur, seperti tes lisan, tulis, atau lainnya.

¹⁹ Suasari, Ananda Galuh (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Jelajah Indonesia Untuk Ips Kelas V Sd Negeri Wonosari Baru Gunungkidul*. Skripsi S1, Pgsd.