

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Anitah, dkk media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.<sup>1</sup> Menurut Miarso bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>2</sup> Beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

---

<sup>1</sup> Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu Volume 2*, no. 1 (2019): 23–27.

<sup>2</sup> Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa 2*, no. 1 (2019): 17–26.

Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran belum berjalan dengan lancar. Terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satu kendalanya adalah terbatasnya media pembelajaran sebagai sumber belajar. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Kedungkumpul pendidik hanya menggunakan buku pendidik dan buku peserta didik sebagai media belajar. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak sedikit peserta didik banyak bermain sendiri dan kurang memahami pembelajaran.

SDN 1 Kedungkumpul adalah Sekolah Dasar yang terakreditasi B dan berada di Kabupaten Lamongan. Sekolah ini berlokasi di desa sehingga kreatifitas pendidik perlu ditingkatkan dalam pengembangan media pembelajaran dan pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah. Pengembangan media pembelajaran perlu inovasi supaya menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran seorang pendidik hendaknya terampil dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan. Dalam masalah ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pendidik dalam penguasaan pengetahuan tentang media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas dan efektifitas pembelajaran. Menurut Sudjana hal yang perlu diperhatikan guru dalam penguasaan pengetahuan tentang media pendidikan untuk mempertinggi kualitas dan efektifitas pengajaran tersebut yaitu pertama, pendidik perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media

pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, pendidik terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi. Ketiga, pendidik memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.<sup>3</sup>

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas pendidik dalam menyajikan materi pelajaran. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Pendidik dan peserta didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran.<sup>4</sup> Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting peranannya dalam pembelajaran IPS, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan.

Pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Menurut Yusuf Anas, yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih-kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan

---

<sup>3</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM*: Vol. VII, (2018).

<sup>4</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inofatif*, ed. Pandi Rais, □□□□□□, vol. ث قفتى (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019).

maksud penggunaannya.<sup>5</sup> Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS peneliti ingin mengembangkan media roda putar.

Media roda putar merupakan media visual, dimana media ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan didalamnya terdapat kartu soal dan kartu jawaban. Media roda putar ini memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Menurut Khairunisa menjelaskan bahwa roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.<sup>6</sup> Media roda putar dirancang dan disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Media roda putar adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPS, karena didalamnya terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari guna untuk lebih memahami materi.

Media roda putar dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan merangsang peserta didik untuk lebih cepat bersaing dengan temannya. Media roda putar juga dapat menarik perhatian, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Sebelumnya penelitian ini pernah dilakukan oleh Dian Wulandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda

---

<sup>5</sup> Sanhedrin Ginting and Yulia Anita Theresia Siagian, “Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dengan Karakter Siswa di SMP Swasta HKBP Belawan Tahun Ajaran 2019/2020,” *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 1 (2020): 54–75.

<sup>6</sup> Tina Kristina and Taopik Rahman, “Desain Media Roda Putar untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B” 4, no. 2 (2020): 314–23.

Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi”. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media roda keberuntungan dikembangkan dengan konsep bermain sambil belajar. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dian Wulandari ini menghasilkan produk media roda keberuntungan terdiri dari roda keberuntungan yang digunakan untuk menentukan kartu pertanyaan yang akan diambil untuk dijawab. Kartu pertanyaan terdiri dari 30 kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan gambar yang terdapat pada roda keberuntungan.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan referensi penelitian yang dilakukan oleh Dian Wulandari peneliti ingin mengembangkan media roda putar pada pembelajaran IPS. Peneliti berfokus pada penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 1 Kedungkumpul”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada suatu permasalahan yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media roda putar pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media roda putar pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan media roda putar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan yang diharapkan oleh penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media roda putar pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul.
2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media roda putar pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media roda putar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 1 Kedungkumpul.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu media pembelajaran berupa roda putar sebagai pendukung pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media roda putar dikembangkan berwujud berbentuk lingkaran dengan diameter 42 cm.
2. Media roda putar didesain dengan *full color* sehingga dapat menarik peserta didik.

3. Terdapat kartu soal dan kartu jawaban disesuaikan dengan peserta didik kelas IV.
4. Media roda putar dapat berhenti sendiri di sebuah petak tertentu ketika setelah diputar oleh peserta didik.
5. Media roda putar ini dapat digunakan atau dimainkan secara kelompok.
6. Media roda putar ini dilengkapi dengan buku pedoman permainan sehingga mudah dipahami oleh pemain atau peserta didik.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media roda putar ini diharapkan menjadi perantara atau penghubung yang berperan menjadi sumber belajar peserta didik. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahaman dengan mengaitkan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media roda putar SDN 1 Kedungkumpul ini sebagai berikut:

##### **1. Bagi Peserta Didik**

Penerapan media roda putar sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi.

##### **2. Bagi Pendidik**

Media roda putar dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan menginspirasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan.

### 3. Bagi Sekolah

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat melengkapi media pembelajaran yang ada di sekolah.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan suatu pengalaman baru untuk mengembangkan media roda putar dalam pembelajaran dan memberikan wawasan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian ini yaitu:

- a. Dengan menggunakan media roda putar pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dapat disampaikan dengan cara dimainkan, sehingga media roda putar sangatlah efektif untuk menjadi alat yang dapat melengkapi proses pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat mempelajari pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dalam bentuk lingkaran yang dikemas dalam sebuah permainan.

### 2. Keterbatasan Penelitian dan pengembangan

Peneliti membatasi penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran yaitu media roda putar.

- b. Media roda putar yang dikembangkan hanya mencakup pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi untuk kelas IV.
- c. Subjek penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas IV SDN 1 Kedungkumpul.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang telah peneliti cari yaitu berupa skripsi. Peneliti menemukan penelitian terkait dengan media roda putar dan materi sumber daya alam serta pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi diantaranya sebagai berikut:

- a. Skripsi yang ditulis oleh Dian Wulandari pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Putar Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jambi.”<sup>7</sup> Tujuan dari peneliti yaitu mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik “Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 3” melalui media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Hasil penelitian pengembangan dari ahli materi/isi memperoleh persentase kevalidan/kelayakan mencapai 92,85%; dari ahli media dan desain memperoleh persentase kevalidan/kelayakan 90,76%; tanggapan penilaian dari pendidik pelajaran tematik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi memperoleh persentase

---

<sup>7</sup>Dian Wulandari, Skripsi: “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*,” (Jambi:Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2019), 1–124.

kevalidan mencapai 89,23%; dan tanggapan penilaian dari uji coba lapangan memperoleh kevalidan/kelayakan 96,2%.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama ingin mengembangkan media roda putar dan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV. Perbedaan penelitian terdapat pada materi, penelitian yang dilakukan oleh Dian Wulandari mengembangkan media pembelajaran pada materi Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 3, sedangkan penelitian ini mengembangkan media roda putar Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Pembelajaran 1 pokok materi kegiatan ekonomi masyarakat yang disajikan melalui media roda putar.

- b. Skripsi yang ditulis oleh Elok Khoirul Muna Mabni Zain pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 di MI PSM Padang Kabupaten Tulungagung.”<sup>8</sup> Tujuan dari peneliti yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan dan tidak menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya di kelas IV. Hasil persentase kelayakan yang di dapatkan adalah 86% dari hasil validasi ahli materi, 86% validasi ahli desain media, 94% validasi ahli pembelajaran, dan persentase kemenarikan media dari peserta didik memperoleh persentase 87,1%.

Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama ingin mengembangkan media roda putar pada peserta didik kelas IV. Perbedaannya terletak pada

---

<sup>8</sup> Elok Khoirul Muna mabni Zain, Skripsi: “Pengembangan Media Roda Putar pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padang Kabupaten Tulungagung,” (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020), 1–90.

tujuan dan materi yang dikembangkan yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Elok Khoirul Muna Mabni Zain bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan dan tidak menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya, sedangkan penelitian ini bertujuan mengembangkan media roda putar pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV.

- c. Skripsi yang ditulis oleh Nisrina Najla Izzatunnisa pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI.”<sup>9</sup> Hasil penelitian pengembangan ahli Bahasa memperoleh persentase 90%, ahli materi memperoleh persentase 91%, ahli media memperoleh persentase 87%, dan penilaian pendidik terhadap materi memperoleh persentase 98%. Persamaan pada penelitian ini sama-sama mengembangkan media berbentuk roda yang dapat diputar. Perbedaan penelitian terdapat pada terdapat pada materi, penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Najla Izzatunnisa mengembangkan media pembelajaran pada materi tema peristiwa dalam kehidupan, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi yang disajikan melalui media roda putar.

---

<sup>9</sup> Nisrina Najla Izzatunnisa, Skripsi: “Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI,” (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. *Research and Development* atau penelitian pengembangan dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik dan memudahkan pembelajaran peserta didik pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dilihat, diraba, dimainkan/dijalankan atau yang lainnya.
3. Media roda putar merupakan salah satu media berbentuk lingkaran, *full color*, dapat dimainkan dengan cara di putar, dilegkapi dengan buku pedoman, dan didalamnya memuat gambar pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan butir soal yang akan diujikan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi.
4. Pemahaman adalah tingkat kemampuan berfikir yang berbeda-beda setiap peserta didik yang dapat diukur dengan tes.
5. Pembelajaran IPS adalah adalah mata pelajaran sosial yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Salah satu materi IPS kelas IV adalah pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi yang terdapat pada tema 9 “Kayanya Negeriku”.