

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA BERPUTAR
BERBANTUAN KARTU ACAK MATERI GARUDA PANCASILA DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS 2 SD NEGERI GONDANG PACE**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

NUR ALIFAH KHOIRUN NISA

NPM: 19.1.01.10.0101

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

NUR ALIFAH KHOIRUN NISA
NPM. 19101100101

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA BERPUTAR BERBANTUAN
KARTU ACAK MATERI GARUDA PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-
HARI SISWA KELAS 2 SD NEGERI GONDANG PACE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

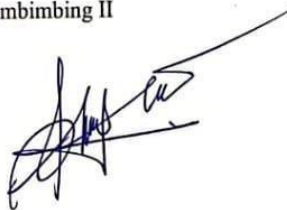
Tanggal 04 Juli 2024

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M. Pd
NIDN. 0710128902

Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd.
NIDN. 0722039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh

NUR ALIFAH KHOIRUN NISA

NPM.

19101100101

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA BERPUTAR BERBANTUAN
KARTU ACAK MATERI GARUDA PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-
HARI KELAS 2 SD NEGERI GONDANG PACE**

Telah dipertahankan di depan

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Pada Tanggal 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

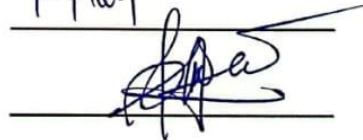
1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd



2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd



3. Penguji II : Nurita Primasatya



Mengetahui,
Dekan FKIP



Drs. Agus Widodo, M. Pd

NIDN.0024086901


PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nur Alifah Khoirun Nisa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 07 November 2000
Npm : 19101100101
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2024
Yang menyatakan,



Nur Alifah Khoirun Nisa
NPM. 19101100101

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan dan hanya kepada Tuhanmu lah kamu berharap”

(QS. Alam Nasyrh : 6-8)

Kupersembahkan Karya ini untuk :

- ❖ Kedua Orang Tuaku
- ❖ Keluarga tercinta
- ❖ Dosen Jurusan PGSD
- ❖ Teman-teman seperjuangan

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA BERPUTAR BERBANTUAN KARTU ACAK MATERI GARUDA PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS 2 SD NEGERI GONDANG PACE

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Roda Berputar, Kartu Acak, Garuda Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti bahwa pada mata pelajaran PPKn Garuda Pancasila Kelas II SD Negeri Gondang Pace guru yang kurang kreatif, guru yang tidak memakai media pendukung, guru merasa bahwa penggunaan media pembelajaran tidak wajib yang wajib adalah buku tema, guru hanya menggunakan buku tema yang sesuai dengan materi, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa yang mengakibatkan siswa lebih sering bermain dan berbicara dengan temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Roda Berputar berbantuan kartu acak pada materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas II SD Negeri Gondang Pace.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan subjek penelitian siswa kelas II SD Negeri Gondang Pace. Tahap uji coba terbatas dengan jumlah siswa 10, dan desain uji coba luas dengan siswa 24 dari kelas 2. Teknik pengumpulan data berupa skor kemudian dianalisis menggunakan uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Teknis analisis data yang digunakan adalah KKM.

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut. (1) Kevalidan media mendapatkan skor 93% dengan kriteria sangat valid dan materi mendapatkan skor 91 dengan kriteria sangat valid. (2) Kepraktisan oleh guru mendapatkan skor 86% dengan kriteria sangat praktis dan oleh siswa terbatas mendapatkan skor 91% dengan kriteria sangat praktis. (3) Keefektifan pada hasil post-test mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran kelas II SD Negeri Gondang Pace.

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak Materi Garuda Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas 2 SD Negeri Gondang Pace” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi
5. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Moh. Sukirno, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gondang Pace.
8. Bapak/Ibu Guru SD Negeri Gondang Pace yang telah membantu penelitian.
9. Orang tua tercinta yang telah banyak berkorban demi keberhasiam dalam penyusunan skripsi dan dalam masa perkuliahan yang panjang ini. Terima Kasih selalu memberi semangat dan tidak pernah putus asa dalam keadaan apapun.

10. Teman-teman dari PGSD khususnya kelas (B) yang selama 4 tahun telah menemani, memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Falih Febriansyah, seseorang yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberi dukungan terhadap saya. Terima Kasih karena sudah membantu, memberi motivasi dan pengingat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga segala bantuan dan do`a yang diberikan penuh keikhlasan tersebut mendapatkan anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang haus ilmu pengetahuan terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.

Kediri, 12 Juli 2024

Nur Alifah Khoirun Nisa
NPM. 19.1.01.10.0101

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
A. LATAR BELAKANG	2
B. IDENTITAS MASALAH.....	6
C. BATASAN MASALAH.....	7
D. RUMUSAN MASALAH	8
E. TUJUAN PENGEMBANGAN.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengembangan Media Pembelajaran	11
b. Fungsi Media Pembelajaran	12
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
d. Macam-macam Media Pembelajaran.....	16
2. Media Konkret.....	17

a. Pengertian Media Konkret Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak	17
b. Penggunaan Media Roda Berputa Berbantuan Kartu Acak	20
3. Pembelajaran PPKn Pada Kelas II SD Negeri Gondang Pace	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III	39
Metode Pengembangan.....	39
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	44
1. Lokasi Penelitian.....	44
2. Subjek Penelitian	44
D. Validasi Model / Produk	45
E. Uji Model / Produk	45
1. Desain Uji Coba Terbatas	45
2. Desain Uji Coba Luas	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
1. Pengembangan Instrumen	47
2. Instrumen Validasi.....	48
G. Tahap-Tahap Analisis Data	52
1. Tahap-tahap Analisis Data.....	52
2. Norma Pengujian	49
BAB IV	55
Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan	56
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	57
3. Desain Awal.....	58
B. Pengujian Model Terbatas.....	59

1. Uji Validasi Ahli	59
2. Uji Coba Terbatas.....	65
C. Pengujian Model Perluasan	72
1. Desain Uji Luas.....	72
2. Hasil Uji Kepraktisan.....	72
3. Deskripsi Uji Coba Luas.....	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian	76
1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan.....	76
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	81
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....	83
BAB V	85
Simpulan, Implikasi, Dan Saran	85
A. Simpulan.....	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	34
Tabel 2.2 Kerangka Berpikir.....	38
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi	48
Tabel 3.2 Instrumen Untuk Ahli Media.....	49
Tabel 3.3 Angket Kepraktisan Siswa.....	50
Tabel 3.4 Angket Kepraktisan Guru.....	51
Tabel 4.1 Hasil Angket Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media dan Materi	65
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Uji Kepraktisan Respon Guru.....	67
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas	69
Tabel 4.6 Hasil Post-test Uji Coba Terbatas.....	71
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Luas	73
Tabel 4.8 Hasil Post-test Uji Coba Luas.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE	39
Gambar 4.1 Dasar Awal Papan Media	58
Gambar 4.2 Desain Awal Media	58
Gambar 4.3 Gambar Contoh Kegiatan Pada Sila Pancasila.....	59
Gambar 4.4 Desain Awal Amplop	59
Gambar 4.5 Saran Validator Ahli Media	61
Gambar 4.6 Tampilan Awal dan Akhir Media Pembelajaran	61
Gambar 4.7 Saran Validator Ahli Materi.....	63
Gambar 4.8 Validasi Materi Pembelajaran.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pengajuan Judul.....	93
Lampiran 2 : Surat Pengantar / Izin Penelitian.....	95
Lampiran 3 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian	96
Lampiran 4 : Lembar Bimbingan.....	97
Lampiran 5 : Hasil Wawancara.....	101
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 8 : Perangkat Pembelajaran	131
Lampiran 9 : Angket Respon Guru.....	133
Lampiran 10 : Angket Respon Siswa	138
Lampiran 11 : Lembar Post-test.....	128
Lampiran 12 : Dokumentasi Hasil Kegiatan	149
Lampiran 13 : Hasil Plagiasi	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan terhadap perilaku peserta didik dalam melakukan perubahan-perubahan untuk menuju tujuan pendidikan. Dalam RUU Tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS Tahun 2022 dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memfasilitasi dan mewujudkan pembelajaran dan suasana belajar agar pelajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Terdapat 3 jenis pendidikan yang ada di Indonesia yaitu nonformal, informal, dan formal. Pendidikan nonformal yaitu pendidikan yang dilakukan di luar sekolah, meliputi kelompok belajar, majlis ta'lim. Pendidikan informal adalah pendidikan yang dilakukan di sekolah, meliputi kegiatan ekstrakurikuler pramuka, hadroh. Sedangkan pendidikan formal yakni pendidikan yang ditempuh melalui pembelajaran di sekolah. Pendidikan di sekolah terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi. Pendidikan yang menjadi tolak ukur keberhasilan pada pengajaran dan pembelajaran di mulai dari jenjang pendidikan dasar, karena pendidikan dasar merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, serta menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti

pendidikan yang lebih tinggi. Pada pendidikan di sekolah berpedoman kepada kurikulum untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah. Menurut RUU Sisdiknas tahun 2022 “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan panduan yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menumbuhkembangkan potensi pelajar secara holistik dan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Sehingga kurikulum dapat diartikan sebagai rencana bahan pembelajaran yang dijadikan pedoman pembelajaran selama satu semester ke depan. Pada kurikulum pendidikan dasar saat ini masih menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yang diterapkan dalam pembelajaran setiap harinya. Alasan sekolah dasar yang masih menggunakan kurikulum 2013, karena dari perangkat pembelajaran dan cara penilaiannya sudah tersusun jelas dari adanya kompetensi dasar, indikator sampai tujuan pembelajaran, terdapat buku siswa dan buku guru serta sekolah masih mempersiapkan untuk kurikulum merdeka.

Pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, IPA, IPS. Salah satu Mata Pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan nilai dan moral siswa yang sesuai dengan Pancasila yaitu PKn. Dengan adanya mata pelajaran PKn, diharapkan siswa sejak sekolah dasar sudah dibekali pengetahuan tentang sejarah Indonesia, identitas nasional, tugas dan hak sebagai warga negara

Indonesia, serta nilai, norma dan makna Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Agrini & Agustin:2023). Adapun karakteristik mata pelajaran PKn yaitu memiliki ruang lingkup aspek persatuan dan kesatuan bangsa, nilai-nilai Pancasila, demokrasi politik atau peranan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga menjadi pembelajaran dalam pendidikan karakter siswa. Selain itu, PKn juga mempunyai tujuan yaitu dapat menumbuhkan wawasan dan kesadaran terhadap bernegara, mempunyai sikap cinta tanah air dan bangsa, mempunyai pengetahuan tentang wawasan Nusantara (Yuliana, 2015). Berdasarkan tujuan tersebut yang sudah dijelaskan, maka dilakukanlah observasi untuk mengetahui pembelajaran PKn yang ada di Sekolah Dasar saat ini.

Berdasarkan dari hasil observasi yang sudah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Gondang Kabupaten Nganjuk pada kelas 2, permasalahan yang terjadi yaitu dari siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung berbicara dengan temannya, siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Kemudian permasalahan yang terjadi pada guru yaitu guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menjadikan siswanya membaca di buku ajar tanpa ada media pendukung lainnya. Kemudian berdasarkan wawancara kepada guru kelas 2 tersebut didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran di kelas guru tersebut tidak wajib menggunakan media pembelajaran, dan guru kurang memperhatikan belajar khususnya mata

pelajaran PKn siswa di kelas. Selanjutnya permasalahan lain yakni dari fasilitas yang ada di sekolah yaitu tidak adanya alat pendukung seperti proyektor dan LCD. Jika ingin menggunakan media proyektor dan LCD saat pembelajaran di kelas maka guru harus membawa media dari luar sekolah.

Pada kelas 2 siswa Sekolah Dasar Negeri Gondang Pace pada materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang lulus dari nilai KKM hanya 45%, sedangkan siswa yang tidak lulus 55% dari 34 siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa kurang memahami materi Garuda Pancasila. Padahal, materi Garuda Pancasila tersebut sangat penting diajarkan ke siswa. Pentingnya adalah siswa mengetahui simbol-simbol dari Garuda Pancasila, siswa mengetahui makna dari simbol Garuda Pancasila, dan siswa dapat menerapkan kegiatan pada sila-sila Pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran konkret.

Alasan menggunakan media konkret pada penelitian ini adalah berdasarkan teori J.Piaget dalam penelitian Liana (2019:34) dijelaskan bahwa anak pada usia 7-12 tahun memasuki tahap operasional konkret, yang artinya anak pada usia sekolah dasar tahun memiliki karakteristik cara berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional atau berpikir. Jika didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek atau benda-benda

konkret, sehingga pada periode ini anak mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda (Tafonao, 2018).

Salah satu media konkret yang sesuai dengan materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yaitu media roda berputar berbantuan kartu acak. Alasan menggunakan media konkret roda berputar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, siswa dapat ikut dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, serta mengajak siswa belajar sambil bermain agar tidak hanya menggunakan buku siswa saja. Serta media tersebut didukung dengan media kartu, karena, jika hanya media pembelajaran roda berputar penggunaan media tersebut tidak bisa maksimal saat menjelaskan materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada kelas 2 (Solichah et al., 2021).

Media roda berputar berbantuan kartu acak adalah media yang berdampingan atau berpasangan, jika saat penggunaan media roda berputar tidak berbantuan kartu acak maka media tersebut monoton dan kurang bisa dimengerti oleh siswa. Berdasarkan alasan tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Rahmatunnisa dkk (2021:24) pada penelitian yang berjudul “pengembangan media roda berputar angka dalam meningkatkan kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 SDN Margahayu XIX” di jelaskan bahwa “Media pembelajaran merupakan media konkret yang menjadi pendukung siswa untuk berfikir secara logis dan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran”.

Kemudian cara kerja media konkret roda berputar berbantuan kartu acak yaitu, siswa terlebih dahulu membuat kelompok yang terdiri dari 5 siswa, salah satu siswa maju kedepan untuk memutar roda dan sampai mendapatkan simbol Garuda Pancasila, setelah itu siswa mengambil kartu acak yang sudah tersedia kemudian menyusun dengan kelompoknya sesuai dengan sila-sila Pancasila dan contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-harinya, setelah menyusun kartu acak tersebut siswa mengumpulkan kedepan secara bergantian. Berdasarkan masalah dan solusi pada penelitian ini maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak Materi Garuda Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas 2 SD Negeri Gondang Pace”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu pada siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa yang cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, dan siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi didepan kelas. Kemudian permasalahan yang terjadi pada guru yaitu guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menjadikan siswa hanya membaca di buku ajar tanpa ada media pendukung lainnya, kemudian pada saat pembelajaran guru tidak wajib menggunakan media pembelajaran pendukung yang lain, guru yang kurang mengerti akan pentingnya media pembelajaran sebagai

pendukung saat pembelajaran berlangsung. Guru yang kurang bisa kreatif dalam membuat sebuah media pembelajaran, karena mungkin sulit, memerlukan banyak waktu untuk membuatnya dan mungkin kurang adanya waktu untuk membuat media pembelajaran jadinya guru tidak perlu mementingkan alat media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya permasalahan yang terdapat pada fasilitas di sekolah, pada Sekolah Dasar Negeri Gondang Pace tidak adanya alat pendukung seperti proyektor dan LCD. Oleh karena itu, keterbatasan fasilitas maka guru jika ingin menggunakan alat pendukung harus membawa dari luar sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari identifikasi masalah di atas maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Kompetensi dasar pada penelitian ini adalah 1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila pancasila sebagai Anugrah Tuhan Yang Maha Esa. 2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari”. 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila”. 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan Sila-sila Pancasila.

2. Materi yang akan dibahas pada pengembangan ini yaitu Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari.
3. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas 2 SD Negeri Gondang Pace.
4. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media roda berputar berbantuan kartu acak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan sehari-hari kelas 2 SD Negeri Gondang Pace ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas 2 SD Negeri Gondang Pace ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas 2 SD Negeri Gondang Pace ?

E. Tujuan Pengembangan

- a. Untuk Mengetahui kevalidan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas 2 SDNegeri Gondang Pace.
- b. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas 2 SDNegeri Gondang Pace

- c. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari kelas 2 SDNegeri Gondang Pace.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai penambah wawasan Pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam media pembelajaran Roda Berputar berbantuan kartu acak pada kelas 2 Sekolah Dasar. Serta sebagai penerapan dari Pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi.

2. Bagi Sekolah

- a. Sebagai sarana dan prasarana dalam pembuatan media pembelajaranyang bisa digunakan di sekolah dasar.
- b. Memberikan masukan dan sumbangan dalam alternatif penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran dalam kelas.
- c. Menjadi pedoman kepala sekolah untuk memberitahukan ke guru- guru untuk menggunakan media pembelajaran karena bisa memudahkan pembelajaran dan bisa menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Guru

- a. Penelitian ini bermanfaat dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Menjadi pedoman guru lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran,
- c. Dan guru bisa lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dan bisa lebih baik dari sebelumnya.
- d. Dapat meningkatkan motivasi guru untuk menerapkan strategi dan pembelajaran yang lebih bervariasi.

4. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat belajar siswa agar pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa senang.
- b. Lebih memudahkan siswa dalam pembelajaran jika terdapat media maka lebih nyata tidak monoton di buku siswa saja, bisa belajar sambil bermain.

5. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas yang nantinya akan menjadi bekal dalam menjadi seorang pengajar / guru.
- b. Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran di kelas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Shastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13. <https://ejournal.upbatam.ac.id>
- Agrini, M., & Agustin, F. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta Didik Kelas II SDN 187. *Yasin*, 3(5), 1165–1176. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1907>
- Anggraeni, A., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media ROTARACT (Roda Berputar Pakaian Adat) Pada Materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *AL QODIRI (JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN)*, 0, 1–23). <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Angreani, A. L., Huda, C., & Setianingsih, E. S. (2018). Pengaruh Strategi Card Sort Berbantu Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 364. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16153>
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Ed. Revisi). Raja GrafindoPersada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Elok Khoirul Muna Mabni, Z. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Uin-Malang.Ac.Id*, 1–91. <http://etheses.uin-malang.ac.id/23693/1/16140048.pdf>
- Ikhsan, N. I., Irfani, F., & Nadasyah, I. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* , 4(4), 899–917. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1006>
- Ira Yenita Malau, Maida Puspa Ristika Ambarita, Meliana Girsang, Rani Sabeta Nainggolan, Dina Pratiwi Tambunt, Teddy Pascha Depariy, & Fazli Rachman. (2024). Analisis Peran Persepsi Mahasiswa Mengenai Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Memajukan Ekonomi. *Public Service and Governance Journal*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.56444/psgj.v5i1.1232>
- Maisaroh, K., & Surya, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar pada Materi Perubahan Sosial Budaya untuk Siswa Kelas VI SDN Katerban 2. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran*, 128–136. <https://proceeding.unpediri.ac.id>

- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Repository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Munadi, Y. (Ed). (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah pendekatan baru*. Gaung PersadaPress Group.
- Partini. (2021). Problem Based Learning in Civic Learning in First Grade Elementary. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 4(6), 1125–1132. <https://jurnal.uns.ac.id>
- Qomariah, N., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan Motivasi, Aktivitas, Dan Kognitif Dalam Mengetahui Huruf Hijaiyah Menggunakan Model Pandai Pada Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.20527/jikad.v4i1.11723>
- Rahmat, I. (2022). Pengaruh Metode Simulasi (Simulation) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Siswa Kelas V Sd Sejahtera Waykandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung* . <https://eskripsi.stikipgribl.ac.id>
- Rahmatunnisa, S., Mujtaba, I., Suciati, A., & Rufaidah, R. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* , 1(1), 1–11. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Soimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Solichah, M., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92. <https://journal2.um.ac.id>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuliana, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash untuk Model Pembelajaran Kooperatif. *Skripsi*. <https://lib.unnes.ac.id>