

**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA RODA PUTAR  
STIKER PINTAR DALAM MATERI ASEAN  
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN  
SISWA KELAS VI SD NEGERI  
1 SIMEULUE TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh

Putri Ramadhani

1911080049



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Putri Ramadhani  
NIM : 1911080049  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penerapan Penggunaan Media Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Simeulue Timur

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 25 September 2023

Pembimbing I,



Fitriani, M.Pd  
Nidn. 1325019301

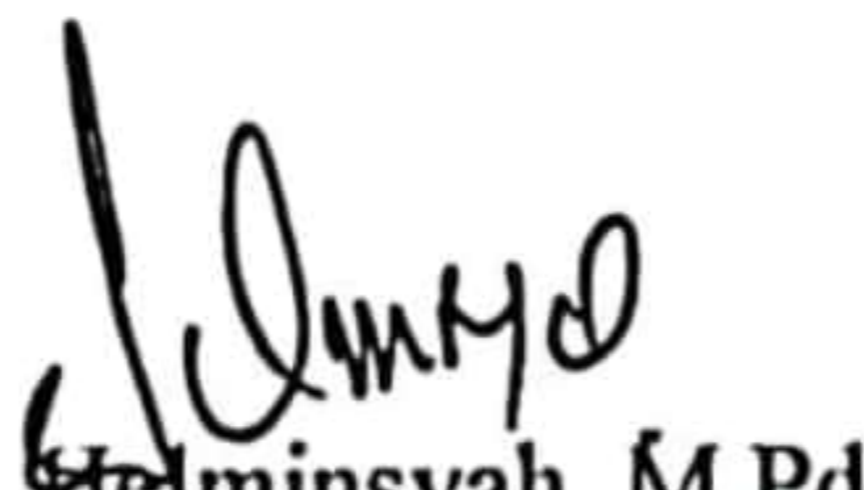
Pembimbing II,



Aprian Subhananto, M.Pd  
Nidn. 1320048701

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD



Helminsyah, M.Pd  
Nidn. 1320108501

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACK</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
1.7 Hipotesis Penelitian	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	<b>11</b>
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Pengertian Media Roda Putar	16
2.1.3 Pengertian Pengetahuan	23
2.1.4 Asean	26
2.2 Kajian Penelitian yang Relavan	42
2.3 Kerangka Berpikir	45

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>47</b>
3.1 Pendekatan Penelitian	47
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	48
3.3 Populasi dan Sampel	48
3.4 Variabel Penelitian	48
3.5 Tingkat Pengumpulan Data	49
3.6 Teknik Analisis Data	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>54</b>
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	55
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Tes Hasil Belajar	56
4.1.4 Hasil Pengumpulan Data Angket Respon Siswa	64
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Hasil Belajar Siswa	66
4.2.2 Angket Respon Siswa	68
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>75</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran, pengetahuan, ataupun kemampuan serta keterampilan yang dilihat dari kebiasaan setiap orang, pendidikan sangat dibutuhkan sebagai penunjang pengetahuan, pelatihan, ataupun penelitian. Dalam UUD nomor 20 tahun 2003, telah mengatur tentang sistem pendidikan Nasional dalam pendidikan juga termuat tujuan pendidikan yang pada dasarnya sebagai wadah atau sarana dalam mengembangkan kepribadian serta potensi meningkatkan pengetahuan. Pendidikan berfungsi untuk membentuk diri yang baik dari kemampuan, keahlian, etika, dan akhlak untuk menjadikan pribadi yang lebih baik. Pendidikan menjadi sarana untuk membekali diri dalam menghadapi dunia bermasyarakat karena dunia bukan hanya tentang pengetahuan melainkan meliputi dari sosial, etika, maupun adab. Tentulah pendidikan memiliki manfaat bagi mereka yang mengikuti pendidikan, karena akan sangat berpengaruh baik pada dirinya ataupun lingkungannya. Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti "pendidikan" sedangkan pedagogik artinya "ilmu pendidikan".

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang

dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi, 2009:21). Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Menurut pandangan B. F. Skinner (1958), belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Pengertian belajar ini ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Skinner berpendapat bahwa ganjaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar, tetapi istilahnya perlu diganti dengan penguatan. Ganjaran adalah sesuatu yang menggembirakan, sedangkan penguatan adalah sesuatu yang mengakibatkan meningkatkannya suatu respon tertentu. Penguatan tidak selalu berupa hal yang menggembirakan, tetapi dapat terjadi sebaliknya. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar dalam pembelajaran. Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar, pembelajaran sewajarnya didesain dengan menarik.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain membentuk suasana active learning, media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar

keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dapat dilihat ketika menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik dan optimal (Wati, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran harus menjadi perhatian guru yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Tsai et al, 2009).

Menurut Prastowo (2013) pelaksanaan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. Dengan Media ini dapat dibuat di tempat pembuatan tukang kayu atau disebut panglong dengan bahan dari kayu atau triplet untuk membentuk suatu lingkaran, bentuk lingkaran dengan ukuran diameter 45 cm, dipinggir lingkaran terdapat jarum putar, penyangga dasar/bawah menggunakan dua kayu panjang dengan ukuran 45 cm dan 49 cm. Bagian penyangga atas dibuat dengan ukuran  $\pm$  52 cm menyatu dengan anak panah jarum putar, pada arah jam jarum putar menunjukkan arah jarum jam nya terletak di samping lingkaran. Untuk stiker pintar nya di print dan di pres nama negara-negara asean kemudian ditempelkan negara asean nya yang sudah terbagi 10 garis di alat media roda putar. 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. 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.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Simeulue timur bahwa segala upaya guru telah memberikan pembekalan ilmu tentang media pembelajaran pada proses pembelajaran. Pihak guru maupun sekolah telah memberikan sarana prasarana yang cukup menunjang seperti buku paket pelajaran yang tersedia di perpustakaan. Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran materi Asean masih sangat rendah. Kemudian dapat dilihat bahwa siswa di sekolah tersebut masih sulit mengerti terkait materi Asean pada mata pelajaran IPS dan guru pun masih menjelaskan menggunakan buku paket serta meminta anak-anak hanya membaca materi Asean di buku paket atau mencatat yang materinya di tulis guru di papan tulis, setelah itu guru memberikan penugasan berupa latihan atau LKS untuk dikerjakan siswa. Siswa kelas VI pernah mengeluhkan mereka mengatakan bahwa bosan belajar ketika guru masuk ke kelas hanya diminta membaca materi yang ada di buku paket, kemudian mencatat dan membuat tugas latihan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:7) yang menyebutkan bahwa, "media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat



merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi." Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sangatlah berperan dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Sedangkan menurut Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selama ini guru juga menyampaikan materi hanya dengan menggunakan media konvensional seperti buku, LKS, dan lain nya sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam belajar memahami materi. Faktor lainnya yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari atau memahami suatu materi tentang ASEAN adalah peran guru yang masih dominan di kelas dan pembelajaran masih terfokus pada guru yang hanya menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah dan penugasan. Kondisi-kondisi tersebut menurut peneliti yang membuat pembelajaran materi ASEAN kurang efektif sehingga pengetahuan siswa pun akhirnya rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 bulan Juli tahun 2023 yang dilakukan dengan wali kelas VI di SD Negeri 1 Simeulue timur yaitu dengan ibu Rosnelly H, S.Pd. mengenai pembelajaran

siswa yaitu menggunakan lembar kerja peserta didik (LKS) atau buku paket pada materi Mengenal Negara-negara Asean pelajaran IPS di kelas VI, ketika guru masuk ke kelas VI guru hanya memberikan buku paket atau LKS kepada 29 siswa untuk meningkatkan pengetahuan belajar siswa dalam mengenal negara-negara Asean beserta penjelasannya.

**Tabel 1.1** LKS tingkat pengetahuan siswa pada materi Asean

No	Nama Siswa	Mengenal Negara-negara ASEAN dan Penjelasannya	Tingkat Pengetahuan Siswa
1.	Afika Hutagalung	1. Indonesia	Sangat Kurang
2.	Abel Juliyah	2. Malaysia	Kurang
3.	Anggita Hanum	3. Thailand	Kurang
4.	Akbar Azib	4. Myanmar	Kurang
5.	Muhammad Syaid	5. Filipina	Sangat Kurang
6.	Hafizah	6. Brunnei Darussalam	Kurang
7.	Ira Nova Hutagalung	7. Laos	Sangat Kurang
8.	Julio Devan Ramadhan	8. Kamboja	Kurang
9.	Lovya Melani	9. Singapura	Sangat Kurang
10.	M. Syamil Al-wafi	10. Vietnam	Kurang
11.	Mohd. Nur Alif		Kurang
12.	Muhammad Fakhrul		Kurang
13.	Muhammad Faiq Malau		Kurang
14.	Muhammad Arif		Sangat Kurang
15.	Muhammad Akram		Kurang
16.	Moureno Alfriandi		Sangat

No	Nama Siswa	Mengenal Negara-negara ASEAN dan Penjelsannya	Tingkat Pengetahuan Siswa
	Simamora		Kurang
17.	Naifa		Sangat Kurang
18.	Althaf		Sangat Kurang
19.	Riyan Saputra		Kurang
20.	Reyhandi Lutfhi Althaf		Sangat Kurang
21.	Sifah Alyah Zebua		Kurang
22.	Septiana Rizky		Kurang
23.	Sesilia Sandiva		Kurang
24.	Safria Safitri		Kurang
25.	Putri Izora		Kurang
26.	Abdi Abqari		Sangat Kurang
27.	Amanda Septia		Kurang
28.	Hamid Anugrah		Sangat Kurang
29.	Nur Hafazah Riwansyah		Sangat Kurang

Berdasarkan hasil data permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik sebuah judul **"Penerapan Penggunaan Media Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Simeulue Timur."** Alasan peneliti menggunakan alat media roda putar stiker pintar untuk melihat pada mata pelajaran IPS bagaimana cara belajar siswa dengan adanya penerapan penggunaan media roda putar maka siswa akan lebih aktif. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif atau

inovatif dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Dengan penggunaan alat media roda putar, maka kesulitan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran dapat diatasi. Siswa dapat tertarik dan semangat untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta ikut berperan aktif dalam penggunaan media roda putar, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan terhadap pembelajaran materi Asean pelajaran IPS. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan alat peraga yang digunakan guru belum banyak bervariasi
2. Pembelajaran masih sangat berpusat pada guru
3. Siswa merasa mengantuk atau bosan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan penggunaan media roda putar untuk meningkatkan pengetahuan belajar siswa pada materi Asean, dan yang menjadi objek dari penelitian adalah siswa kelas VI di SD Negeri 1 Simeulue Timur.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan penggunaan media roda putar stiker pintar dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Asean terhadap siswa kelas VI SD Negeri 1 Simeulue timur?
2. Bagaimana respon siswa kelas VI SD Negeri 1 Simeulue Timur terhadap pembelajaran menggunakan media roda putar stiker pintar pada materi Asean?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan peneliti dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan penggunaan media roda putar stiker pintar dapat berpengaruh untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi Asean pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Simeulue timur.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas VI SD Negeri 1 Simeulue Timur dalam pembelajaran menggunakan media roda putar stiker pintar pada materi Asean

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mengoptimalkan media pembelajaran, serta

media roda putar ini sangat bermanfaat juga diharapkan menjadi perantara atau penghubung yang berperan menjadi sumber belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka manfaat penelitian ini sangat memudahkan seorang pendidik atau peneliti dalam menerapkan penggunaan media roda putar stiker pintar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peserta didik Penerapan media roda putar sebagai media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik kelas VI lebih mudah memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara mengaktifkan peserta didik dan dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Memberikan acuan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah dan meningkatkan kualitas guru dan sekolah dalam bidang pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan suatu pengalaman baru untuk mempelajari atau menggunakan alat media roda putar dalam pembelajaran dan memberikan wawasan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran.

### 1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Media roda putar stiker pintar tidak dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Asean terhadap siswa kelas VI di SD Negeri 1 Simeulue timur.

Ha : Media roda putar stiker pintar dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Asean terhadap siswa kelas VI di SD Negeri 1 Simeulue timur.