



<b>Accepted:</b> April 2022	<b>Revised:</b> January 2023	<b>Published:</b> February 2023
--------------------------------	---------------------------------	------------------------------------

## **Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Buku Tema 1 ASEAN Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar**

**Amala Sundari**

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia  
*e-mail: amalasundari@upi.edu*

**Fany Isti Fauzia**

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia  
*e-mail: fanyisti4@upi.edu*

**Tin Rustini**

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia  
*e-mail: tinrustini@upi.edu*

### **Abstract**

*Social Sciences is a subject studied by students since the elementary school level which of course requires learning media as an aid in the teaching and learning process. The background of this research is the limited use of learning media in social studies subjects causes students to experience boredom because the learning process is less fun. Social studies learning is still dominated by teachers which results in a lack of interaction between students when participating in the learning process. The purpose of the research is to develop learning media that will be applied to learning as social studies learning media for ASEAN countries in grade VI SD. In this study, using the type or approach of library research with library data collection methods, reading and recording and processing research materials from journals, books, articles, magazines, websites with various types of publications that are relevant to the development of learning media for ASEAN Class. VI SD. The results of the study show that the learning media Smart Sticker Spin Wheel on the material of ASEAN countries in social studies learning is very suitable to be used in the social studies learning process in class VI SD.*

**Keywords :** *social studies; learning media; ASEAN; class VI SD.*

### Abstrak

IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sejak jenjang sekolah dasar yang tentunya membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menyebabkan siswa mengalami kebosanan karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan kurangnya interaksi antar siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran sebagai media pembelajaran IPS negara-negara ASEAN di kelas VI SD. Dalam penelitian ini menggunakan jenis atau pendekatan penelitian kepustakaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian dari jurnal, buku, artikel, majalah, website dengan berbagai jenis publikasi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran untuk Kelas ASEAN. VI SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Smart Sticker Spin Wheel pada materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VI SD.

**Kata kunci :** IPS; media pembelajaran; ASEAN; kelas VI SD.

### Pendahuluan

IPS merupakan mata pelajaran yang dipelajari siswa sejak sekolah dasar. Jurusan IPS di tingkat SD/MI menangani berbagai ilmu sosial, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk peduli dengan masalah di sekitar mereka, untuk mengambil pendekatan yang bertanggung jawab dan terampil untuk setiap kehidupan individu atau masalah yang berhubungan dengan kehidupan patriotik kepada warga negara, bangsa dan masyarakat (Wahyu B.S, 2018, 5). Menurut Muchtar (Siska, 2016, 20) volume IPS meliputi empat aspek, yaitu sistem sosial budaya; orang, lingkungan dan tempat; perilaku keuangan dan kesejahteraan; dan waktu, perubahan dan keberlanjutan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukanlah disiplin ilmu melainkan suatu program pengajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu geografi, ilmu ekonomi, dan ilmu sosiologi) dan humaniora (aspek norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya) Meskipun pengetahuan sosial sesungguhnya sudah melekat pada diri seseorang namun IPS perlu dipelajari dan diajarkan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan pengetahuan sosial alamiah itu belum cukup mengingat kehidupan masyarakat dengan segala persoalannya itu makin berkembang. Untuk menghadapi perkembangan yang terus menerus tersebut diperlukan pendidikan formal, khususnya pendidikan IPS di sekolah.

Melalui pendidikan IPS peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian social serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Guru IPS di SD perlu memiliki wawasan tujuan dan arah yang hendaknya dipertimbangkan ketika mengembangkan materi pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia saat ini memosisikan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai objek aktif pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan belajar guru sangat berpengaruh terhadap bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga nantinya hasil belajar siswa meningkat. (Fung et al., 2017). IPS masih didominasi oleh guru (*teacher center*), dimana guru menggunakan metode ceramah dan mengandalkan media improvisasi seperti buku teks, peta dan globe untuk menyampaikan IPS. Keadaan ini mengurangi semangat dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran karena guru tidak menggunakan media yang kreatif dan interaktif yang

cocok untuk siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, pengetahuan guru menjadi bagian yang sangat penting, karena guru memiliki banyak pengetahuan yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas (Belin dan Akar, 2020, 3).

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan peneliti SDN Cikeruh II melalui wawancara dengan guru, terungkap beberapa permasalahan lapangan dalam IPS yang menunjukkan bahwa guru masih belum memiliki lingkungan belajar yang serba guna dan interaktif, sehingga proses pembelajaran masih terkendali dari guru. guru mengandalkan buku pelajaran, siswa dan bahan ajar yang minim. Alat yang paling sering digunakan guru dalam IPS adalah buku atlas, peta, video *instruksional*, *globe*, lembar kerja, dan buku teks siswa. (Rachmadyanti, 2018, 2297).

Dalam kegiatan mengajar di kelas, guru hanya memberikan informasi kepada siswa tanpa siswa aktif dalam proses pembelajaran, dalam hal ini siswa pasif. (Supardi dkk., 2012, 73). Hal ini berdampak negatif bagi siswa, salah satunya siswa hanya memperoleh materi tanpa belajar untuk berlatih memecahkan masalah dari materi yang dipelajari dan kurangnya interaksi antar siswa. Oleh karena itu, media ini merupakan upaya peningkatan pembelajaran yang menarik, dikemas dalam permainan yang diterapkan secara kelompok. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kriteria media dan karakteristik siswa agar mereka memahami materi yang dibahas dalam media tersebut. (Permata dkk., 2017, hlm 4). Hal ini juga dijelaskan dalam jurnal yang berjudul "Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menarik", menurut Mukminan (dalam Nurseto, 2011, 24), dalam perkembangan media harus memperhatikan prinsip *VISUALS* kepanjangan dari *visible*, *interesting*, *simple*, *useful*, *accure*, *legitimate*, dan *structured*.

Menurut Daryanto (2016) lingkungan belajar diartikan sebagai komponen pembelajaran dari proses pembelajaran yang dapat menjelaskan pesan atau informasi yang disampaikan guru selama pembelajaran, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Hal ini sesuai dengan definisi *teaching environment* yang dikemukakan oleh Heinich dkk (dalam Pribadi, 2017, 15), yaitu media yang berperan sebagai perantara informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dan sebagai perantara informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah tempat dimana guru berbagi informasi dengan siswa.

Untuk memperoleh lingkungan belajar yang berkualitas, sehingga berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran, perlu dilakukan pemilihan dan perencanaan lingkungan belajar yang tepat dan baik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat media pembelajaran menjadi efektif. Kriteria pemilihan media didasarkan pada pemahaman bahwa pendidikan media merupakan bagian dari sistem pendidikan umum (Arsyad, 2013).

Untuk membuat konsep-konsep abstrak menjadi konkrit, lingkungan belajar diperlukan tidak hanya dalam mata pelajaran alam, tetapi dalam semua mata pelajaran. Dalam pembelajaran IPS yang sebenarnya memiliki banyak teori abstrak, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pemahaman siswa. Mata pelajaran IPS merupakan materi yang kompleks dan terkadang sulit untuk dibawa ke dalam pembelajaran sesuai dengan kenyataan. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi IPS kepada siswa (Syawaluddin, 2019). Selain itu, inti mata pelajaran IPS adalah menyiapkan, memajukan dan membentuk keterampilan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat (Miaz 2012).

Agar mendapatkan lingkungan belajar yang berkualitas, sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran secara signifikan, maka perlu dipilih lingkungan belajar yang sesuai dan baik serta

direncanakan penggunaannya. Memilih lingkungan belajar yang tepat memungkinkan penggunaan lingkungan belajar yang efektif. Kriteria pemilihan media didasarkan pada pemahaman bahwa pendidikan media merupakan bagian dari sistem pendidikan umum (Arsyad, 2013). Media yang digunakan tidak harus sesuatu yang mahal, tetapi media yang benar-benar efektif dan mampu berperan sebagai media komunikasi antara guru dan siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal.

Penyesuaian tujuan pembelajaran menjadi kriteria pemilihan media peningkat pembelajaran. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya pemilihan bahan ajar didasarkan pada tujuan pembelajaran yang diberikan. Media harus mendukung isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang berupa fakta, prinsip dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media untuk memudahkan pemahaman siswa. Media yang diperlukan harus sudah tersedia, paling tidak pelatih bisa melakukannya sendiri. Keterampilan komunikasi guru juga harus diperhatikan, apa pun jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sudjana, 2010).

Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang memiliki pengetahuan untuk mengembangkan bahan ajar, khususnya pengembangan bahan ajar ASEAN di kelas VI SD. Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan kemampuan membangkitkan motivasi belajar, yang berujung pada berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan guru khususnya pada saat pembelajaran materi IPS ASEAN di kelas VI SD. CPS sebagai sebuah metode pembelajaran terdiri dari dua unsur utama, yaitu *collaborative learning* dan *problem solving*. Interaksi sosial dalam *collaborative learning* dikombinasikan dengan proses kerja kognitif dan metakognitif individu dalam memecahkan suatu masalah. (Xiaoqing Gu, 2015) CPS dapat diterima secara luas oleh para ahli secara luas karena memiliki prinsip bahwa peserta didik harus mengembangkan kemampuan untuk mengkonstruksi pemahaman melalui kolaborasi dengan orang lain sehingga peserta didik tersebut akan memahami orang lain dengan baik, serta dia juga akan membangun pengetahuan baru melalui proses pemecahan suatu masalah. (Hogan, 1999)

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran, karena belum banyak media interaktif yang digunakan guru di lapangan. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pembelajaran yang membantu siswa memahami materi. Guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal dalam materi dan pelajaran tersebut, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu aspek penting yang mendukung hal tersebut adalah penggunaan media pendidikan. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru memfasilitasi proses pembelajaran, seperti media cetak seperti buku atau alat peraga dimana mereka menyajikan mata pelajaran yang diajarkan.

Kegiatan belajar tentunya dapat dijumpai pada setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dan wajib dipelajari di tingkat sekolah dasar. Sosiologi adalah kombinasi dari berbagai bidang ilmu sosial, termasuk ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, dan sosial budaya. Ilmu sosial ini diturunkan dari fenomena dan realitas sosial yang ada di sekitarnya. Ilmu-ilmu sosial membahas tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya, dimana manusia menghadapi berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupannya. SD/MI Kelas VI memiliki mata

pelajaran inti IPS, yaitu Geografis, Perubahan Sosial Budaya, Peran Indonesia di ASEAN dan Makna Proklamasi Kemerdekaan. Materi ini termasuk dalam Kompetensi Inti IPS 3.3 Analisis Kedudukan dan Peran Indonesia dalam Kerjasama Ekonomi, Politik, Sosial Budaya, Teknologi dan Pendidikan di Kawasan ASEAN, dimana kompetensi inti ini dapat ditemukan dari tingkat kelas VI hingga semester. Topik kepemimpinan dalam subtopik My Idol Leader pada Pelajaran 3. Materi ini dipilih karena belum ada penelitian yang ekstensif tentang topik ASEAN.

Adapun hasil dari penelitian ini penulis menemukan berbagai media pembelajaran yang cocok digunakan oleh guru pada penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar diantaranya adalah sebagai berikut :

### ***Media Puzzle berbasis Make A Match***

Menurut Supriyono (2018) dalam rangka membangkitkan minat siswa, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar. Sehingga materi yang diajarkan guru harus divisualisasikan dalam bentuk yang lebih lengkap, nyata/konkrit. Bahwa media digunakan dalam pengajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar. Jika media digunakan dengan benar dan sesuai kebutuhan, maka dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami dan mengambil keputusan tentang informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru untuk menjadikan pembelajaran mendidik dan menarik perhatian siswa adalah media *Puzzle*.

Media Puzzle adalah gambar utuh yang dipecah menjadi beberapa bagian, cara bermainnya adalah dengan menghubungkan potongan gambar tersebut menjadi satu gambar utuh. Media puzzle juga dapat digunakan secara berkelompok dengan suasana yang menyenangkan. Menurut Tustin (2021), media *puzzle* adalah gambar, huruf, kata, dan kalimat dalam potongan-potongan yang dirangkai menjadi satu gambar utuh sehingga melibatkan aktivitas berpikir dan psikomotorik anak. Media puzzle dikembangkan dengan menggunakan metode Make a Match sebagai aturan penggunaan media *Puzzle* agar media *Puzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran.

Ciri-ciri karakter anak sekolah dasar masih dalam tahap senang belajar, sehingga pembelajaran menjadi semenarik mungkin, salah satunya adalah media sederhana yaitu puzzle yang dimodifikasi oleh model *make a match* atau temukan sepasang kartu. Hal ini ditegaskan oleh Piaget (Susanto, 2013), ketika anak usia 6-12 tahun mengembangkan pengetahuan berpikir sangat membutuhkan hal-hal konkrit atau nyata dalam pembelajaran.

Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif, salah satunya dapat menggunakan permainan *puzzle* berbasis video game. Saat bermain *match puzzle*, siswa harus didukung dalam gerakan aktif dan bersama-sama dengan anggota kelompok menemukan jawaban yang benar dari kartu soal yang ada di tangan mereka. Dengan menyelesaikan tugas-tugas tersebut, pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan siswa mendapatkan pengalaman baru.

Media puzzle berdasarkan materi *Make A Match* dengan Pembelajaran IPS negara-negara ASEAN untuk kelas VI di sekolah dasar diwujudkan dengan metode DBR yang mengacu pada model Reeves. Penelitian Serli pada tahun 2021 merupakan konsekuensi dari permasalahan terkait media pendidikan, yaitu mengembangkan produk sebagai solusi pemecahan masalah utama, khususnya bahan ajar IPS untuk negara-negara ASEAN di kelas VI SD. pengembangan lingkungan puzzle berbasis permainan akan membantu guru menyampaikan materi yang disesuaikan dengan

kompetensi inti materi di negara-negara ASEAN. Ini adalah desain media game berbasis puzzle berdasarkan bahan dari negara-negara ASEAN (Serli,dkk 2021).

Topik 8 Media *puzzle* Bumiku berbasis materi negara-negara ASEAN dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membantu guru menyampaikan materi yang tertera di media. Sumber daya ini dikembangkan berdasarkan penelitian teoritis yang ada dan disesuaikan dengan kondisi dan keadaan sekolah. Dengan bantuan produk media *puzzle* ini dapat menjadi solusi atas permasalahan sekolah khususnya bahan ajar IPS dari negara-negara ASEAN untuk pembelajaran.

Keuntungan dari lingkungan *puzzle* ini adalah memudahkan atau membantu. Faktanya dapat memudahkan atau membantu guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan tanggung jawab dan kerjasama antar siswa, karena dengan menggunakan media ini siswa belajar secara berkelompok, meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran lebih menyenangkan, dan media ini juga terbuat dari bahan yang awet dan tahan lama, sehingga media dapat digunakan berulang kali. Sedangkan kekurangan dari sumber daya ini adalah guru harus mengetahui cara menggunakan sumber daya pendidikan dengan benar, dan media ini kurang efektif jika digunakan dalam kelompok besar, karena ukuran media *puzzle* yang cukup kecil.

### ***Media Saku Unik Peran Indonesia (Superindo) Materi Peran Indonesia Dalam Asean***

Media "SUPERINDO" dirancang oleh mahasiswa UNESA Aviv Rohamtus pada tahun 2022, dengan menggunakan kertas sebagai bahan dasarnya. Peneliti memilih bahan ini karena bahannya murah dan tersedia dimana-mana, serta cara pembuatannya tidak rumit, tidak membutuhkan waktu dan biaya yang banyak. Harga ini menjadi salah satu pertimbangan terpenting saat memilih media pembelajaran, apalagi ditambah konsultasi dengan ahlinya (Bates, 2019:480). Pemilihan font dan warna untuk resource ini menggunakan font yang biasa digunakan orang yaitu Times New Rowman, karena font terlihat jelas dan biasanya menonjol dalam kehidupan sehari-hari. Format media yang mirip dengan format sekolah dasar juga menarik perhatian siswa. Dapat dikatakan bahwa penggunaan resource ini cukup sederhana yaitu mencocokkan setiap field dari role field yang tersedia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bates (Hamdan Husein, 2020: 19) yang menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan harus diperhatikan untuk media pendidikan, atau bisa disebut kemudahan penggunaan.

Hasil media "SUPERINDO" menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran (Avis, 2022). Penggunaan media "SUPERINDO" menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI menganggap media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran, apalagi mengingat banyaknya peran Indonesia. Mereka mengatakan bahwa media ini membawa kegembiraan tersendiri untuk belajar, belajar bukan lagi kegiatan yang membosankan, dan tindakan siswa tercermin dalam menebak peran yang sesuai sampai ditukar dengan siswa lain. Materi Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) tentang peran Indonesia di berbagai sektor di ASEAN diakui valid dan sangat bermanfaat untuk kepentingan pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian, media "SUPERINDO" dapat meningkatkan semangat, semangat dan minat siswa dalam mempelajari IPS. Media ini memudahkan mahasiswa untuk mengingat berbagai peran Indonesia di kawasan ASEAN sebagai anggota. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran "SUPERINDO" dalam kegiatan pembelajaran sangat bermanfaat, dan akhirnya siswa dapat dengan mudah mengklasifikasikan dan mengingat peran Indonesia di ASEAN. Ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran

“SUPERINDO”, antara lain: 1) Cara menggunakan media yang mudah dipahami karena tidak terkoneksi dengan internet; 2) media dapat dilihat dan dikelola secara real time agar mudah diakses oleh siswa; 3) Meningkatkan pemahaman dan ingatan mahasiswa tentang peran Indonesia di ASEAN. Kekurangan menggunakan bahan "SUPERINDO", yaitu: 1) bahannya terbuat dari kertas, sehingga cenderung sobek dan rusak jika terkena air; 2) Jika bahan tidak disimpan di tempat tertentu atau ditempatkan dengan benar, bahan tersebut dapat bengkok dan rusak.

### ***Roda Putar Stiker Pintar***

*Smart Sticker Spin Wheel* Media diciptakan oleh Fitria pada tahun 2021. Bahan ini terbuat dari plat yang dipotong berbentuk lingkaran dengan diameter 45 cm, dengan lubang di tengah lingkaran untuk memasang bantalan sebagai poros berputar. Penyangga terbuat dari dua buah kayu panjang berukuran 45 cm dan 49 cm. Lalu diberikan perekat dengan lem jangkar. Bagian penopang berukuran 52 cm dan terpasang pada panah pengontrol *Spin Wheel*. Rak ini memiliki 1 lubang untuk memasang sproket ke roda putar, penyangga bawah dan atas dihubungkan dengan lem jangkar. Penopang kemudian dibaut ke roda putar (Fitria, 2021).

Tahap produksi *Smart Sticker Spinning Wheel* dilakukan sesuai dengan empat fungsi media. Levied dan Letz mengutip dari buku Azhar Arsyad, yaitu fungsi atensi, fungsi efek, fungsi kognitif dan fungsi kompensasi (Arsyad, 2014). Media *Smart Sticker Spin Wheel* memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk mempelajari materi. Dengan media ini siswa lebih mudah memahami karena dirancang dengan metode permainan, sehingga pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat langsung. Hal ini sesuai dengan pandangan Daryanto bahwa lingkungan belajar harus mampu memperjelas pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi batas ruang, waktu dan indera, membangkitkan semangat belajar melalui interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar, memberikan rangsangan, pengalaman dan observasi, dan proses pembelajaran meliputi 5 bagian yaitu komunikasi guru (media), materi pembelajaran, lingkungan belajar, siswa (media) dan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Wahidin bahwa media merupakan sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa agar penyampaian materi menjadi lebih jelas (Wahidin 2018).

### **Penutup**

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pembelajaran yang membantu siswa memahami materi. Guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal dalam materi dan pelajaran tersebut, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam materi ASEAN guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar membuat anak tidak bosan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pengembangan media pendidikan *Smart Sticker Spin Wheel* untuk IPS kelas ASEAN VI dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru dan siswa menjadi dasar dan acuan dalam mengajar. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Sticker Spin Wheel*. Hasil analisis data pada desain guru dan siswa adalah: 1) Perbedaan warna yang digunakan pada materi Roda Pemintal Stiker Pintar, 2) Kayu digunakan pada materi Roda Pemintal, 3) Ketinggian roda pemintal adalah 52. cm dan diameternya adalah 45 cm. , 4) Ukuran stiker 19 cm x 19 cm, 5) Panah penunjuk terletak di atas bahan roda putar, 6) Panduan pengguna sederhana untuk menggunakan pembawa Roda Putar Stiker Cerdas. Hasil analisis data kebutuhan guru dan siswa menurut aspek materi/isi adalah: 1) materi yang dikembangkan adalah materi IPS ASEAN, 2) bahasa yang

digunakan bahasa Indonesia, 3) bentuk penyampaian bahan. ada metode ceramah dan metode permainan, 4) bentuk tugas membuat stiker puzzle. (Fitria, 2021). Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPS untuk mempelajari materi ASEAN di Kelas VI SD. Guru dapat menggunakan media *Smart Sticker Spin Wheel* dalam pembelajaran IPS materi ASEAN di kelas VI baik secara individu maupun kelompok, dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih fleksibel agar siswa tidak cepat bosan dan menjadi aktif selama pembelajaran.

Selain itu terdapat media lain diantaranya media saku unik peran indonesia (SUPERINDO) materi peran indonesia dalam asean yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI menganggap media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran, apalagi mengingat banyaknya peran Indonesia. Terakhir adalah Media Puzzle berbasis *Make A Match* dimanfaatkan secara optimal untuk membantu guru menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan diajarkan kepada siswa.

### Daftar Pustaka

- B.S, Wahyu. Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Ilmiah Edutecno* 18 (106), 2018, 1–19.
- Belin, M, and G. K Akar. *The Effect of Quantitative Reasoning on Prospective Mathematics Teachers' Proof Comprehension : The Case of Real Numbers. Journal of Mathematical Behavior* 57, 2018. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2020.1.00757>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. 2016
- Fung, D, P Kutnick, I Mok, F Leung, B PokYee Lee, Y. Y Mai, and M. T Tyler. *Relationships between Teachers' Background, Their Subject Knowledge and Pedagogic Efficacy, and Pupil Achievement in Primary School Mathematics in Hong Kong: An Indicative Study. International Journal of Educational Research* 81, 2017, 119–30. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2016.11.003>.
- Maulya, N. A, F Martanti, and E. D Rinjany. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* 7 (2), 2021 201–14.
- Permata, K. K, W. S Rustono, D Abdul, and M. Lidinillah. Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran IPS. 1 (1), 2017, 66–72.
- Pribadi, B. A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran (Pertama)*. Kencana. 2017.
- Rachmadyanti, R. A. Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat. 06, 2018, 2296–2305.
- Siska, Y. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Garudhawaca. 2016
- Sulfemi, Wahyu Bagja dan Supriyadi, Dede. Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Edutecno* 17 (1), 2018, 1-10.
- Supardi, L Leonard, H Suhendri, and Rismurdiyati. Pengembangan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif* 2 (1), 2019, 71–81.
- Suprayitno, S. Pengembangan Media Saku Unik Peran Indonesia (Superindo) Materi Peran Indonesia Dalam Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *JPGSD* 10 (04), 2022, 804–17.
- Utami, S, S Sumardi, and R Giyartini. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (4), 2021, 827–39.
- Wahidin, Unang. Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami*, no. 7: 2, 2018.

Copyright © 2023 **Journal Dirasah**: Vol.6, No. 1, Februari 2023 , p-ISSN: 2615-0212, e-ISSN; 2621-2838

Copyright rests with the authors

*Copyright of **Jurnal Dirasah** is the property of **Jurnal Dirasah** and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.*

**<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>**

***Dirasah***, Vol.6, No. 1, February 2023