

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *POWER POINT*
BERBASIS *SPINNING WHEEL GAME*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

MEI LAILATUS SA'ADAH
NIM: T20194019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *POWER POINT*
BERBASIS *SPINNING WHEEL GAME*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



MEI LAILATUS SA'ADAH
NIM: T20194019
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *POWER POINT*
BERBASIS *SPINNING WHEEL GAME*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Mei Lailatus Sa'adah
NIM: T20194019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.
NIP. 19870512201503100

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *POWER POINT*
BERBASIS *SPINNING WHEEL GAME*
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4
SEKOLAH DASAR BAITURROHMAN JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

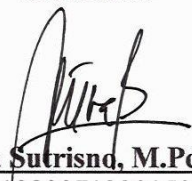
Hari : Selasa
Tanggal : 04 Juli

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 19860922015031001


Nina Sutrisno, M.Pd.
NIP. 198007122015032001

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. ()

2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu, kuatkanlah kesabaranmu, tetaplah bersiap siaga di perbatasan (negerimu), dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung. (Ali Imran: 200).*



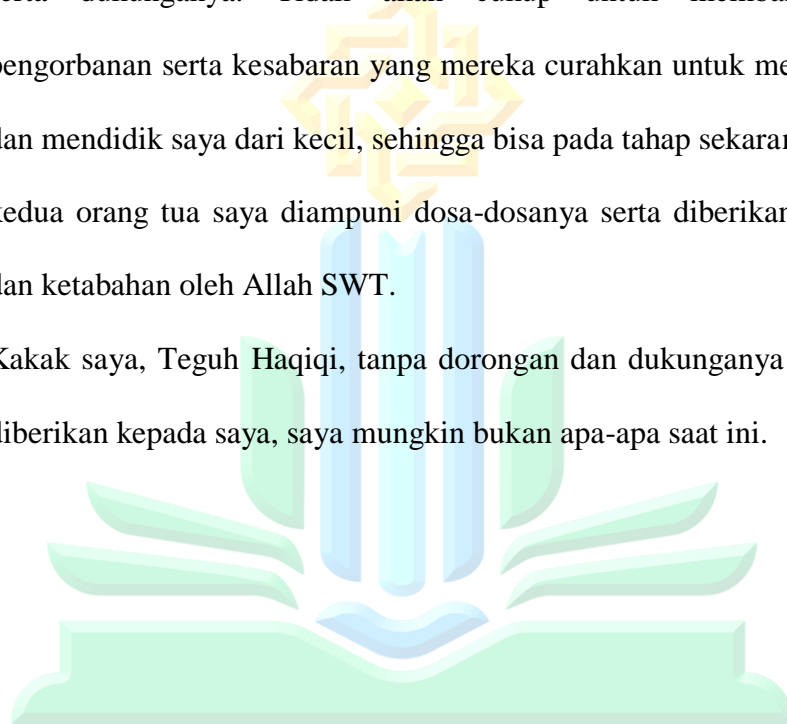
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kemenag 2019, Al Qur'an QS. Ali Imron 200.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia Nya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini untuk dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak (Supriyono) dan Ibu (Satmiyati), atas do'a serta dukungannya. Tidak akan cukup untuk membalas segala pengorbanan serta kesabaran yang mereka curahkan untuk membesarkan dan mendidik saya dari kecil, sehingga bisa pada tahap sekarang. Semoga kedua orang tua saya diampuni dosa-dosanya serta diberikan kesehatan dan ketabahan oleh Allah SWT.
2. Kakak saya, Teguh Haqiqi, tanpa dorongan dan dukungannya yang telah diberikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Digital Power Point Berbasis Spinning Wheel Game dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SD Baiturrohman Jember”. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena banyaknya dukungan yang diterima oleh penulis, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima Penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

5. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi.
6. Bapak Asmad, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Baiturrohman yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
7. Kepada Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru kelas IV B, dan staff SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
8. Kepada teman-teman terdekat saya yang telah mendukung saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman PGMI D1 19 yang telah memberikan semangat bagi Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga amalan, perbuatan baik serta dukungan yang telah diberikan kepada penulis diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 20 Juni 2023

Mei Lailatus Sa'adah
T20194019

ABSTRAK

Mei Lailatus Sa'adah, 2023: *Pengembangan Media Digital Power Point Berbasis Spinning Wheel Game dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SD Baiturrohman Jember.*

Kata Kunci: Pengembangan Media, Power Point Berbasis Spinning Wheel, Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Untuk itu peneliti menciptakan media pembelajaran spinning wheel dengan tujuan agar peserta didik dapat memicu benak, perasaan, atensi, serta kemampuan dan keterampilan peserta didik.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan media *power point spinning wheel* terhadap materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi kelas 4 SD Baiturrohman Jember? 2) Bagaimana hasil uji respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan? 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media *spinning wheel* bagi peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan desain produk berupa media *spinning wheel* terhadap materi pembelajaran Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia siswa SD Baiturrohman Jember. 2) Mengetahui hasil respon para peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. 3) Mengetahui keefektifan media *spinning wheel* bagi peserta didik di SD Baiturrohman Jember.

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta respon peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memperoleh presentase sebanyak 87,5% dari ahli media, 97,5% dari ahli materi dan 92% dari peserta didik. Dari hasil presentase yang diterima oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	19

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	29
A. Model Penelitian dan Pengembangan	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk.....	32
D. Lokasi Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Profil Sekolah.....	42
B. Penyajian Data Uji Coba.....	43
C. Analisis Data	70
D. Revisi Produk.....	74
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	75
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	75
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	17
Tabel 3.1 Indikator Aspek Isi	38
Tabel 3.2 Indikator Angket pada Aspek Desain	38
Tabel 3.3 Skala Likert	40
Tabel 3.4 Presentase Kelayakan	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media dan Materi	64
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik	67
Tabel 4.5 Presentase Kelayakan	68
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	71
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	73

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Tampilan Media Spinning Wheel.....	6
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas	46
Gambar 4.2 Cover Media Pembelajaran Spinning Wheel	53
Gambar 4.3 Menu pada Media Pembelajaran Spinning Wheel	54
Gambar 4.4 Petunjuk Belajar Peserta Didik	54
Gambar 4.5 Materi Pembelajaran Pada Media Spinning Wheel.....	55
Gambar 4.6 Video Pembelajaran pada Media Spinning Wheel.....	55
Gambar 4.7 Video Musik Pembelajaran Pada Media Spinning Wheel	56
Gambar 4.8 Spin Game Pada Media Spinning Wheel	56
Gambar 4.9 Soal Pilihan Ganda Pada Media Spinning Wheel	57
Gambar 4.10 Spin Game pada Media Spinning Wheel	58
Gambar 4.11 Soal Essay Pada Media Spinning Wheel.....	58
Gambar 4.12 Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah	65
Gambar 4.13 Proses Pembelajaran menggunakan Media Spinning Wheel	66
Gambar 4.14 Siswa Menjawab Pertanyaan Melalui Media Spinning Wheel	67
Gambar 4.15 Wawancara Kepada Peserta Didik Kelas 4.....	69

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memiliki peranan penting yang sangat berarti dalam tingkatan prestasi siswa dilihat dari penafsiran media secara universal merupakan perlengkapan bantu proses belajar mengajar. Tidak hanya itu media pembelajaran merupakan suatu yang bisa dipergunakan untuk memicu benak, perasaan, atensi serta kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga bisa terbentuknya proses belajar. manfaat dari media pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan: (1). Memperjelas pesan supaya tidak sangat verbalitas, (2). Menanggulangi keterbatasan ruang waktu, (3). Memunculkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4). Membolehkan anak belajar mandiri cocok dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (5). Berikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan memunculkan anggapan yang sama.¹

Media selaku salah satu komponen dalam sistem itu, memiliki fungsi fasilitas komunikasi non-verbal, selaku komponen sistem, berarti media absolut wajib terdapat ataupun wajib dimanfaatkan di dalam setiap pendidikan. Dikatakan demikian karena bila salah satu komponen itu tidak terdapat hingga hasil yang diperoleh tidak optimal.²

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

¹ Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *ResearchGate*, Maret 2017.

² Ina Magdalena et. al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi dan Sains* 3 (Agustus 2021): 313.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”³

Dalam Tafsir as-Sa’di/ Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa’di, pakar tafsir abad 14 H menyatakan bahwa hendaknya ajakan kamu kepada umat manusia, yang muslim maupun kafir tertuju kepada jalan Rabbmu yang lurus yang mengandung ilmu yang bermanfaat dan amalan shalih. “Dengan hikmah” maksudnya, setiap orang sesuai dengan keadaan dan pemahaman serta sambutan dan ketaatannya. Termasuk hikmah dalam berdakwah adalah berdakwah dengan dasar ilmu, bukan kebodohan, memulai dengan perkara yang paling penting (sesuai dengan skala prioritas), lalu yang lebih penting daripadanya (yang sesudahnya) dan yang lebih dekat dengan alam pikiran mereka dan mudah dipahami, dengan cara baik (simpatik) yang lebih mendatangkan sambutan lebih baik, dengan penuh kelembutan dan persuasive. Bila sudah tunduk dengan cara hikmah, (maka itu sangat bagus). Jika tidak mempan, maka beralih kepada metode dakwah dengan pelajaran yang baik. Yaitu dengan perintah dan larangan, yang diiringi dengan targhib (anjuran keutamaan) dan tarhib (ancaman). Baik dengan (menyampaikan) kemaslahatan yang terkandung oleh perintah-perintah dan menghitung-hitungnya dan bahaya yang terkandung dalam larangan-larangan dan

³ Kemenag 2019, Al Qur’an QS. An Nahl Ayat 125.

menginventarisikannya, atau dengan menyebutkan kemuliaan yang diraih oleh orang-orang yang tidak menjalankannya. Maupun dengan menyebutkan sesuatu yang telah Allah sediakan bagi orang-orang yang taat berupa balasan baik di dunia dan akhirat, dan sesuatu yang dipersiapkan oleh Allah bagi para pelaku maksiat, berupa hukuman dunia dan akhirat.⁴

Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan⁵

Termuat dalam Undang-undang PP No. 57 Tahun 2021 pasal 12 menyatakan, “pelaksanaan pembelajaran, sebagaimana dimaksud dalam pasal 10 ayat (2) huruf b diselenggarakan dalam suasana belajar yang: a. Interaktif, b. Inspiratif, c. Menyenangkan, d. Menantang, e. Memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif dan, f. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta Didik.”⁶

⁴ Tafsir as-Sa'di / Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'di, Pakar Tafsir Abad 14 H, <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>.

⁵ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember 2018): 97–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

⁶ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 57 Tahun 2021, *Tentang Standart Nasional Pendidikan*, Jakarta.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SD Baiturrohman Jember pada tanggal 28 Desember 2022, berikut adalah hasil wawancara bersama guru kelas yaitu Ibu Nurul Mifta Fauzi S.Pd. sebagai berikut:

“ kondisi kelas yang sekarang saya rasa kurang kondusif karena disekolahan ini masih kekurangan kelas sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif karena pada kelas 4 itu kelasnya terbagi menjadi 2, jadi untuk kelas 4 ini terpaksa harus membagi 1 tempat menjadi 2 kelas sehingga suara dari kelas 4A dan 4B mengalami benturan dan menyebabkan kelas menjadi kurang kondusif dan juga pada materi Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya ini mengalami kendala saat menjelaskan di karenakan berbenturan dengan UAS sehingga harus mengebut dalam memaparkanya karena materinya yang sangat banyak dan waktunya yang terbatas.”⁷

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditemukan bahwa kondisi kelas pada kelas 4B dikatakan sebagai kelas yang kurang kondusif dikarenakan pada sekolah SD Baiturrohman ini masih kekurangan kelas sehingga harus membagi satu tempat menjadi 2 kelas sehingga menyebabkan suara guru menjadi berbenturan saat menjelaskan materi sehingga menyebabkan peserta didik kurang fokus dengan pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dan menjadikan kelas menjadi kurang kondusif serta materi yang luas dan waktu yang singkat karena berbenturan dengan kegiatan UAS menyebabkan guru harus mempercepat dalam memaparkan materinya sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya kondusif peserta didik dalam melakukan pembelajaran dikarenakan

⁷ Nurul Mifta Fauzi, diwawancara oleh penulis, Jember 28 Desember 2022.

kelas yang kurang, sehingga mengharuskan siswa kelas 4B berbagi tempat dengan siswa kelas 4A yang membuat suara antara guru kelas 4B dan guru kelas 4A saat menjelaskan pelajaran menjadi berbenturan dan mengakibatkan siswa menjadi tidak fokus dalam melakukan pembelajaran dikelas yang akhirnya mengakibatkan kelas menjadi tidak kondusif. Dan juga terdapat kendala di alami oleh guru kelas yaitu akibat banyaknya materi pembelajaran keragaman suku budaya di Indonesia menjadikan guru kurang leluasa dalam menjelaskan materinya akibat bertabrakan dengan jadwal UAS peserta didik. sehingga mengakibatkan guru harus mengebut saat menjelaskan materi tersebut karena harus mengejar target peraturan yang dimiliki oleh sekolah.

Sejalan dengan penjelasan diatas, perubahan kurikulum yang terjadi selama pandemi memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Lembaga pendidikan harus memberikan perubahan atau inovasi bagaimana pembelajaran yang seharusnya dilakukan supaya tujuan yang tercantum dalam sidiknas bisa tercapai. Adanya perubahan karena pandemi Covid 19 memberikan dampak yang sangat besar bagi pendidikan, terjadinya *learning loss* akibat adanya tidak optimalnya pembelajaran yang di implementasikan selama pandemi. Keadaan ini menyebabkan pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan mengenai penyelenggaraan belajar dari rumah. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menyiapkan jenis kurikulum merdeka, dimana

kurikulum ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikan kurikulum berdasarkan dengan lingkungan dan prioritas.⁸

Oleh karena itu, dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menciptakan media pembelajaran *spinning wheel* ini agar peserta didik dapat lebih memahami materi “Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia” dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Karena dengan adanya media yang diciptakan oleh peneliti diharapkan peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga saat membahas materi ini tidak terlalu monoton dan membosankan karena seperti yang kita tahu bahwa materi Keragaman Suku Budaya di Indonesia materinya sangatlah luas sehingga itu membuat peserta didik bosan dan kurang bersemangat.



Gambar 1.1
Contoh Tampilan Media *Spinning Wheel*

⁸ Fitriyah, C., & Wardani, R. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>

Fitur-fitur yang terdapat pada media spinning wheel diantaranya adalah:

1. Cover yang mempunyai warna-warni serta lucu.
2. Tombol spin untuk memutar media *spinning wheel*.
3. Materi pelajaran dalam media *spinning wheel*.
4. Video pembelajaran yang menarik.
5. Quiz dalam media *spinning wheel*.

Keunggulan-keunggulan dari media spinning wheel sebagai berikut:

1. Peserta didik dititikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serapakan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik,
2. Peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama,
3. Peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu belajar peserta didik akan bertambah,
4. Merupakan permainan dengan kelebihan yang bisa membuat menantang, seperti banyak permainan yang kita tahu di media televisi, jenis media ini sudah banyak orang tahu,
5. Dapat dijadikan sebagai persiapan sebelum melaksanakan ujian pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.⁹

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan diatas, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media *spinning wheel* pada pelajaran pendidikan pancasila. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Digital *Power Point* Berbasis *Spinning Wheel Game* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

⁹ Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87-100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* terhadap materi Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia bagi siswa kelas 4 SD Baiturrohman Jember?
2. Bagaimana hasil uji respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* bagi peserta didik 4 SD Baiturrohman Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan desain produk berupa media *spinning wheel* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia siswa SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.
2. Mengetahui hasil respon para peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.
3. Mengetahui keefektifan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* pada peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media digital *power point* berbasis *spinning wheel game*, sebagai media pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 4 SD Baiturrohman jember pada pembelajaran yang sudah dirancang sesuai dengan pembelajaran yang akan

diajarkan pada pembelajaran pendidikan pancasila. Sehingga dengan adanya rancangan media ini peneliti dapat berharap agar peserta didik dapat lebih antusias dalam menyimak pelajaran karena adanya media ini sehingga dapat berpengaruh juga terhadap nilai peserta didik.

Pengembangan produk berupa media *spinning Wheel* pada pembelajaran pendidikan pancasila yang dilakukan oleh peneliti memiliki spesifikasi diantaranya yaitu:

1. Media berupa *power point* interaktif yang memiliki bentuk lingkaran yang nantinya didalam lingkaran tersebut terdapat nomor-nomor yang akan dipilih siswa saat akan menjawab pertanyaan dan juga dilengkapi tombol agar memudahkan peserta didik dalam memainkan media *spinning wheel*.
2. *Spinning wheel* menyajikan warna-warna yang cerah dan gambar yang lucu sehingga membuat peserta didik tidak gampang bosan saat memainkan media *spinning wheel*.
3. Media *spinning wheel* dibuat dengan semenarik mungkin dengan memperbanyak isi gambar daripada tulisan didalamnya.
4. Media *spinning wheel* diisi dengan video didalamnya agar dapat menarik perhatian siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya adalah:

1. Minimnya media yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar.

2. Agar hasil belajar dari peserta didik dapat meningkat dengan baik karena adanya media yang digunakan saat proses pembelajaran.

Dengan mengembangkan media belajar yang menarik, inovatif serta menyenangkan. Peneliti mengharapkan agar peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar, terutama pelajaran pendidikan pancasila keragaman suku budaya di Indonesia. Dengan banyaknya keragaman suku budaya yang ada di Indonesia yang terkadang membuat peserta didik sulit dalam memahami Meghargai keragaman suku Bangsa dan budaya di Indonesia dikarenakan banyaknya keragaman suku budaya di Indonesia . Maka dari itu peneliti membuat media spinning wheel ini berharap agar memudahkan peserta didik dalam memahami keberagaman suku yang ada di Indonesia, karena dengan menggunakan media ini peserta didik dapat belajar juga dapat bermain.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *spinning wheel* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media interaktif *power point* yang memiliki bentuk lingkaran dan bisa beputar ketika tombol spin di tekan. Dan diharapkan dengan adanya media *spinning wheel* ini peserta didik dapat lebih memahami materi keberagaman suku budaya di Indonesia.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini sebagai berikut:

1. Media *spinning wheel* menggunakan aplikasi *Power Point*.

2. Media *spinning wheel* nantinya akan diaplikasikan menggunakan Laptop dan Android.
3. Media *spinning wheel* nantinya akan digunakan pada materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
4. Media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* nantinya akan diperkenalkan di kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan penelitian yang mempunyai tujuan guna menghasilkan suatu produk tertentu yang kemudian diuji tingkat keefektifannya oleh seorang ahli yang telah ditentukan. Untuk produk yang akan dikembangkan oleh peneliti biasanya produk yang sudah diciptakan maupun belum pernah diciptakan. Jika produk sudah pernah diciptakan biasanya akan dikembangkan dengan model yang belum pernah ada di produk sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan di SD Baiturrohman jember, pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, guna dapat meningkatkan hasil pemahaman pada peserta didik.

2. Media Digital Power point

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu paparan dalam bentuk slide presentasi interaktif sehingga materi dapat ditampilkan menjadi lebih efektif. Penggunaan powerpoint dapat membantu seorang Tenaga pegajar

dapat memaparkan materi kepada peserta didik menjadi lebih mudah. Serta dapat memudahkan guru menjadi lebih menguasai kelas.

Penggunaan media powerpoint bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materinya karena dalam media powerpoint terdapat video pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajarannya.

3. Berbasis *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* merupakan media yang dibuat dengan menggunakan aplikasi powerpoint, media ini berbentuk seperti roda yang dapat berputar, media *spinning wheel* ini akan di lengkapi dengan tombol spin guna dapat mempermudah dalam memainkan media *spinning wheel* tersebut.

Media *spinning wheel* ini diperkenalkan dikelas 4B SD Baiturrohman griya mangli indah jember pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Adapun fitur-fitur yang yang nantinya akan terdapat pada media *spinning wheel* ini diantaranya yaitu: 1) memiliki tampilan yang lucu, 2) memiliki cover yang berwarna-warni 3) memiliki video pembelajaran yang menarik 4) terdapat quiz dalam media *spinning wheel* tersebut.

4. Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia

Bangsa Indonesia ini sangatlah kaya akan suku dan budaya untuk itu kita perlu menghargai peninggalan-peninggalan dari nenek moyang

kita. Untuk itu kita perlu melestarikannya dengan cara menjaga serta melestarikan suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia ini.

Untuk bab menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ini nantinya akan berisikan tentang: 1) cara menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia, 2) cara menghargai keragaman budaya di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.¹¹

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlinta Wulan Hariyati (2018) dengan judul “pengembangan media pembelajaran *spinning question* pada kompetensi dasar kerja sama ekonomi internasional kelas XI IPS” ini telah usai dengan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Namun peneliti menggunakan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil validasi materi memperoleh presentase 88% dengan dapat dikategorikan sangat layak.

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan media *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebanyak 95% dengan

¹¹ Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*”, (Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021), 67.

kategori sangat layak. Memenuhi kriteria kelayakan dari segi indikator ketepatan. Kepentingan, kualitas hasil memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indikator respon peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathonatun Nisak U.M (2016) dengan judul “pengembangan permainan *question wheel* sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur”

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *question wheel* pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek kearifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

3. Nuril Nuzulia, dkk, 2020. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, dengan jurnal:

“Pengembangan Media Roda Putar pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Budaya Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung”¹²

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses penyusunan media pembelajaran roda putar berbasis hots pada materi keragaman suku dan budaya. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah mengadaptasi model pengemangan Borg and Gall. Hasil validasi

¹² Nuzulia and Zain, “Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung.”

ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata 86% dan 94% dari ahli pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa Fahmi Huda (2020), dengan judul “Penggunaan Media *Spinning Wheel* dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu”¹³

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *spinning wheel* pada materi pembelajaran qawaid nahwu terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 20.1% dari data yang dihasilkan oleh peneliti.

5. Ummi Khoirunnisa, dkk, 2019. Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Islam Kalimantan, dengan judul : “Pengembangan Media *Wheels Question* pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA 12 Negeri Banjarmasin”¹⁴

Penelitian pengembangan media *wheels question* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi sistem koloid. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *wheels question* pada materi sistem koloid menunjukkan bahwa media pembelajaran *wheels question* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya presentase motivasi belajar hingga 43%.

¹³ Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87-100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>.

¹⁴ Khairunnisa et al., “Pengembangan Media *Wheels Question* Pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN.”

Tabel 2.1
Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1	2	3	4	5	6
1	Erlinta Wulan Hariyati	Pengembangan media pembelajaran spinning question pada kompetensi dasar kerja sama ekonomi internasional kelas XI IPS, 2018	- Sama sama menggunakan metode penelitian pengembangan	- Media ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) - Dalam media tidak terdapat video pembelajaran - Dalam media tidak terdapat tujuan pembelajaran. - Tidak terdapat cover pada media.	Hasil dari penelitian Dan pembahasan media spinning question kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi kriteria kelayakan dari segi indicator, ketepatan, kepentingan, kualitas hasil memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indicator peserta didik.
2	Fathonun Nisak U.M	pengembangan permainan question wheel sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab soal dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur, 2016	- Sama sama menggunakan penelitian pengembangan	- Dalam media hanya terdapat quiz. - Tidak ada penjelasan materi - Tidak ada video pembelajaran. - Peneliti menggunakan model pengembangan (ASSURE). - Tidak terdapat cover pada media.	Media permainan question wheel pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek kearifan menjawab sebesar 85% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.
3	Nuril Nuzulia	Pengembangan Media Roda Putar	- Sama sama menggunakan	- Peneliti menggunakan model	Media pembelajaran roda putar berbasis

	dan Elok Khirul Muna Mabni Zain	pada Mata Pelajaran IPS Berbasis Hots Keragaman Suku Budaya Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung, 2020	penelitian pengembangan	pengembangan Borg and Gall - Tidak terdapat cover pada media. - Tidak terdapat video pembelajaran. - Tidak terdapat tujuan pembelajaran.	hots pada materi keragaman suku dan budaya. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah mengadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 86% dan 94% dari ahli pembelajaran.
4	Nisa Fahmi Huda	Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu, 2020	- Sama sama menggunakan penelitian pengembangan - Sama sama menggunakan media spinning wheel.	- Tidak terdapat tujuan pembelajaran pada media. - Tidak terdapat materi pembelajaran. - Tidak terdapat tujuan pembelajaran.	Media spinning wheel pada materi qawaid nahwu terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 20,1 % dari data yang dihasilkan oleh peneliti.
5	Umami Khoirun Nisa, Okviandra Akhyar, dan Roro Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani	Pengembangan Media Wheels Question pada Materi Sistem Koloid untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Banjarmasin, 2019	- Sama sama menggunakan penelitian pengembangan.	- Pembuatan media tidak menggunakan aplikasi power point, melainkan menggunakan kertas, kardus serta kayu sebagai bahan utama pembuatan media. - Tidak terdapat video pembelajaran. - Tidak terdapat tujuan pembelajaran - Tidak terdapat cover. - Tidak terdapat materi pembelajaran.	Penelitian pengembangan media pembelajaran wheels question pada materi sistem koloid menunjukkan bahwa media pembelajaran wheels question dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan presentase motivasi belajar hingga 43%.

peneliti merupakan alat pengumpul data yang utama. Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data penelitian. Peneliti berperan aktif, sehingga data yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh peneliti sendiri.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian terdahulu terdapat beberapa kelemahan diantaranya yaitu masih menggunakan media hanya untuk memfokuskan penelitian pada pengembangan materi. Untuk itu peneliti menjadi penyempurna terhadap peneliti-peneliti tersebut.

B. Kajian Teori

Kajian teori atau juga yang bisa disebut dengan landasan teori merupakan serangkaian konsep, definisi, dan juga persepektif mengenai suatu hal yang tersusun rapi yang nantinya akan menjadi landasan teori atau dasar teori dari penelitian tersebut.

1. Pengembangan media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dapat menyampaikan informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih media tersebut.

Di era digital ini, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Dampak dari penggunaan media dalam komunikasi dalam pembelajaran yaitu: (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar, (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat, (5) kualitas belajar dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun, (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari, (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.¹⁵

Pendidikan modern saat ini memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu sarana baik berupa media dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan jangkauan yang sangat luas dan biaya yang relative murah. Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru maupun peserta didik.¹⁶

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur belajar yang dapat

¹⁵ Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, et al, (2021) Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7

¹⁶ Khairini Ridha dan Yogica Relsas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5 (t.t.): 407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>

membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.¹⁷

Berdasarkan pada paparan teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada zaman yang modern ini saat ini bergantung pada adanya teknologi yang diciptakan baik itu media pembelajaran elektronik maupun non elektronik semua bergantung pada teknologi yang sudah modern ini dan juga media pembelajaran pada era yang modern ini juga tak kalah penting karena media pembelajaran merupakan unsur dalam proses pembelajaran karena jika media pembelajaran digunakan pada saat pembelajaran maka itu akan menjadi rangsangan bagi Peserta Didik sehingga akan menjadikan siswa menjadi semangat belajar karena tidak melulu monoton belajar hanya dengan metode ceramah.

¹⁷ Nurfadillah Septy et.al., "Pengemangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (April 2021): 156.

2. Media Digital Powerpoint

Media pembelajaran berbasis powerpoint merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara gambar, dan video. Dengan harapan pengembangan media ini dapat dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media powerpoint ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah *microsoft powerpoint*.¹⁸

3. Berbasis Spinning Wheel

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' dan 'pengantar' sedangkan pembelajaran menurut kamus bahasa Indonesia daring, proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan pengertian media adalah:

(1) Schramm mengartikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan sebagai keperluan pembelajaran, (2) Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media pembelajaran yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun

¹⁸ Maria Resti Andriani, dalam Nur Ramdhani, "Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powerpoint interaktif pada kelas V SD Inpres Paku Pallangga Kabupaten Gowa", (SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Makasar 2021).

suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, (3) Hamalik berpendapat bahwa yang dimaksud dengan media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, (4) Denim berpendapat bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa dan peserta didik.¹⁹

Media *spinning wheel* merupakan sebuah media yang berbentuk seperti roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sector atau bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *spinning wheel* ini siswa mampu berfikir secara konkret mengenai materi yang diajarkan oleh guru.²⁰

Oleh karena itu media menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam meningkatkan belajar siswa. Media *spinning wheel* dirasa cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran “keragaman suku budaya di Indonesia”, yaitu dengan pemaparan materi lalu disusun dengan contoh-contoh dan yang terakhir ditunjang dengan menunjukan gambar untuk menunjang soal

¹⁹ Atmaja Yudhi Trisna, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *MADIKA*(Media Informasi dan Komukikasi Diklat Kepustakawanan) 3 (April 2017): 69–70.

²⁰ Gusdiana Popi, Sukenda Ekok Asep, dan Firduansyah Dedy, “Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau,” *Linggau Jurnal Of Elementary School Education* 1 (September 2021): 42.

dan latihan-latihan kepada siswa agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.²¹

Media *spinning wheel* juga dapat menjadi media yang membangkitkan keaktifan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *spinning wheel* dapat memberikan kemudahan, inovasi dan kreatifitas siswa. Motivasi siswa untuk berinteraksi antar siswa agar menjadi lebih aktif dan belajar lebih terlihat menonjol. Media *spinning wheel* dapat juga dipadukan dengan aplikasi Microsoft power point dan ditampilkan melalui proyektor kelas sehingga media ini biasa disebut sebagai media yang bersifat fleksibel dan mudah diaplikasikan pada pelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh karena kerja dari media ini sama seperti dengan presentasi pada umumnya. Hal ini juga dapat menguntungkan beberapa pihak seperti Dosen, Guru, dan juga Peserta didik.²²

Penggunaan permainan dapat dijadikan sebagai aset pembelajaran di kelas yang dapat mengembangkan kemampuan siswa. Dengan bermain, siswa dirangsang untuk mengeksplorasi imajinasinya. Imajinasi adalah kemampuan individu untuk menggabungkan pengalaman yang dimilikinya dengan situasi tertentu menghasilkan perilaku baru. Salah satu media permainan yang dapat diterapkan ketika belajar sambil bermain adalah permainan *spinning wheel*. *Spinning wheel* adalah permainan dengan bentuk

²¹ Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87-100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>

²² Teguh Prasety et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo," *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement* 1 (t.t.): 53.

yang menyerupai roda berbentuk lingkaran dan dapat berputar dan memiliki beberapa bagian warna pada setiap sisinya. Permainan *spinning wheel* ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran pendidikan Pancasila materi Mengargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.²³

Media pembelajaran *spinning wheel* dapat menjadi media yang dapat membangkitkan keaktifan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kotak permainan roda berputar dapat memberikan kemudahan, inovasi dan kreatifitas seorang siswa. Motivasi siswa dalam berinteraksi antar siswa akan menjadi lebih aktif. Media *spinning wheel* dipadukan dengan aplikasi Microsoft power point ditampilkan dengan bantuan proyektor dikelas sehingga media ini dapat terlihat lebih fleksibel dan mudah dalam penggunaannya saat pembelajaran berlangsung.²⁴

Berdasarkan paparan teori tersebut dapat, maka dapat disimpulkan bahwa media akan menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran karena dengan diciptakanya media peserta didik akan menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu peneliti menciptakan media yang disebut dengan media *spinning wheel*, media spinning wheel ini media yang memiliki bentuk bulat seperti

²³ Arum Syah Puteri Lely, "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar," JPGSD 10, no. 7 (2022): 1524.

²⁴ Teguh Prasety et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo," INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement 1 (t.t.): 53.

roda yang memiliki tombol yang nantinya tombol itu sebagai alat untuk membuat media *spinning wheel* berputar.

4. Media Digital Powerpoint

Media pembelajaran berbasis powerpoint merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara gambar, dan video. Dengan harapan pengembangan media ini dapat dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media *power point* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah microsoft *power point*.²⁵

5. Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri dari dari bermacam-macam suku bangsa dan budaya. Keragaman ini merupakan kekayaan bagi Indonesia. Oleh karena itu, dirasa perlu untuk memberi pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa agar mereka dapat menghormati dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia melalui pemberian mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Akan tetapi, dalam fakta keseharian masih banyak sekali ditemui siswa yang belum dapat memahami bahwa indonesia

²⁵ Maria Resti Andriani, dalam Nur Ramdhani, " *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powerpoint interaktif pada kelas V SD Inpres Paku Pallangga Kabupaten Gowa*", (SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Makasar 2021).

atau lingkungan mereka tinggal terdapat keragaman suku bangsa dan budaya. Para siswa masih terlihat bersikap pilih-pilih saat akan bergaul, bahkan adapula siswa yang bersikap sinis ataupun mengejek yang berasal dari suku dan ras yang berbeda.²⁶

Berdasarkan pada paparan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bangsa Indonesia sangatlah kaya akan suku dan budaya, maka dari itu kita harus selalu menjaga serta melestarikan budaya di Indonesia ini serta kita harus selalu menghargai suku-suku yang lain serta kita tidak boleh membedakan antara suku yang satu dengan suku yang lain.

a. Cara Menghargai Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Pohon beringin sebagai simbol sila ketiga Pancasila menggambarkan Negara Indonesia sebagai tempat berlindung yang nyaman bagi seluruh rakyatnya. Sular dan akar pohon beringin menjalar ke segala arah, ini menggambarkan keragaman bangsa Indonesia.

Indonesia memiliki beragam suku bangsa, budaya, dan agama.

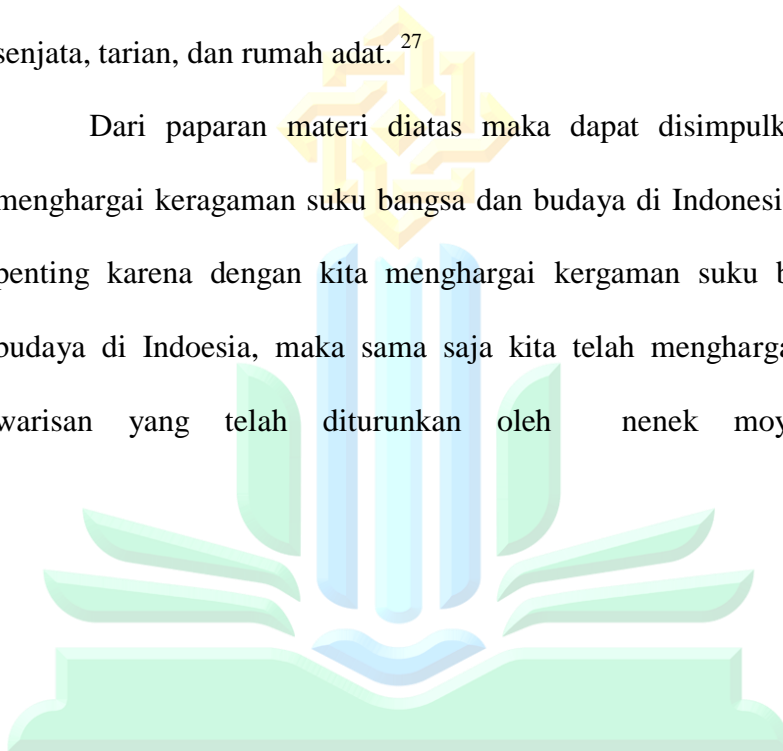
Berdasarkan paparan materi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, Negara Indonesia ini sangatlah kaya akan keberagaman, misalnya keberagaman suku budaya, agama, dll. Untuk itu kita sebagai warga Indonesia harus saling menghargai antar suku budaya dan agama dan tidak boleh pilih memilih dalam menghargai seseorang.

²⁶ Syamsiah, Siti, et.al. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 SD/MI*. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

b. Cara menghargai keragaman budaya di Indonesia

Budaya adalah adat istiadat yang dimiliki suatu suku bangsa. Budaya diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga generasi saat ini. Budaya setiap suku bangsa berbeda-beda. Budaya di Indonesia dapat berupa bahasa, lagu, alat musik, pakaian, senjata, tarian, dan rumah adat.²⁷

Dari paparan materi di atas maka dapat disimpulkan bahwa, menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sangatlah penting karena dengan kita menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, maka sama saja kita telah menghargai warisan-warisan yang telah diturunkan oleh nenek moyang kita.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁷ Dwi Tyas Utami, *Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI*, (Jakarta, Penerbit Erlangga, 2022), 48-60.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PEGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁸ penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk, artinya produk itu telah ada dan penelitian hanya menguji efektifitas dan validitas produk tersebut.²⁹

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran interaktif *powerpoint spin game* pada pembelajaran keberagaman suku di Indonesia. Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).³⁰

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran *spinning wheel* pada materi keragam suku budaya di Indonesia kelas 4 SD dengan menggunakan

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan, (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

³⁰ Sugiyono,.....38-39.

model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangannya diantaranya yaitu:

1. Analisis (analyze)

Pada tahap ini terkait kondisi kerja dan analisis lingkungan sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan. Langkah pertama dari fase analisis kinerja (*performace analysis*), dan langkah kedua adalah analisis kebutuhan (*need assessment*). Hasil analisis sebagai berikut:

a. Analisis kerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang menjadikan media pembelajaran intreraktif *spinning wheel* sebagai solusi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam melakukan analisis kerja ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas, setelah peneliti melakukan wawancara ternyata guru kelas belum pernah menggunakan media *spinning wheel* ini di dalam kelas. dengan adanya

media *spinning wheel* dalam pembelajaran pendidikan pancasila bab Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia diharapkan agar siswa mudah dalam memahami pembelajaran ini.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pada analisis ini siswa menjadi bahan pertimbangan utama oleh peneliti dikarenakan media ini berpusat pada peserta didik.

2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini, produk perlu untuk didesain sesuai dengan kebutuhan. Dan pada tahap ini pula peneliti media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media digital *Power point* berbasis *spinning wheel game* pada materi Menghargai keragaman suku bangsa budaya di Indonesia kelas 4 SD.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas 4 sekolah dasar, dengan berbagai tahapan yang dilalui mulai dari analisis, desain sampai pada pengembangan berupa produk media digital power point berbasis *spinning wheel game*.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada peserta didik.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan suatu proses melihat serta mengamati sebuah kegiatan belajar mengajar pembelajaran yang telah dilakukan apakah nanti hasilnya sesuai apa yang diharapkan ataupun sebaliknya.³¹

³¹ Sukarman Purba et al, Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

Pada tahap evaluasi dilakukan oleh ahli media serta ahli materi. Apabila pada produk yang diciptakan oleh peneliti terdapat kekurangan maupun kelemahan maka harus adanya revisi atau perbaikan sehingga produk dapat layak untuk digunakan.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini penelitian pengembangan ini dilakukan guna mendapatkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk, baik dalam menentukan kelayakan maupun efektifitas produk tersebut, berikut adalah uraian penilain produk yang akan dikembangkan:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini, penilaian yang akan dilakukan oleh peneliti ada beberapa taapan diantaranya yaitu: tahap uji dari ahli (2 ahli) dan tahap uji coba lapangan. Berikut adalah urainya sebagai berikut:

a. Tahap Uji Ahli

Tahap uji ahli terdiri dari beberapa tahap, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ahli dari ahli media, memeberikan penilaian berupa kritik dan saran terhadap media digital *power point* berbasis *Spinning wheel game*.
- 2) Peneliti melakukan analisis terhadap penilaian yang berupa kritik dan saran yang diberikan kepada peniliti.
- 3) Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran mengacu pada kritik dan saran yang diterima oleh peneliti.

Adapun kriteria untuk ahli materi dan ahli media merupakan dosen dengan gelar S2 pendidikan. Pada tahap uji ahli ini, peneliti mengharapkan adanya validasi desain media pembelajaran yang akan di dapat pada melalui penilaian serta tanggapan dari ahli bidangnya.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

1) Tahap Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini uji coba kecil yang hanya dilakukan di SD Baiturrohman Kelas 4B dengan jumlah setengah dari peserta didik satu kelas dengan jumlah 10 anak dari 20 anak dengan cara menyebarkan angket guna mengetahui hasil respon peserta didik.

2) Tahap Uji Coba Skala Besar

Pada tahap uji coba ini peneliti akan melibatkan seluruh peserta didik pada kelas 4B yang berjumlah 20 anak dengan cara menyebarkan angket guna mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran terdiri dari:

a. Ahli materi

Disini ahli bahasa bertindak sebagai ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran. Ahli merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli materi ini didasari pada pertimbangan bahwa bahwa ahli tersebut memiliki keahlian pada

bidangnya yaitu pelajaran pendidikan pancasila. Dalam penelitian ini ahli materi yang akan dipilih adalah Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. guna untuk peneliti apakah materi yang akan dipergunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan pelajaran kelas 4.

b. Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media dalam media pengembangan media pembelajaran, ahli merupakan seorang magister (S2) dibidang pendidikan. Pemilihan pada ahli ini didasari pada pertimbangan bahwa ahli materi tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya yaitu desain media. Dalam penelitian ini ahli materi yang akan dipilih adalah Bapak Aminulloh, M.Pd. guna untuk menyempurkan media yang telah diciptakan oleh peneliti melalui kritik dan saran dari ahli media.

c. Guru Kelas 4B

Bertindak sebagai penilai keefektifan penggunaan media Spinning Wheel pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini guru yang akan dipilih adalah Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. guna mengetahui apakah media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran dikelas.

d. Peserta Didik Kelas 4B SD Baiturrohman

Uji coba lapangan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, subyek uji coba ini adalah peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 15 Peserta Didik laki-laki dan 5 Peserta Didik perempuan.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana proses penelitian dilakukan. Dalam hal ini peneliti memilih lokasi di SD Baiturrohman Jember. Lokasi tersebut dipilih karena dirasa cocok oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran spinning wheel pada materi menghargai keragaman suku budaya di Indonesia, karena peneliti telah melakukan pengamatan pada peserta didik saat belajar tentang materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya ini dirasa kurang bersemangat karena materinya yang sangat luas, maka dari itu peneliti berpikiran untuk melakukan penelitian disana berharap saat diterapkan media spinning wheel ini peserta didik dapat lebih bersemangat dan antusias pada materi menghargai keragaman suku budaya dan bangsa di Indonesia ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik trigulasi, yaitu gabungan dari teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Teknik dalam trigulasi yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.³² Di dalam observasi ini peneliti akan belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2022), 139.

tersebut.³³ Teknik pengumpulan data menggunakan observasi ini bertujuan untuk mengetahui lebih dekat tentang objek yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif, dimana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Dengan observasi partisipan ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dan tajam.

Teknik observasi ini digunakan untuk menggali data tentang:

- a. Perbedaan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Meghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
- b. Antusias peserta didik saat media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* di perkenalkan oleh peneliti di kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

2. Wawancara

Wawancara adalah interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi yang saling berhadapan salah seorang yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti yang berputar disekitar pendapat dan keyakinannya.³⁴ Dalam jenis wawancara ini ada beberapa macam yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.³⁵ Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dimana peneliti akan menyiapkan pertanyaan terlebih

309. ³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta 2020),

³⁴ Emzir, *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 50.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi, (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2020),

dahulu sebelum melakukan wawancara agar memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara dan peneliti akan mencatat perkataan dari narasumber yang menurut peneliti penting untuk dicatat.

Teknik wawancara ini digunakan untuk menggali data tentang:

- a. Hasil uji respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.
- b. Keefektifan pengembangan media digital power point berbasis *spinning wheel game* pada peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu. Bisa berbentuk tulisan (catatan harian, biografi, peraturan kebijakan, dan lain-lain). Dengan adanya dokumentasi ini maka nantinya bisa menjadi penguat serta pendukung dalam penelitian.

Teknik dokumentasi ini dilakukan guna untuk mengetahui:

- a. Profil sekolah
- b. Data siswa
- c. Data guru

4. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan pertanyaan serta pernyataan tertulis pada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan yaitu dibuat dalam bentuk *checklist*. Tujuan dibuatnya angket tersebut yaitu untuk mengetahui respon dari ahli media, ahli materi, guru serta peserta didik mengenai produk yang akan

dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat mengetahui layak atau tidaknya produk itu untuk dikembangkan.

Tabel 3.1
Tabel Indikator pada Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Kesesuaian isi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

Tabel 3.2
Tabel Indikator Angket pada Aspek Desain

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
3	Gambar pada media	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

F. Instrumen Pengumpulan Data

Salah satu bagian terpenting pada penelitian R&d adalah mengembangkan sebuah instrumen penelitian dimana instrument dalam setiap penelitian sangat diperlukan. Adapun beberapa instrument yang dapat digunakan oleh peneliti berdasarkan tahapannya yaitu:

1. Penelitian pendahuluan yang mana digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.
2. Pengembangan model yaitu peneliti harus melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu: pengembangan model dan validasi model. Untuk pengembangan model ini diperlukan oleh peneliti dalam menyiapkan pertanyaan untuk kegiatan wawancara.
3. Uji coba produk, dalam uji coba produk ini peneliti diminta untuk mempersiapkan beberapa instrument untuk mengevaluasi proses dan hasil dalam sebuah uji coba produk.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Dimana pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh informasi dari hasil sebuah observasi yang dilakukan oleh peneliti sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil produk yang dikembangkan.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam menguji kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti ada dua ahli validasi yaitu ahli validasi materi dan ahli validasi media pembelajaran. Ahli materi akan menguji akan menguji kesesuaian media pembelajaran dengan media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti sedangkan ahli media menguji kemenarikan media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti.

Hasil angket validasi yang telah divalidasi oleh ahli nantinya dikonversi menggunakan skala likert, variable yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variable. Skala likert terdiri dari beberapa kategori diantaranya yaitu:

Table 3.3
Skala likert³⁶

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/ sangat layak/ sangat baik/ sangat memotivasi/ sangat sesuai
2	3	Setuju/ layak/ baik/ memotivasi/ sesuai.
3	2	Tidak setuju/ tidak layak/ tidak baik/ tidak memotivasi/ tidak sesuai
4	1	Sangat tidak setuju/ sangat tidak layak/ sangat tidak baik/ sangat tidak memotivasi/ sangat tidak sesuai.

³⁶ Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

Berdasarkan table kategori penilaian likert diatas maka dapat dihitung presentase rata-rata setiap penilaian yang diberikan oleh ahli dengan menggunakan rumus berikut:³⁷

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pada media pembelajaran *spinning wheel* materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.³⁸

Tabel 3.4
Presentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 - 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 - 76 %	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	≤ 35 %	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁷Arikunto, dalam Syaifullah, "Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Kahasri kecamatan mayangan kota probolinggo", (SKRIPSI, Uin Khas Jember 2022).

³⁸ Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildug, 2021), 21.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

SD Baiturrohman merupakan yayasan milik Al - Baiturrohman Yang beralamatkan di Perumahan Griya Mangli Indah Jember RT 02 RW 05 Kelurahan Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Adapun lokasi SD Baiturrohman terletak pada tempat yang strategis sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena sekolah ini terletak di perumahan yang tidak padat penduduk sehingga tidak berpotensi mengganggu guru serta peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.³⁹

Kegiatan belajar mengajar di SD Baiturrohman diselenggarakan pada pagi hari dimulai pada pukul 07.00 – 14.15 WIB, sangat disadari bahwa terciptanya peserta didik yang baik dan berkualitas serta keberhasilan dalam suatu pembelajaran tidak jauh dari mutu guru itu sendiri, maka dari itu dalam hal inilah - milah tenaga pendidik lembaga SD Baiturrohman ini sangatlah ketat dalam menyeleksi tenaga pendidik. Hal ini dapat dibuktikan sebelum menjadi guru di SD Baiturrohman maka calon guru yang akan menjadi tenaga pendidik di SD Baiturrohman akan dihadapkan dengan beberapa tes seperti tes mengaji dan praktek mengajar.⁴⁰

³⁹ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 28 Desember 2022.

⁴⁰ SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, "Profil Sekolah SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," 28 Desember 2022.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat satu kelas yang kurang kondusif dan terlihat ramai saat kegiatan belajar mengajar. Salah satunya saat pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kelas dengan kondisi tersebut adalah kelas IVB. Kelas tersebut diampu oleh Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Saat peserta didik kurang antusias di tengah pembelajaran, guru memberikan *ice breaking* untuk memacu semangat belajar peserta didik. Kegiatan itu berlangsung beberapa kali saat jam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.⁴¹

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta pengguna atau peserta didik kelas IV dengan melakukan uji coba secara berkala. Dengan peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik untuk melakukan tingkat perbandingan ketertarikan pada media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* yang telah diciptakan oleh peneliti. Pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini digunakan pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di SD Baiturrohman Jember serta menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan yang dimiliki oleh model ADDIE sebagai berikut:

⁴¹ Observasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 28 Desember 2022

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan pada pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini dilakukan 2 tahapan yaitu tahapan analisis kerja dan analisis kebutuhan sebagai berikut:

a. Analisis kerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran. Hasil dari analisis kerja ini dapat dikuatkan dengan adanya wawancara, observasi serta dokumentasi. Salah satunya yaitu wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Nurul Miftah Fauzi S.Pd. sebagai berikut:

“kondisi kelas yang kurang kondusif disebabkan karena kurangnya kelas sehingga pihak sekolah terpaksa harus membagi kelas dengan kelas yang lain yang menyebabkan benturan suara dari kelas 4B dan 4A yang menyebabkan guru kesulitan dalam memaparkan pembelajaran khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”.⁴²

Adapun wawancara lanjutan yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Nurul Mifta Fauzi S.Pd. sebagai berikut:

“kurangnya antusias peserta didik dalam mempelajari pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia karena materi yang luas, mengingat banyaknya nama suku dan budaya yang ada akibatnya peserta didik kurang antusias pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada bab menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.”⁴³

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa kondisi kelas

⁴² Nurul Mifta Fauzi, diwawancara oleh penulis, Jember, 28 Desember 2022

⁴³ Nurul Mifta Fauzi, diwawancara oleh penulis, Jember, 28 Maret 2023

kurang kondusif dikarenakan jumlah ruang kelas yang kurang, guru yang kurang inovatif dalam menerangkan materi, khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. dikarenakan materi yang sangat luas serta waktu yang relatif singkat sehingga membuat guru harus mempercepat pembelajaran. Yang akhirnya menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru serta mengingat nama suku dan budaya di Indonesia membuat peserta didik kurang antusias pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

b. Analisis Kebutuhan

kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan ini dapat dikuatkan dengan adanya hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Setelah dilakukannya observasi. Peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, peneliti menemukan banyaknya peserta didik yang gaduh dan cenderung tidak mendengarkan guru saat guru sedang memaparkan materi di kelas. Selain itu guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah yang alhasil membuat pembelajaran di kelas itu menjadi kurang bervariasi.⁴⁴

⁴⁴ Observasi di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, 28 Desember 2022.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Nurul Mifta Fauzi S.Pd. sebagai berikut:

“banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia karena materi yang luas serta banyaknya nama pada suku bangsa dan budaya di Indonesia membuat peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia”⁴⁵

Selain mewawancarai guru peneliti juga mewawancarai peserta didik sebagai penguat pada analisis kebutuhan, berikut hasil wawancara peneliti bersama Alfaro Putra dan Riffat Dhiaurrahman sebagai berikut:

“Materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang banyak terkadang susah untuk diingat dan dihafalkan serta guru yang ketika mengajar hanya memakai metode ceramah sehingga menyebabkan kelas menjadi gaduh dan peserta didik jadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang bervariasi dalam mengajar dikelas”.⁴⁶



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas.

Berdasarkan wawancara pada guru serta peserta didik dapat disimpulkan bahwa kurangnya antusias peserta didik terhadap materi

⁴⁵ Nurul Mifta Fauzi, diwawancarai oleh penulis, Jember 28 Maret 2023.

⁴⁶ Alfaro Putra, Riffat Dhiaurrahman, diwawancarai oleh penulis, Jember 31 Maret 2023.

menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia karena materi yang luas dan guru kelas pada saat menyampaikan materi ini hanya menggunakan metode ceramah. Untuk itu peneliti menciptakan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini berharap agar peserta didik menjadi lebih antusias pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikarenakan adanya media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* yang membantu kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi lebih bervariasi.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus dapat merancang suatu produk pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game*. Adapun tahap-tahap yang dapat dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* perlu adanya penentuan materi terdahulu yang nantinya akan diajarkan dan akan disesuaikan dengan pembuatan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game*, maka peneliti memilih materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia karena dirasa oleh peneliti cocok untuk mengembangkan media pembelajaran dikarenakan luasnya materi sehingga kurang antusiasnya peserta didik

pada materi tersebut. karena peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik menjadi antusias pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Adapun materi yang terdapat pada media *spinning wheel* sebagai berikut:

1) Cara Menghargai Keragaman Suku Bangsa di Indonesia.

Pohon beringin sebagai simbol sila ketiga Pancasila menggambarkan negara Indonesia sebagai tempat berlindung yang nyaman bagi seluruh rakyatnya. Sulur dan akar pohon beringin menjalar ke segala arah. Ini menggambarkan keragaman bangsa Indonesia. Indonesia memiliki keragaman suku bangsa, budaya dan agama.

a) Keragaman suku bangsa di Indonesia

Wilayah Indonesia sangat luas dan terbentang dari Sabang hingga Merauke. Bentuk wilayah Indonesia adalah

kepulauan dengan kondisi geografis yang berbeda-beda di setiap pulau. Setiap pulau dan wilayah ditempati oleh sekelompok masyarakat dengan kesamaan ciri fisik, Bahasa, adat istiadat dan keseniannya. Suku bangsa adalah kelompok masyarakat dengan ciri dan budaya yang sama.

2) Cara Menghargai Keragaman Budaya di Indonesia

Budaya adalah adat istiadat yang dimiliki suatu suku bangsa. Budaya menjadi ciri khas suatu suku bangsa. Budaya

yang diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga saat ini.

a) Mensyukuri Perbedaan Suku Bangsa Orang Tua

Kedua orang tua kita berasal dari suku bangsa yang berbeda. Jika kedua orang tuamu berbeda suku bangsa, mereka telah menunjukkan bahwa perbedaan tidak menghalangi mereka untuk bersatu.

b) Bermain Bersama Semua Teman Tanpa Memandang Suku Bangsa.

Teman bermain atau teman sekolahmu dapat berbeda suku denganmu. Kita harus saling menyayangi dan menghormati semua teman tanpa memandang asal suku bangsanya.

c) Menerapkan Sikap Tolong Menolong dengan Tetangga

Tetangga merupakan orang paling dekat denganmu saat kamu mengalami musibah, tetangga adalah orang yang pertama kali yang membantumu, namun tetangga dapat juga berbeda suku denganmu perbedaan tersebut sebaiknya tidak jadi penghalang dalam upaya menjaga hubungan baik dengan tetangga.

d) Menjaga Ketertiban Saat Tetangga Mengadakan Acara Adat

Ada banyak suku bangsa di Indonesia. Seringkali orang-orang dari suatu suku berkumpul dan melakukan

kegiatan bersama. Tetanggamu dapat berbeda suku bangsa denganmu. Apabila ada tetangga yang mengadakan acara bersama keluarga besar menggunakan adat sukunya. Kita harus ikut menjaga ketenangan dan ketertiban disekitar rumah tersebut.

3) Cara Menghargai Keragaman Budaya di Indonesia

Budaya adalah adat istiadat yang memiliki suatu suku bangsa, budaya yang menjadi ciri khas suatu suku bangsa. Budaya diwariskan secara turun temurun dari zaman nenek moyang hingga generasi saat ini.

a) Keragaman Bahasa Daerah dan Cara Menghargainya

Bahasa daerah adalah Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi atau Bahasa percakapan sehari-hari masyarakat. Indonesia memiliki ratusan jenis Bahasa daerah.

b) Keragaman Lagu Daerah dan Cara Menghargainya

Lagu daerah adalah lagu khas suatu daerah. Lagu daerah menggunakan Bahasa dan dialek daerah setempat. lagu daerah dinyanyikan saat pementasan tari, permainan tradisional, pesta rakyat atau pertunjukan daerah. Cerita yang disampaikan dalam lagu daerah dapat berupa keindahan alam, keagamaan, hubungan masyarakat atau adat istiadat.

c) Keragaman Alat Musik Tradisional dan Cara Menghargainya

Lagu daerah biasanya diiringi oleh permainan alat music daerah setempat. Iringan permainan alat musik daerah menjadi lebih menarik untuk didengarkan. Ada berbagai jenis alat musik daerah di Indonesia.

d) Keragaman Pakaian Daerah dan Cara Menghargainya

Pakaian daerah merupakan pakaian khas suatu daerah. Pakaian daerah dikenakan saat perayaan atau upacara adat. Bahkan untuk membuat pakaian diambil dari hasil daerah setempat.

e) Keragaman Senjata Tradisional dan Cara Menghargainya

Senjata tradisional merupakan senjata khas suatu daerah. Senjata tradisional digunakan sebagai kelengkapan atau hiasan pakaian daerah. Senjata tradisional juga ada yang digunakan untuk berburu dan untuk peralatan sehari-hari.

f) Keragaman Tari Tradisional dan Cara Menghargainya

Tari adalah gerak tubuh secara berirama untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran serta untuk menceritakan sesuatu. Tari tradisional merupakan tarian yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam kelompok masyarakat tertentu. Para penari tradisional mengenakan pakaian adat saat menari. Tari tradisional dipentaskan dalam upacara adat dan keagamaan, penyambutan tamu, perayaan panen, serta hiburan rakyat.

g) Keragaman Rumah Adat dan Cara Menghargainya

Rumah adat adalah rumah yang dibangun sesuai dengan ciri khas dan budaya masyarakat disuatu daerah tertentu. Setiap rumah adat memiliki aturan. Kita harus menghormati aturan itu.

Berdasarkan materi diatas maka dapat disimpulkan bahwa negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budayanya. Untuk itu kita sebagai generasi selanjutnya kita harus menjaga negara Indonesia agar tetap utuh dengan cara menjaga peninggalan-peninggalan nenek moyang, melestarikan budaya dan tidak merusaknya serta selalu menjaga silaturahmi sesama warna negara Indonesia meskipun mereka berbeda suku, adat, ras, budaya, dan lain sebagainya.⁴⁷

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Berdasarkan analisis materi serta kebutuhan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi alat untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik, maka dari itu pembuatan media spinning wheel ini perlu menyesuaikan dengan materi sehingga dapat memaksimalkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik karena materi

⁴⁷ Dwi Tyas Utami, Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI, (Jakarta, Penerbit Erlangga, 2022), 48-60.

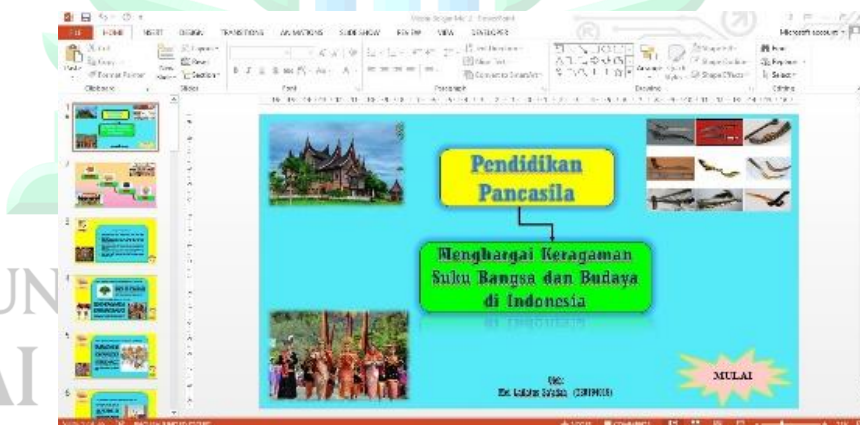
yang ada pada media pembelajaran tersebut telah sesuai dengan referensi buku peserta didik.

c. Menyusun Media Pembelajaran Spinning Wheel

Media spinning wheel disusun berdasarkan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Media ini dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

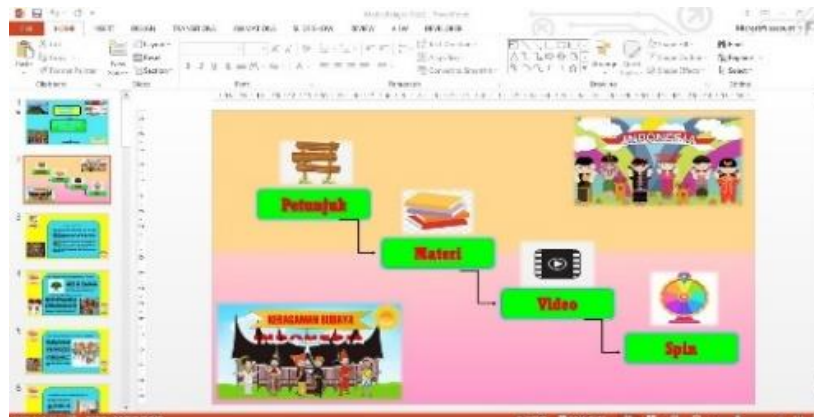
Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran spinning wheel ini diantaranya yaitu:

- 1) Pada slide pertama terdapat nama pelajaran, judul materi, gambar seputar keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta tombol mulai yang nantinya jika di klik akan berpindah ke slide berikutnya.



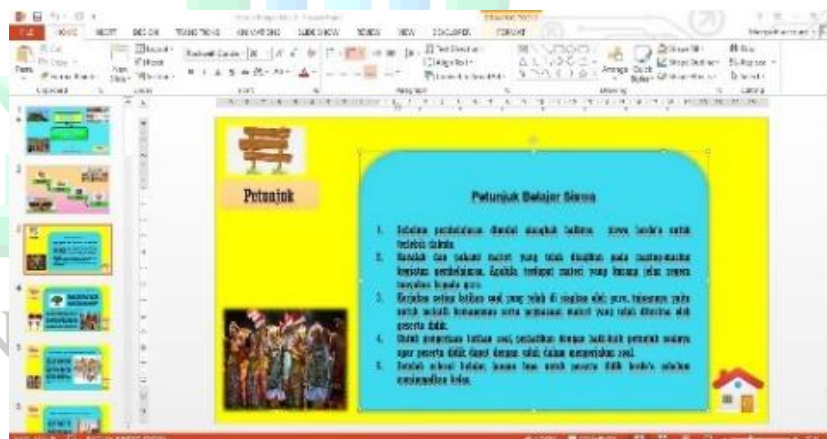
Gambar 4.2
Cover Media Pembelajaran Spinning Wheel

- 2) Pada slide kedua terdapat pilihan menu petunjuk, materi, video serta spin yang nantinya jika diklik akan menampilkan masing masing isi dari menu tersebut.



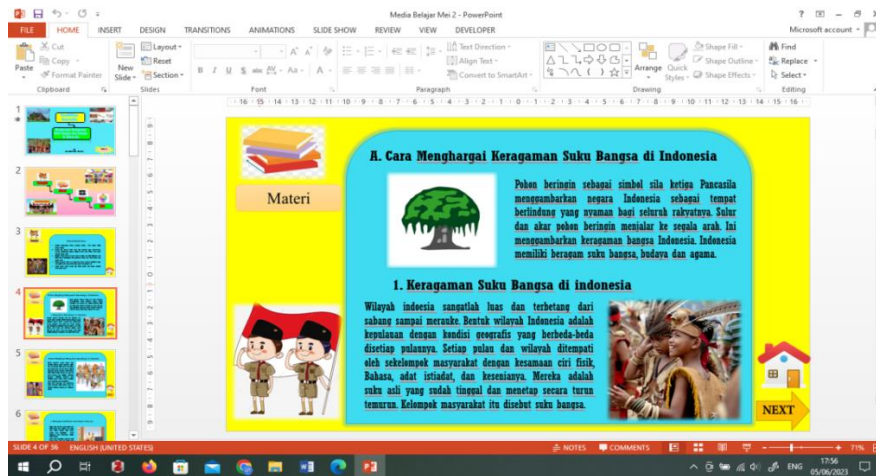
Gambar 4.3
Menu Pada Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

- 3) Slide ketiga berisikan petunjuk pengerjaan soal, Tombol selanjutnya, yang jika ditekan maka akan muncul selanjutnya serta tombol yang gambarkan rumah yang nantinya tombol itu akan membawa ke slide kedua yang yaitu slide yang menu.



Gambar 4.4
Petunjuk Belajar Peserta didik.

- 4) Slide kelima sampai slide kelima belas terdapat materi pembelajaran.



Gambar 4.5
Materi Pembelajaran pada Media *Spinning Wheel*

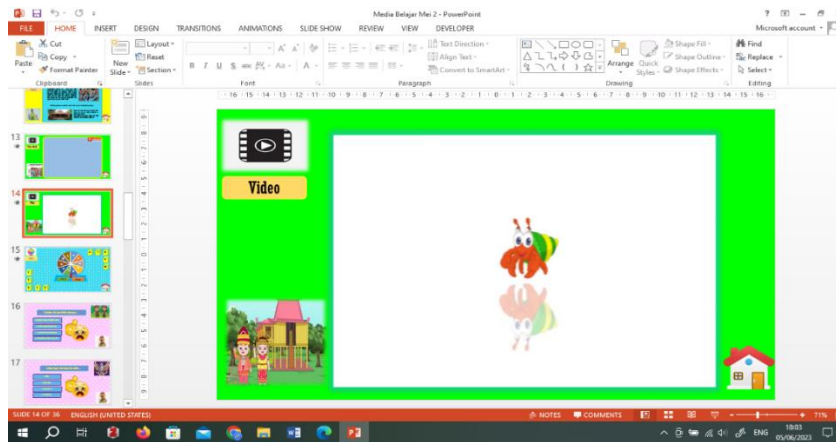
- 5) Slide ke empat belas terdapat video pembelajaran, terdapat menu yang digambarkan rumah yang dapat kembali ke menu serta.



Gamabr 4.6
Materi Pembelajaran pada Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

J E M B E R

6) Slide keenam belas terdapat video musik pembelajaran.



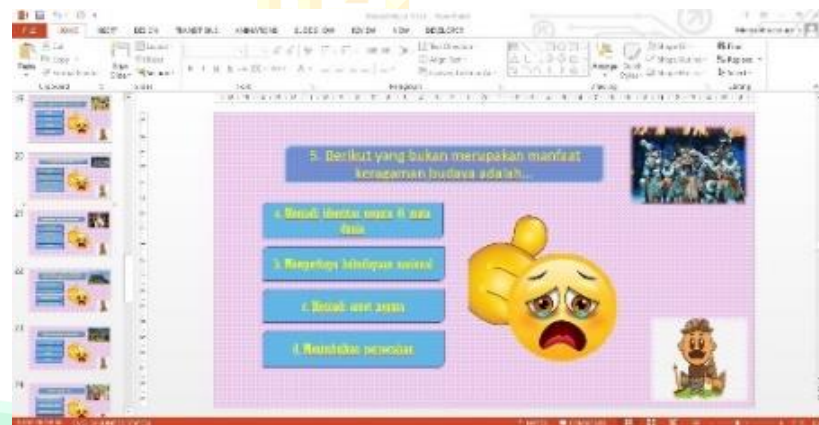
Gambar 4.7
Video Musik Pembelajaran pada Media Spinning Wheel

7) Slide ketujuh belas terdapat media spinning wheel yang berisikan spin berbentuk lingkaran yang didalamnya terdapat nomor, terdapat tombol mulai yang artinya untuk memulai memutar media spin tersebut serta tombol berhenti untuk memberhentikan putaran spin tersebut. terdapat kotak angka yang berisikan pertanyaan pilihan ganda serta terdapat tombol kembali ke menu utama.



Gambar 4.8
Spin pada Media Pembelajaran Spinning Wheel.

8) Slide ke tujuh belas sampai slide ke dua puluh enam terdapat pertanyaan pilihan ganda yang setiap jawaban jika peserta didik mengklik jawaban salah maka akan muncul emoticon menangis sebaliknya jika peserta didik mengklik jawaban benar maka akan muncul emoticon senyum serta memberi jempol, serta tombol ke slide selanjutnya yang di gambarkan dengan kartun pria berbaju adat jawa.



Gambar 4.9
Soal Pilihan Ganda Pada Media *Spinning wheel*.

9) Slide ke dua puluh tujuh media spinning wheel yang berisikan spin berbentuk lingkaran yang didalamnya terdapat nomor, terdapat tombol mulai yang artinya untuk memulai memutar media spin tersebut serta tombol berhenti untuk memberhentikan putaran spin tersebut. terdapat kotak angka yang berisikan pertanyaan esai serta terdapat tombol kembali ke menu utama.



Gambar 4.10
Spin Game pada Media Pembelajaran *Spinning Wheel*.

10) Slide ke dua puluh delapan sampai slide ke tiga puluh tujuh terdapat pertanyaan esai serta terdapat tombol jawaban untuk mengetahui jawaban, terdapat tombol benar yang jika diklik akan memunculkan jumlah poin peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar serta terdapat tombol salah yang juga akan memunculkan poin yang memunculkan jumlah poin peserta didik jika menjawab pertanyaan salah.



Gambar 4.11
Soal Essay pada Media Pembelajaran *Spinning Wheel*.

Berdasarkan pada tampilan media pembelajaran *spinning wheel* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembngkan media pembelajaran *spinning wheel* ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih antusias pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan cara peneliti mendesain media pembelajaran secara unik dan berwarna sehingga saat kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media spinning wheel terdiri dari beberapa komponen di antaranya yaitu:

a. Bentuk produk

Media pembelajaran *spinning wheel* merupakan media yang dirancang oleh peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Khususnya untuk kelas 4 pelajaran

pendidikan Pancasila pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang didalamnya terdapat gambar seputar

keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, 37 slide yang pada

masing-masing terdapat cover, menu, petunjuk pembelajaran, video

pembelajaran, video musik, materi pembelajaran, spin dan kotak

pertanyaan. Yang pada masing masing slide dilengkapi dengan

tombol kembali ke halaman selanjutnya, kembali pada halaman utama

serta kembali ke halaman sebelumnya. Untuk memudahkan guru serta peserta didik dalam mengaplikasikan media pembelajaran tersebut.

Untuk lebih detailnya produk media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* dapat diakses melalui link berikut:

<https://bit.ly/46VNOqXSpinningwheelgame>

b. Bahan-bahan media spinning wheel

Dalam pembuatan media spinning wheel ini harus materi serta soal yang ada di dalamnya harus menyesuaikan dengan buku pedoman guru serta peserta didik agar saat pembelajaran berlangsung peserta dapat memahaminya dengan baik. Berikut:

- 1) Laptop atau komputer yang sudah terinstal power point 2013 keatas.
- 2) Internet yang lancar untuk dipergunakan mendownload video dan gambar.

c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 2 validator yaitu validasi ahli media serta validasi ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Aminulloh, M.Pd. dan validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum dipergunakan dalam sebuah pembelajaran dikelas.

Table 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	skor		Presentase
		X	Xi	
1	Tampilan desain sampul bahan ajar menarik dan jelas.	3	4	75%
2	Warna desain menarik.	3	4	75%
3	Desain gambar menarik.	4	4	100%
4	Ukuran huruf judul bahan ajar yang menarik dan mudah dibaca.	4	4	100%
5	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.	3	4	75%
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan baground.	3	4	75%
7	Kelayakan bahan ajar modul.	4	4	100%
8	Kejelasan tulisan pengetikan.	4	4	100%
9	Ketepatan penempatan gambar, keterpaduan gambar dan teks.	3	4	75%
10	Keseluruhan tampilan menarik.	4	4	100%
Jumlah		35	40	
presentase				87,5%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti sangat layak untuk dikembangkan dengan mendapat presentase sebanyak 87,5%. Dengan mendapat saran dari ahli media agar media ini perlu ada perbaikan pada menu dan ikon.

Table 4.2
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Skor		presentase
		X	Xi	
1	Media spinning wheel sesuai dengan kompetensi yang ada pada inti materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	4	4	100%
2	Media spinning wheel relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	4	4	100%
3	Materi relevan dengan bab 3 menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
4	Materi isi modul sederhana sesuai dengan bab 3 dan cocok sesuai dengan media yang digunakan.	4	4	100%
5	Penyampaian materi yang menggunakan media ini jelas tahapannya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik dan bias diulang-ulang.	4	4	100%
6	Materinya disusun sederhana dan mudah dipahami dengan bantuan media spinning wheel oleh peserta didik.	3	4	75%
7	Materi yang diberikan dengan konsep pembelajaran yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
8	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
9	Materi dan media yang disusun dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui media spinning wheel dan bisa dikaitkan dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyebutkan macam-macam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
Jumlah		39	40	
Presentase		97,5%		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Berdasarkan dari hasil validasi materi maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai yang didapatkan dari validator materi yaitu 97,5% maka dari itu materi ada pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sudah jelas dan sudah sesuai dengan isinya. Dan mendapatkan saran dari ahli materi agar peneliti dapat memperbanyak soal pada media pembelajaran spinning wheel agar dapat memperluas pengetahuan peserta didik.

Analisis data kuantitatif di peroleh dari hasil nilai angket yang diperoleh dari penilain ahli materi dan ahli media. Angket dibuat agar peneliti mendapat masukan dari para ahli ketika media yang dikembangkan masih banyak kekurangannya. Untuk itu dengan adanya angket maka peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti. Untuk kelayakan media pembelajaran spinning wheel ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil kevalidan yang peneliti dapat dari hasil validasi para ahli.

Berikut adalah hasil validasi dari 2 validator disajikan dalam bentuk table berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media dan Materi

No	Validator	Presentase	kriteria
1	Validator 1	87,5%	Sangat Layak
2	Validator 2	97,5%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		89,7%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil analisis 2 validator maka dapat diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89,7%. Hasil validasi ini

dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran spinning wheel layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Dengan beberapa saran serta kritikan terhadap media pembelajaran spinning wheel yang nantinya akan dijadikan acuan peneliti untuk merevisi produk agar menjadi lebih sempurna dan standart kriteria pembelajaran.

4. Hasil Implementasi

Implementasi yaitu tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran spinning wheel yang diimplementasikan pada kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember, setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing serta validasi dari ahli maka peneliti mengimplementasikan produk media spinning wheel pada tanggal 08 April 2023 dengan adanya beberapa tahapan sebelum mengimplementasikan produk media spinning wheel antara lain:

- a. Meminta izin ke kepala sekolah SD Baiturroman untuk melakukan penelitian terhadap kelas IV B yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan kepada guru kelas IV B bahwa peneliti akan melakukan penelitian pada kelas IV B pada tanggal 28 Maret 2023.
- c. Memberi tahu guru kelas bahwa penelitian akan dilakukan di dalam kelas pada tanggal 28 Maret 2023.

d. Mempersiapkan alat seperti laptop serta proyektor serta spiker untuk menampilkan media spinning wheel dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2023.

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran spinning wheel peneliti melakukan pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran spinning wheel melainkan peneliti menggunakan metode ceramah.



Gambar 4.12
Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah

Setelah melakukan proses menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, selanjutnya peneliti menguji peserta didik dengan cara peserta didik mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh peneliti, untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui tes yang telah disiapkan peneliti.



Gambar 4.13
Proses Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Proses implementasi pada kelas IV B dimulai dari penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti mengenalkan produknya terlebih dahulu pada peserta didik akan peserta didik dapat mengetahui cara kerja media pembelajaran media spinning wheel tersebut agar peserta didik tidak bingung saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Berikut gambar saat peneliti mengenalkan produk media pembelajaran spinning wheel pada peserta didik.



Gambar 4.14
Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Melalui Media *Spinning wheel*

Setelah menjawab pertanyaan yang ada di pada media pembelajaran spinning wheel dan dirasa oleh peneliti bahwa peserta didik telah memahami materinya, selanjutnya peserta didik akan mengerjakan serangkaian tes soal yang telah disiapkan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*.

Tabel 4.4
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	R1	40	50	80%
2	R2	45	50	95%
3	R3	47	50	94%
4	R4	50	50	100%
5	R5	44	50	88%
6	R6	50	50	100%
7	R7	39	50	78%
8	R8	50	50	100%
9	R9	50	50	100%
10	R10	45	50	95%
11	R11	47	50	94%
12	R12	41	50	82%
13	R13	47	50	94%
14	R14	45	50	95%

15	R15	44	50	88%
16	R16	50	50	100%
17	R17	41	50	82%
18	R18	44	50	88%
19	R19	47	50	94%
20	R20	45	50	95%
Jumlah rata-rata		911	1.000	92%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{911}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum x$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Tabel 4.5
Presentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	76 – 100%	Sangat Layak
2	56 – 76%	Layak
3	36 – 50%	Kurang Layak
4	≤ 35%	Tidak Layak

Berdasarkan dari hasil tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* dapat dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk dipergunakan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan mendapatkan presentase sebesar 92%.

5. Hasil Evaluasi

Berdasarkan dari hasil uji coba pada peserta didik kelas IV B maka dapat diperoleh respon dari peserta didik. Respon dari peserta didik tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih semangat, lebih tertarik dan lebih mudah dipahami karena adanya media pembelajaran spinning wheel yang telah diciptakan oleh peneliti.

Berikut adalah hasil Wawancara peneliti kepada peserta didik Muhammad Azka Yazid dan M. Ridwan Aliy Rosyidi:

“Mediannya bagus dan menarik jika pada pembelajaran ada media pembelajaran ini maka akan lebih senang dan semangat mengikuti pembelajaran karena dengan adanya media ini pembelajaran lebih mudah untuk dipahami karena belajar bisa juga sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi seru dan tidak membosankan”.⁴⁸



Gambar 4.15
Wawancara bersama Peserta Didik Kelas 4.

Adapun hasil wawancara peneliti kepada Ibu Nurul Mifta Fauzi,

S.Pd. sebagai berikut:

“Mediannya kreatif dan bagus bisa membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa menyimak pembelajaran dengan baik dan juga tidak gaduh saat pembelajaran berlangsung

⁴⁸ Muhammad Azka Yazid, M. Aliy Rosyidi, diwawancara oleh penulis, Jember 31 Maret 2023.

karena dengan adanya media pembelajaran *spinning wheel* ini peserta jadi yang awalnya kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi lebih bersemangat”.⁴⁹

Dan berdasarkan hasil respon dari guru kelas IV B bahwa media yang diciptakan oleh peneliti dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam melakukan pembelajaran pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data semi instruktur. Tujuan akhir dalam analisis data ini yaitu memperoleh informasi, makna, menghasilkan pengertian serta konsep. Analisis data kualitatif dapat dimaknai sebagai proses dalam mencari serta menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan lainnya. Sehingga dapat mudah untuk dipahami serta dapat mudah di informasikan kepada orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah metode penelitian yang didalamnya menggunakan angka. Berikut adalah perhitungan dari hasil validasi materi, validasi media serta respon peserta didik sebagai berikut:

⁴⁹ Nurul Mifta Fauzi, diwawancara oleh penulis, Jember 28 Maret 2023.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	skor		Presentase
		X	Xi	
1	Tampilan desain sampul bahan ajar menarik dan jelas.	3	4	75%
2	Warna desain menarik.	3	4	75%
3	Desain gambar menarik.	4	4	100%
4	Ukuran huruf judul bahan ajar yang menarik dan mudah dibaca.	4	4	100%
5	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.	3	4	75%
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan baground.	3	4	75%
7	Kelayakan bahan ajar modul.	4	4	100%
8	Kejelasan tulisan pengetikan.	4	4	100%
9	Ketepatan penempatan gambar, keterpaduan gambar dan teks.	3	4	75%
10	Keseluruhan tampilan menarik.	4	4	100%
Jumlah		35	40	
presentase				87,5%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = Konstanta.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor		presentase
		X	Xi	
1	Media spinning wheel sesuai dengan kompetensi yang ada pada inti materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	4	4	100%
2	Media spinning wheel relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	4	4	100%
3	Materi relevan dengan bab 3 menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
4	Materi isi modul sederhana sesuai dengan bab 3 dan cocok sesuai dengan media yang digunakan.	4	4	100%
5	Penyampaian materi yang menggunakan media ini jelas tahapannya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik dan bias diulang-ulang.	4	4	100%
6	Materinya disusun sederhana dan mudah dipahami dengan bantuan media spinning wheel oleh peserta didik.	3	4	75%
7	Materi yang diberikan dengan konsep pembelajaran yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
8	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengklasifikasi informasi yang berkaitan dengan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
9	Materi dan media yang disusun dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui media spinning wheel dan bisa dikaitkan dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyebutkan macam-macam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	4	4	100%
Jumlah		39	40	
Presentase		97,5%		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Tabel 4.8
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	R1	40	50	80%
2	R2	45	50	95%
3	R3	47	50	94%
4	R4	50	50	100%
5	R5	44	50	88%
6	R6	50	50	100%
7	R7	39	50	78%
8	R8	50	50	100%
9	R9	50	50	100%
10	R10	45	50	95%
11	R11	47	50	94%
12	R12	41	50	82%
13	R13	47	50	94%
14	R14	45	50	95%
15	R15	44	50	88%
16	R16	50	50	100%
17	R17	41	50	82%
18	R18	44	50	88%
19	R19	47	50	94%
20	R20	45	50	95%
Jumlah rata-rata		911	1.000	92%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{911}{1.000} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor ahli materi dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Berdasarkan perhitungan dari hasil tabel validasi media, tabel validasi materi serta angket respon siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media digital *power point* berbasis *Spinning wheel game* dapat

dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk dipergunakan pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan mendapatkan presentase masing-masing, hasil validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 87,5%, hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 97,5% dan hasil angket peserta didik mendapat presentase sebesar 92%.

D. Revisi Produk

1. Dari Validasi Ahli Media

Peneliti mendapatkan revisi produk dari ahli validasi media sebanyak 2 kali, revisi pertama didapatkan pada tanggal 8 Maret 2023 dengan catatan. Secara umum perlu penyesuaian dengan karakter anak usia kelas IV SD/MI, Media ini sangat menarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Beberapa perbaikan perlu dilakukan. Adapun validasi media yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Maret 2023 dengan catatan. Media yang cukup relevan serta menarik dan juga cukup sesuai dengan karakter anak karena memiliki desain yang bagus akan tetapi perlu adanya perbaikan pada menu serta ikon.

2. Dari Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi tanpa revisi yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 dengan catatan. Materi yang terdapat pada media media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah cukup jelas serta mudah dipahami karena adanya video pembelajaran akan tetapi peneliti harus menambah soal pada media yang

dikembangkan karena jika diperbanyak maka akan dapat memperluas pengetahuan peserta didik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* pada pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dengan spesifikasi file berukuran 76,1 MB yang didalamnya terdapat 37 slide yang berisikan cover, menu utama yang berisikan petunjuk belajar, materi, video dan spin yang masing masing slide telah dilengkapi dengan tombol untuk memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan media *spinning wheel* tersebut. Media *spinning wheel* ini dapat diakses secara *offline*. Pemanfaatan produk ini tergolong mudah karena pemakai hanya perlu menyediakan *handphone* atau laptop pada saat mau mengakses media *spinning wheel* ini.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Validasi

Hasil akhir dari pengembangan produk yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan respon siswa. Media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kesimpulan tersebut didapat dari pedapat skor yang telah diterima oleh peneliti dari validator media dan validator materi dengan presentase dari validator media mendapat 87,5% dan dari validator materi mendapat 97,5%

2. Respon Siswa

Peneliti membagikan angket pada peserta didik agar peneliti dapat mengetahui respon siswa tentang media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* Setelah dilakukan pengujian untuk melihat respon siswa peneliti mendapat presentase sebanyak 92% yang dapat dikategorikan sebagai media yang menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Rekapitulasi dari hasil validator media, validator materi dan respon peserta didik mendapatkan presentase sebanyak 92,3% yang dapat dikategorikan sangat layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan uji coba pada media pembelajaran *spinning wheel* maka pengembang dapat memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Hasil pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini diharapkan dapat menjadi referensi guru pada pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b. Hasil dari pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk membuat

media pembelajaran yang sederhana untuk menjadikan peserta didik lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

- c. Hasil dari pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* ini diharapkan dapat menjadi solusi guru ketika peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Pengembangan media digital *power point* berbasis *spinning wheel game* untuk SD Baiturrohman Jember dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk menunjang proses belajar mengajar, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan prestasi peserta didik dengan adanya fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Pengembang Lainnya

Bagi pengembang yang akan mengembangkan media yang sama, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai berikut:

- a. Salah satu rujukan dalam penelitian dan pengembangan media dengan tema yang berbeda serta dapat menghasilkan produk media yang lebih baik lagi.
- b. Alternatif untuk mengembangkan materi yang sama tetapi dengan konsep yang berbeda serta harus lebih menarik dari media yang dikembangkan oleh peneliti sekarang.
- c. Peluang untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan media terhadap pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember 2018): 1–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Andriani, Maria Resti, dalam Nur Ramdhani, "Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powerpoint interaktif pada kelas V SD Inpres Paku Pallangga Kabupaten Gowa", (SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Makasar 2021).
- Arum Syah Puteri Lely, "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar," *JPGSD 10*, no. 7 (2022).
- Atmaja Yudhi Trisna, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *MADIKA (Media Informasi dan Komukikasi Diklat Kepustakawanan)* 3 (April 2017), 1-72. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/download/436/415>
- Emzir, *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Fitriyah, C., & Wardani, R. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 1-243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- Fransina Thresiana Nomleni dan Theodora Sarlotha Nirmala Manu, "Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8, no. 3 (24 September 2018). 1-222 <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>.
- Gusdiana Popi, Sukenda Ekok Asep, dan Firduansyah Dedy, "Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau," *Linggau Jurnal Of Elementary School Education* Vol. 1 No. 2 (2021): LJESE, 1-50.
- Ina Magdalena et. al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi dan Sains* 3 (Agustus 2021), 1-325, <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.
- Kemenag 2019, Al Qur'an QS. Ali Imron 200.
- Kemenag 2019, Al Qur'an QS. An Nahl Ayat 125.

- Khairini Ridha dan Yogica Relsas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5 (t.t.). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Khairunnisa et al., "Pengembangan Media Wheels Question Pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI DI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN." *Menulis*, 2021), 1-156. <http://dx.doi.org/10.31602/dl.v2i1.1996>
- Kholil Mohammad, Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildug, 2021).
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, et al, (2021) *Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7*
- Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *ResearchGate*, Maret 2017.
- Nisa Fahmi Huda. (2020). *Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. Studi Arab*, 11(2), 1-100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Nurfadillah Septy et.al., "Pengemagan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (April 2021): 1-163. <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i1.1288>
- Nuzulia and Zain, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS
- Sekretariat Negara Republik Indonesia, Nomor 57 Tahun 2021, *Tentang Standart Nasional Pendidikan*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Research and Development), Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syaifullah, "Pengembangan Film Animasi Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Kahasri kecamatan mayangan kota probolinggo", *Skripsi*, Uin Khas Jember 2022.
- Syamsiah, Siti, et.al, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 SD/MI*. Penerbit: Pusat Perbukuan Departement Pendidikan Nasional, 2008.
- Tafsir as-Sa'di / Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'di, *Pakar Tafsir Abad 14H*, <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>.

Teguh Prasety et al., “Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo,” INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement 1 (t.t.): 1-55. <https://doi.org/10.56855/income.v1i2.28>

Tim Penyusun, “ Pedoman Penulisan Karya Ilmiah “,(Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021), 67.

Utami, Dwi Tyas, Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Mei Lailatus Sa'adah

NIM : T20194019

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Pengembangan Media Digital Power Point Berbasis Spinning Wheel Game dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SD Baiturrohman Jember” Secara keseluruhan adalah hasil penelitian Saya sendiri atau karya saya sendiri. Kemudian di rujuk dari sumbernya.

Jember, 20 Juni 2023



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mei Lailatus Sa'adah
NIM. T20194019

LAMPIRAN 2

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variable	Sub Variable	Indicator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
Pengembangan Media Digital Power Point Berbasis Spinning Wheel Game dalam Pendidikan Pancasila Kelas 4 SD Baiturrohman Jember	<ol style="list-style-type: none"> Media Digital Power Point Berbasis Spinning Wheel Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> Media Ppt Interaktif Spinnig wheel <ol style="list-style-type: none"> Pengertian media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran. Klasifikasi media pembelajaran Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran spinning wheel Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> Aspek Materi Aspek kebahasan Aspek penyajian materi Aspek kegrafikan 	<ol style="list-style-type: none"> Primer: Guru Kelas Siswa Sekunder: Dokumenter 	<ol style="list-style-type: none"> ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation Dan Evaluation) 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran spinning wheel pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas 4 Sd Baiturrohman? Bagaimana hasil uji response peserta didik terhadap produk Yang dikembangkan? Bagaimana keefektifan pengembangan media spinning wheel terhadap siswa 4 SD Baiturrohman Jember?

LAMPIRAN 3

SURAT KETERANGAN LULUS TURITIN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Mei Lailatus Sa'adah

NIM : T20194019

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (18,4%)

1. BAB I : 23%
2. BAB II : 23%
3. BAB III : 23%
4. BAB IV : 19%
5. BAB V : 4%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Juni 2023

Petugas Ruang Baca


(RIAYATUL HUSNAN)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

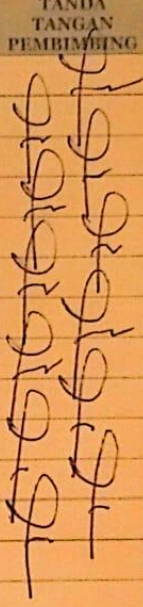
LAMPIRAN 4

BLANKO BIMBINGAN SKRIPSI

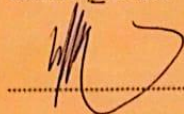


KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S.1
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHAS JEMBER

Nama: Mei Lailatus Sa'adah
 No. Induk Mahasiswa: T20194019
 Prodi: PGMI
 Fakultas: FTIK
 Judul Skripsi: Pengembangan Media pembelajaran spinning wheel dalam meningkatkan pemahaman peserta didik materi menghargai
 Pembimbing: Dr. Imron Fauzi, M.Pd.
 Tanggal Persetujuan: Tanggal 20 Desember 2022 / 07.06.2023

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	20-12-22	Menyerahkan blanko bimbingan dan matrik penelitian	
2.	25-12-22	Bimbingan proposal	
3.	16-01-23	Bimbingan bab 1, 2, 3	
4.	20-01-23	Revisi bab 1, 2, 3	
5.	22-01-23	Revisi bab 1, 2, 3	
6.	29-01-23	Revisi bab 3	
7.	29-01-23	ACC seminar proposal	
8.	7-02-23	Bimbingan bab 4	
9.	6-03-23	Revisi bab 4	
10.	16-05-23	bimbingan bab 5	
11.	5-06-23	bimbingan revisi bab 5	
12.	7-6-2023	ACC sidang skripsi	
13.			
14.			
15.			

a.n. Dekan
Ketua Program Studi



Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

PEDOMAN PENELITIAN

WAWANCARA

A. Kepada Guru Kelas III

1. Bagaimana kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung?
2. Apa kendala yang Ibu hadapi ketika mengajar materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
3. Apa yang biasanya Ibu lakukan ketika peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung?
4. Sejauh ini apakah di sekolah ini sudah ada guru yang menggunakan media spinning wheel?
5. Apakah proses pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pernah dilakukan diluar kelas?
6. Bagaimana pendapat ibu tentang media pembelajaran spinning wheel yang telah dikembangkan oleh peneliti?

B. Kepada Peserta Didik Kelas 4B

1. Apakah kalian menyukai pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
2. Media pembelajaran apa saja yang sudah digunakan guru pada saat pelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berlangsung?

3. Apa kendala yang kalian alami saat pelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?
4. Apakah pendapat kalian tentang media pembelajaran spinning wheel ini?
5. Apa yang kalian rasakan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran spinning wheel?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TRANSKIP WAWANCARA

A. Wawancara dengan Guru Kelas

Adapun hasil wawancara yang telah diperoleh peneliti sebagai berikut:

1. Kondisi kelas

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Kurangnya kelas membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif karena harus membagi 1 tempat menjadi 2 kelas dan hanya disekat menggunakan papan triplek sehingga suara yang dihasilkan menjadi berbenturan dan menjadikan kelas kurang kondusif.”

2. Kendala yang dihadapi

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia ini kan luas dan membutuhkan waktu yang sedikit panjang untuk menyelesaikan materi ini tetapi dari pihak sekolah menyuruh untuk mempercepat menghabiskan materinya karena benturan dengan kegiatan UAS sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan juga terkadang peserta didik itu merasa bosan saat pembelajaran berlangsung khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia karena nama-nama suku bangsa dan budaya sangatlah luas sehingga peserta didik kesulitan untuk menghafal nama-namanya dan harus terus diulang-ulang agar peserta didik dapat menghafalnya”.⁵⁰

3. Ketika peserta didik kurang bersemangat saat kegiatan pembelajaran berlangsung

⁵⁰ Nurul Mifta Fauzi, diwawancara oleh peneliti, Jember 28 Desember 2022.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Ketika pembelajaran berlangsung dan peserta didik sudah mulai kelihatan bosan khususnya pelajaran pendidikan pancasila materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia saya akan memberikan *ice breaking* atau tebak-tebakan agar peserta didik mulai bersemangat lagi mengikuti pembelajaran”.

4. Guru menggunakan media spinning wheel

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Sejauh ini belum ada guru yang menggunakan media pembelajaran spinning wheel karena rata-rata di sekolah ini menggunakan metode ceramah, tetapi kalau peserta didik dirasa sudah menunjukkan tanda-tanda kurang bersemangat biasanya guru akan memberikan *ice breaking* untuk membuat peserta didik kembali bersemangat mengikuti pembelajaran”.

5. Pembelajaran diluar kelas

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Untuk pelajaran pendidikan pancasila ini sengaja saya tidak membuat pembelajaran diluar kelas, karena kalau pembelajaran diluar peserta didik menjadi tidak fokus karena aja ada yang membuat peserta didik menjadi kurang fokus mendengarkan penjelasan guru”.

6. Produk yang dikembangkan oleh peneliti

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti berikut adalah penuturan dari Ibu Nurul Mifta Fauzi, S.Pd. selaku guru pada kelas 4B sebagai berikut:

“Menurut saya produk yang dikembangkan oleh peneliti ini bagus dan menarik, karena saat saya melihat saat peneliti melakukan pembelajaran bersama peserta didik menggunakan media spinning wheel ini antusias peserta didik sangat baik dan juga peserta didik terlihat bersemangat selama pembelajaran berlangsung”.⁵¹

B. Wawancara dengan Peserta Didik Kelas 4B

Adapun hasil wawancara peneliti kepada peserta didik, berikut adalah jawaban dari salah satu peserta didik perwakilan dari keempat peserta didik yang telah diwawancarai oleh peneliti sebagai berikut:

1. Apakah Alfaro menyukai pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?

“Suka, karena ada video dan permainannya”

2. Saat Pembelajaran berlangsung khususnya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia apakah guru menggunakan media pembelajaran?

“Tidak, biasanya bu Mifta kalau ngajar cuma nulis dipapan tulis tapi kadang-kadang juga ada tebak-tebakanya juga”.

3. Apa kendala yang Alfaro alami saat pelajaran pendidikan Pancasila khususnya materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?

⁵¹ Nurul Mifta Fauzi, diwawancarai oleh penulis, Jember 28 Maret 2023.

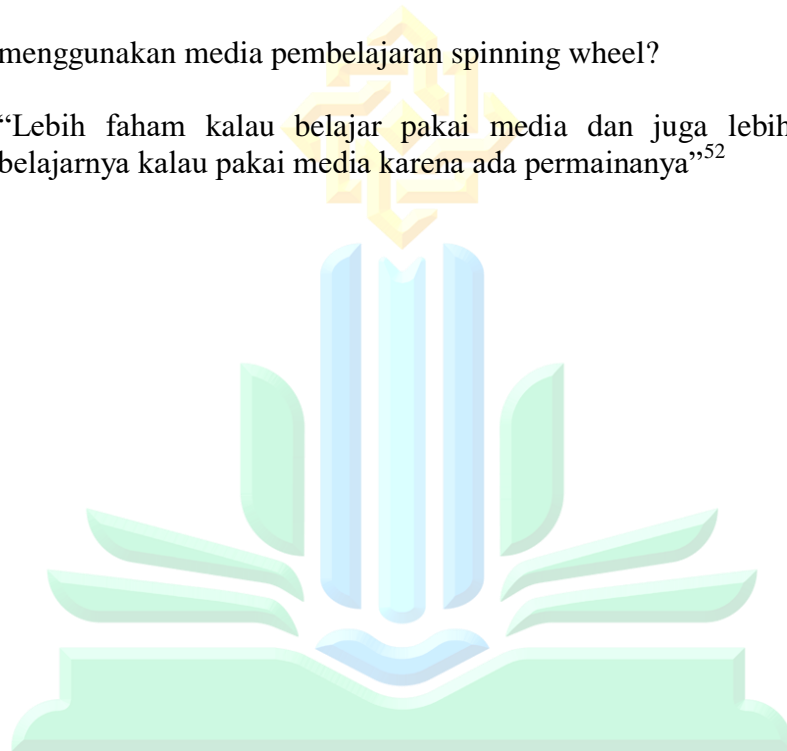
“Nama-nama nya banyak banget jadi agak susah untuk dihafal”

4. Apakah pendapat Alfaro tentang media pembelajaran spinning wheel ini?

“Bagus, seru, dan menarik”

5. Apa yang kalian rasakan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran spinning wheel?

“Lebih faham kalau belajar pakai media dan juga lebih semangat belajarnya kalau pakai media karena ada permainannya”⁵²



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵² Alfaro Gema Ibrahim Putra, diwawancara oleh penulis, Jember 31 Maret 2023.

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 20223 PENDIDIKAN PANCASILA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	MEI LAILATUS SA'ADAH
Instansi	:	SD BAITURROHMAN
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	:	B / 4
Bab III	:	Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia
Alokasi Waktu	:	

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar.
- Peserta didik dapat menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya.
- Peserta didik dapat memahami contoh sikap dan perilaku yang menghargai keberagaman budaya.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri.
- Bernalar kritis.
- Bergotong-royong
- Berkebhinnekaan
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik
- Gambar

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 20 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka, *Problem Based Learning*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar
- Peserta didik dapat menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya
- Peserta didik untuk mendalami materi tentang memahami contoh perilaku menghargai keberagaman budaya
- Peserta didik dapat menyampaikan contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinnekaan

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik untuk mendalami materi tentang identifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitar.
- Peserta didik untuk mendalami materi tentang menghargai keragaman budaya pada suatu

lingkungan

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah budaya Indonesia yang beraneka ragam dapat menjadi identitas nasional?
- Apa artinya semboyan *Bhinneka tunggal ika*?
- Bagaimana cara menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan?
- Bagaimana sikap yang baik dalam menghargai kebudayaan dari daerah lain?
- Bagaimana cara menumbuhkan sikap hormat terhadap tradisi dan budaya masyarakat Indonesia?
- Mengapa kita wajib saling menghargai kepada teman yang berbeda budaya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi menggunakan media spinning wheel.
2. Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.
3. Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk membaca bahan bacaan tersebut.
4. Guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan yang dibacanya.
5. Guru mendorong peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
6. Guru kemudian mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
7. Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual.
8. Guru mempersilakan beberapa orang perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 2

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.

3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media spinning wheel
2. Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 orang.
3. Peserta didik diberikan bahan diskusi berupa bacaan
4. Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik di kelompoknya masing-masing untuk membaca bacaan berkaitan tentang kerja sama dalam masyarakat yang beragam.
5. Setelah menunjukkan sebuah gambar, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar untuk merangsang peserta didik berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya.
6. Setelah peserta didik berdiskusi, guru mempersilakan kepada perwakilan setiap kelompok untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan.
7. Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok berupa menuliskan beberapa cara menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia
8. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempersentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 3

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Inti

1. Guru menyiapkan gambar atau foto tentang memahami contoh perilaku menghargai keberagaman budaya. Kemudian, menunjukkan, mengedarkannya, atau dengan menempelkannya di papan tulis.
2. Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk mengamati gambar atau foto tersebut.
3. Setelah pengamatan gambar, guru menyampaikan beberapa pertanyaan untuk merangsang peserta didik berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
 - (1) apakah maksud dari gambar tersebut?

- (2) di manakah lokasi pada gambar tersebut?
(3) bagaimana suasana yang tampak pada gambar tersebut?
4. Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya
 5. Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
 6. Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
 7. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakan secara berkelompok.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 4

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan spinning wheel.
2. Guru memberikan bahan bacaan kepada peserta didik.
3. Guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk membaca bahan bacaan tersebut.
4. Guru mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan yang dibacanya.
5. Guru mempersilakan yang lainnya untuk menjawab pertanyaan atau pendapat yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
6. Guru kemudian mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
7. Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara mandiri.
8. Guru memanggil beberapa orang peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya..

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 5

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Inti

1. Guru menyiapkan gambar atau foto sikap dan perilaku yang menjaga dan merusak kebhinnekaan. Kemudian, menunjukkan, mengedarkannya, atau dengan menempelkannya di papan tulis.
2. Selanjutnya, guru mempersilakan kepada setiap peserta didik untuk mengamati gambar atau foto tersebut.
3. Setelah pengamatan gambar, guru menyampaikan beberapa pertanyaan untuk merangsang peserta didik berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya.
4. Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
5. Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat peserta didik serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran.
6. Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
7. Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakan secara berkelompok..

Kegiatan Penutup

1. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
2. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
3. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

E. REFLEKSI

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta didik

- Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan?
- Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

F. ASSESMENT

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi.
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan,	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan,	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan

		serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	masalah dengan bantuan guru.	keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	keputusan, serta menyelesaikan masalah.	
--	--	--	------------------------------	--	---	---	--

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru mengangkat topik atau materi tentang kebhinekaan.

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota 1.

Kelompok 2.

3.

Tuliskan contoh sikap dan perilaku yang menjaga atau merusak kebhinekaan di lingkungan sekitar kalian!

Lingkungan	Contoh Sikap dan Perilaku dalam Kebhinnekaan	
	Menjaga	Merusak
Sekolah	1. 2. 3.	1. 2. 3.
Keluarga	1. 2. 3.	1. 2. 3.
Masyarakat	1. 2. 3.	1. 2. 3.

Nilai

Paraf Orang Tua

BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Menghargai Keberagaman Lingkungan Sekitar

Kita menjadi bagian dari sebuah bangsa yang memiliki aneka ragam suku dan budaya pasti membuat kebanggaan tersendiri. Di sekolah mungkin saja terdiri atas agama, suku, dan budaya yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan kita mempunyai teman yang berbeda suku dan daerah. Selain itu, ketika pergi ke daerah lain tentunya akan berjumpa dengan masyarakat setempat yang pasti berbeda suku dan budaya dengan kita.

Bagaimana menyikapi ketika menghadapi kondisi lingkungan yang beraneka ragam ini? Tentu saja keanekaragaman ini jangan dijadikan sebagai alat pemecah persatuan dan kesatuan, melainkan menjadi

penguat ikatan persatuan dan kesatuan antarwarga masyarakat yang satu sama lainnya. Penghargaan terhadap keragaman dan keunikan ini harus tetap disadari oleh setiap orang agar semakin memperkaya dan melestarikan khasanah budaya bangsa Indonesia.

Bolehkah merasa bangga terhadap budaya dan suku daerah sendiri? Tetap diperbolehkan, tetapi tidak berlebih-lebihan. Jangan sampai memandang rendah budaya daerah lain karena dengan bersikap begitu perpecahan dan perselisihan menjadi hal yang sulit dihindari. Sebaiknya, tetap menghormati dan menghargai budaya daerah lain agar bangsa ini menjadi kuat dan maju serta dapat berperan dalam globalisasi.

Sikap toleransi dan lapang dada antaragama dan suku bangsa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, mencintai dan menghormati agama dan suku asal tanpa merendahkan agama dan suku yang lain, bergaul dengan baik dengan teman atau orang yang berbeda agama dan suku, memberikan penghargaan atau apresiasi atas keindahan budaya dari suku daerah lainnya, menyaksikan seni dan budaya suatu daerah, dan sebagainya.

Selain itu, kita juga dapat menerima dan menyadari bahwa kekayaan bangsa berupa keanekaragaman yang ada dalam negeri sendiri, seperti kesenian daerah; tarian, alat musik, pakaian, rumah, dan lain sebagainya berusaha kita pelajari. Jika hal ini dilakukan berarti kita telah menjaga dan melestarikan budaya bangsa. Pada saat menjadi warga pendatang suatu daerah, sebaiknya dapat menyesuaikan diri dan mempelajari kebudayaan daerah setempat. Dengan demikian, sikap menghargai, menghormati, dan menerima keanekaragaman budaya akan tercipta dan pada akhirnya menjaga kerukunan antarwarga sekitar.

GLOSARIUM

Bhinneka tunggal ika

Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.

Dasar negara

Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.

Ide, pemikiran.

Gotong royong

Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela.

Keberagaman

Perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

Kebudayaan

Keseluruhan hasil cipta, rasa, karsa dalam bentuk bahasa, seni, ekonomi, teknologi, ekspresi beragama, cara kerja, dan sistem.

Nasionalisme

Paham tentang bangsa yang mengandung kesadaran tentang cinta dan semangat tanah air, memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa dan memelihara kehormatan bangsa.

Negara kesatuan

Negara berdaulat yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan tunggal, di mana pemerintah pusat adalah yang tertinggi dan satuan-satuan subnasionalnya hanya menjalankan kekuasaan-kekuasaan yang dipilih oleh pemerintah pusat untuk didelegasikan.

Nilai

Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai hakikatnya, sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Suku bangsa

Kesatuan hidup atau sekelompok manusia yang memiliki kesamaan sistem interaksi, sistem norma, dan identitas yang sama yang menyatukan.

Warga negara

Seseorang yang menurut undang-undang menjadi anggota resmi dari sebuah negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Asshiddiqie, J. 2005. *Konstitusi dan Konstitusionalisme Indonesia*. Edisi Revisi. Jakarta: Konpress.
- _____. 2006. *Pokok-Pokok Hukum Tata Negara Indonesia Pasca Reformasi*. Jakarta: BIP.
- Effendi, Tadjuddin Noer. 2013. *Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini*. Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 2 No. 1. Universitas Gajah Mada.
- Kemendikbud, BSE. 2014. *Bangga sebagai Bangsa Indonesia*, Buku Guru Tema 5. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kemendikbud, BSE. 2017. *Indahnya Kebersamaan, Buku Kelas IV Tema 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Riyanto, Astim. 2006. *Negara Kesatuan; Konsep, Asas dan Aktualisasinya*. Bandung: Yapemdo.
- Soekanto, Soerjono. 1982. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tim Ganesha Operation. 2013. *PASTI FOKUS Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Duta.
- Winataputra, Udin Saripudin. 2007. Pendidikan Kesadaran Berkonstitusi: Alternatif Model Pembelajaran Kreatif-Demokratis untuk Pendidikan Kewarganegaraan. [Online]. Tersedia: <http://www.depdiknas.go.id> . html [4 Desember 2007]

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Asmad, M.Pd.
NIP.

Jember, 29 Maret 2023
Guru Pamong

Nurul Mifta Fauzi, S.Pd.
NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian
1	Asmad, M.Pd	S2	Kepala Sekolah	GTY
2	Lailah Jamalah, S.Ag	S1	Waka Kurikulum	GTY
3	Tituk Ihilawati, S.Pd.I	S1	Waka Kesiswaan	GTY
4	Sholihatur Rohma, S.Ag	S1	Waka Hubungan Masyarakat	GTY
5	Lilik Nur Chalimah	SMA	Waka Sarana Prasarana	GTY
6	Nailul Izzah, M.Pd	S2	Guru Kelas	GTY
7	Sovi Nur Amanah, S.Pd	S1	Guru Mata Pelajaran	GTY
8	Wildatul Maghfiroh, S.Pd	S1	Ka. Tenaga Administrasi	GTY
9	Leni Krisna Silvia, S.Psi	S1	Koor. Koperasi	GTY
10	Robiatul Hasanah, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTY
11	Nurul Isnaini Yuni Fatimah, S.Pd	S1	Koor. Unit UKS	GTY
12	Shofiyah Zahro, S.Pd	S1	Tenaga Perpustakaan	GTY
13	Nuril Mar'atus Sholihah, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
14	Regina Aringtyas, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
15	Ainur Rohma, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
16	Mukhlisatin, S.H	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
17	Zakiyah Ainiyah Firdaus, S.Pd	S1	Bendahara	GTT
18	Muhammad Abdul Kahfi, S.Pd.I	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
19	Wahyudi Sofyan, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
20	Nurul Mifta Fauzi, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
21	Wida Zannah Zeila, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
22	Titis Khoirunnsy, S.Pd	S1	Guru Kelas	GTT
23	Abdul Ghofur, S.Pd	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
24	Siti Aisyah, S.Pd	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
25	Nurul Sabrina, S.Pd	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
26	Dina Wasilatur Rofiqoh, S.Pd	S1	Guru Mata Pelajaran	GTT
27	Septi Intan Purnama Sari, S.E	S1	Tenaga Administrasi Sekolah	KTT
28	Risang Putra Pradana, S.Kom	S1	Operator Sekolah	KTT

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Daftar Nama Peserta Didik 4B

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Alfaro Gema Ibrahim Putra	L
2	Annora Azmi Fidela Kasih	P
3	Darrelian Yus'an Nurrizqon	L
4	M. Andrian Angga Setiawan	L
5	M. Ridwa Aliy Rosyidi	L
6	M. Zaky Al Farizy	L
7	Muhammad Alfian Aprilio	L
8	Muhammad Azka Yazid El Fikry	L
9	Muhammad Dinan Fasya	L
10	Muhammad Farhan Mafaza	L
11	Muhammad Zaidan Khairuddin	L
12	Nabila Faizatus Zahra	P
13	Nadia Syafira Aulia	P
14	Raisha Bilqis Azzahra	P
15	Salma Habibah Nuril Qurani	P
16	Zyga Albern Alfreda	L
17	Riffat Dhiaurrahman Asmoro	L
18	Raditya Rafi Alfathan	L
19	Muhammad Hafizh Nashiruddin	L
20	Arjuna Gibran Fariza	L

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1491/In.20/3.a/PP.009/03/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER
Perumahan Griya Mangli Indah, rt. 02, rw. 05, Mangli, Kaliwates, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194019
Nama : MEI LAILATUS SAADAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MATERI MENGHARGAI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4B SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Asmad, M,Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 28 Maret 2023

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN AL-BAITURROHMAN SD BAITURROHMAN

Perumahan Griya Mangli Indah Kel. Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember – Jawa Timur
Telp. 082330520506. Kode Pos : 68136 – Email : sdbaiturrohman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor: 094-B/SD.BR/JBR/S. Ket/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmad, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Mei Lailatus Sa'adah
NIM : T20194019
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan Penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**" yang dilaksanakan sejak tanggal 28 Maret sampai dengan 11 April 2023.

Jember, 11 April 2023






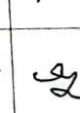
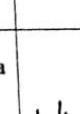
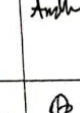
Kepala Sekolah






Asmad, M.Pd

Lampiran jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI SD BAITURROHMAN GRIYA MANGLI INDAH JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1.	28 Desember 2022	Observasi dan wawancara kepada guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember.	Guru Kelas IV B: Ibu Nurul Miftah Fauzi, S.Pd.	
2.	28 Maret 2023	Meminta ijin penelitian dan memberikan surat permohonan ijin penelitian	Kepala Sekolah: Bpk. Asmad M.Pd.	
3.	28 Maret 2023	Obervasi pembelajaran bersama guru kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Guru Kelas IV B: Ibu Nurul Miftah Fauzi, S.Pd.	
4.	29 Maret 2023	Melaksanakan pembelajaran dikelas IV B SD Baitrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
5.	31 Maret 2023	Wawancara kepada beberapa siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
6.	03 April 2023	Melakukan pretest di kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
7.	05 April 2023	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media spinning wheel di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
8.	06 April 2023	Melakukan wawancara kepada siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	

9.	08 April 2023	Melakukan uji coba kelompok besar pengembangan media spinning wheel kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
10.	10 April 2023	Melakukan postest dikelas IV B Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Siswa-siswi kelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	
11.	11 April 2023	Menerima surat selesai penelitian dikelas IV B SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember	Kepala Sekolah: Bpk. Asmad, M.Pd.	

Jember, 11 April 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah


Asmad M.Pd.

Lampiran Lembar Validasi Ahli Desain

Lembar Validasi Istrument Pada Aspek Desain (Ahli Desain)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kesesuaian isi materi dengan KI dan KD.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak sesuai
 2 = kurang sesuai
 3 = sesuai
 4 = sangat sesuai.

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1 (Sangat Tidak Sesuai)	2 (Kurang Sesuai)	3 (Sesuai)	4 (Sangat Sesuai)
1.	Tampilan desain sampul bahan ajar menarik dan jelas.			✓	
2.	Warna Desain menarik			✓	
3.	Desain gambar menarik				✓
4.	Ukuran huruf judul bahan ajar yang menarik dan mudah dibaca.				✓
5.	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.			✓	
6.	Pemilihan warna, jenis huruf dan background.			✓	
7.	Kelayakan bahan Ajar Modul				✓
8.	Kejelasan tulisan pengetikan				✓
9.	Ketepatan penempatan gambar, keterpaduan gambar dan teks.			✓	
10.	Keseluruhan tampilan media menarik.				✓

Saran Validator :

- Media ini cukup relevan dan menarik pada pembelajaran PISN kelas IV
- Cukup sesuai dgn karakter anak dan memiliki desain yg bagus.
- Perlu perbaikan pada menu dan ikon.

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Dapat digunakan tanpa perbaikan
- Dapat digunakan dengan perbaikan
- Tidak dapat digunakan

Jember, 15/03/2023

Validator ahli desain


Aminulloh, M.Pd.

Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Instrumen Pada Aspek Materi (Ahli Materi)

Tujuan :

Lembar validasi ini digunakan untuk memverifikasi data tertulis atau menampilkan data lebih lengkap agar mendapatkan data yang lebih valid sesuai dengan indikator.

Petunjuk :

- Berikan tanda *Checklist* pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda berdasarkan kesesuaian isi materi dengan KI dan KD.
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon menuliskan pada lembar saran.
- Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak sesuai
 - 2 = kurang sesuai
 - 3 = sesuai
 - 4 = sangat sesuai

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1 (Sangat Tidak Sesuai)	2 (Kurang Sesuai)	3 (Sesuai)	4 (Sangat Sesuai)
1.	Media spinning wheel sesuai dengan kompetensi yang ada di dalam inti bab 3.				✓
2.	Media spinning wheel relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.				✓
3.	Materi relevan dengan bab 3 dan indikator kompetensi yang akan dicapai peserta didik.				✓
4.	Materi tau isi modul sederhana sesuai dengan bab 3 dan cocok dengan media yang digunakan.				✓
5.	Peyampaian materi dengan menggunakan media ini jelas tahapannya sehingga lebih mudah dipahami peserta didik dan bisa diulang-ulang.				✓

6.	Materinya disusun sederhana dan mudah dipahami dengan bantuan media spinning wheel oleh peserta didik.			✓	
7.	Materi yang diberikan dengan konsep pembelajaran yaitu menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.				✓
8.	Materi yang digunakan memiliki tujuan mampu mengkasifikasi informasi yang berkaitan dengan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.				✓
9.	Materi dan media yang disusun dapat membangun pengetahuanya sendiri melalui media spinning wheel dan bisa dikaitkan dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.				✓
10.	Mendorong peserta didik untuk dapat menyebutkan macam-macam keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia				✓

Saran Validator :

Pi. perbanyak soal dalam spinning wheel untuk memperluas pengetahuan peserta didik.

Kesimpulan :

Instrumen penelitian ini dapat dinyatakan :

- Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicobakan

Jember 20 Maret 2023

Validator Ahli Materi

Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

Lembar Angket Respon Peserta didik

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL

Nama : ARJUNA Gibrah Fariza
Kelas : 4B
No. Absen :

Petunjuk Pengisian

Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan skala sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran spinning wheel sangat mudah diaplikasikan karena ada prosedur penggunaannya.	√				
2.	Saya mudah memahami cara menggunakan media pembelajaran spinning wheel karena isi materi simpel dan praktis	√				
3.	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran spinning wheel karena desain media sangat menarik	√				
4.	Ukuran huruf pada media pembelajaran spinning wheel sesuai sehingga membuat saya mudah untuk belajar.	√				
5.	Gambar pada media pembelajaran spinning wheel sangat membantu saya memahami materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	√				
6.	Media pembelajaran spinning wheel sangat sesuai dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	√				
7.	Saya lebih mudah memahami materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia.	√				

8.	Media pembelajaran spinning wheel dapat meningkatkan semangat belajar saya pada materi menghrgai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.	✓				
9.	Media pembelajaran spinning wheel tidak membuat saya terbebani dalam belajar.	✓				
10.	Media pembelajaran spinning wheel dapat mendorong keingintahuan saya pada materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	✓				

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 08 April 2023
Siswa

ARJUNGA

(.....)

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Mei Lailatus Sa'adah
Nim : T20194019
TTL : Lamongan, 25 Mei 2001
Alamat : Jl. Kh. Faqih Ustman, Rt.001/Rw.002, Desa Karangtawar,
Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : meilailas25@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

2. TK Busthanul Athfal Karangtawar, 2005 – 2007
3. MI Muhammadiyah 06 Karangtawar, 2007 – 2013
4. SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung, 2013 – 2016
5. MA AL ISHLAH Sendangagung, 2016 – 2019
6. Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2019 – Sekarang