

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PONDOK JOYO 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa



Oleh:

Ajeng Anggraini
NIM: T20194153

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JULI2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PONDOK JOYO 01 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa



Oleh:

Ajeng Angraini
NIM: 120194153

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Nina Sutrisno, M.Pd
Nip: 198007122015032001

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PONDOK JOYO 01 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari Senin

Tanggal: 25 September 2023


Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Dr. Hartono, M.Pd


NIP. 198609022015031001


Erfan Efendi, M.Pd.I

NUP. 20160365

Anggota:

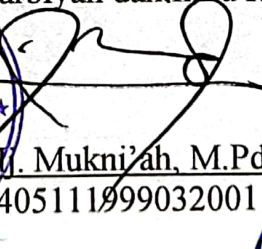
1. Dr. H. Abd. Muhith, M.Pd.I ()

2. Nina Sutrisno, M.P.d ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I

NIP. 196405111999032001

MOTTO

Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 43-44:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ فَسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ
لَا تَعْمُونَ ﴿٤٣﴾ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا
نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: 43: Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan laki-laki yang kami beri wahyu kepadanya. Maka bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui. 44: “(kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*



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

*Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. 2022

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Terucap syukur Alhamdulillah sebagai rasa syukur saya karena Allah SWT telah memberikan kemudahan hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi:

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Suyono dan Ibu susianah. Terutama kepada Ibu saya, saya sangat berterimakasih atas do'a dan dukungannya, serta kesabaran dan kasih sayang yang tulus. Karya ini saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu sebagai ucapan terimakasih karena telah mendidik mulai dari saya kecil hingga menempuh pendidikan dibangku kuliah ini. Semoga Ibu dan Bapak senantiasa diberi kesehatan dan umur yang panjang, Amiin yarobbal alamin.
2. Kepada kakak saya Emilia, yang telah memberikan banyak dukungan serta do'a. Terimakasih karna selalu memberikan motivasi untuk tidak menyerah, dan selalu meyakinkan bahwa orang yang mencari ilmu akan selalu dimudahkan jalannya.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya, skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan penulisan ini diperoleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW Yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Ketua Sidang dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Ibu Nina Sutrisno, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Dr. H. Abd. Muhit, M.Pd.I selaku Penguji Utama sidang skripsi
7. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I Selaku Sekretaris Sidang dan Dosen Pembimbing akademik.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Penulis

Ajeng Anggraini

T20194153



ABSTRAK

Ajeng Anggraini, 2023: Pengembangan Media *Spinning Wheel* pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Spinning Wheel*, Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Pondok Joyo 01 jember tepatnya dikelas III, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dikelas jarang dilakukan dan perlunya pengembangan suatu bahan ajar atau media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Karena itulah peneliti mengembangkan sebuah media berupa media *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember. Pengembangan media ini dilakukan agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember? 2) bagaimana kelayakan desain media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember? 3) bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember. 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember. 3) untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas III disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media *spinning wheel* yang terdiri dari papan putar, materi pembelajaran, kuis dan buku panduan. 2) hasil kelayakan media *spinning wheel* dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase kevalidan rata-rata 92% dengan masing-masing perolehan skor ahli media 94%, ahli materi 88% dan ahli pembelajaran 94%, 3) hasil kepraktisan media *spinning wheel* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	7
G. Definisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	43
A. Model Penelitian dan Pengembangan	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Desain Uji Coba	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Penyajian Data Uji Coba	61
B. Analisis Data	79

C. Revisi Produk	82
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	85
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	85
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	90
C. Kesimpulan	91
DAFTAR PUSTAKA	92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan penelitian terdahulu	16
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan tujuan	46
Tabel 3.2 Kriteria Validasi.....	59
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan	60
Tabel 4.1 Perolehan Skore Ahli Media	69
Tabel 4.2 Perolehan Skor Ahli Materi	71
Tabel 4.3 Perolehan Skor Ahli Pembelajaran	72
Tabel 4.4 Nilai Evaluasi	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi	80
Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE	45
Gambar 3.2 Teks Materi	48
Gambar 4.1 Observasi dan wawancara wali kelas	61
Gambar 4.2 Wawancara peserta didik	62
Gambar 4.3 Alat dan Bahan Pembuatan Media	65
Gambar 4.4 Media Spinning Wheel Sebelum direvisi	68
Gambar 4.5 Kegiatan Penjelasan Materi Pembelajaran	75
Gambar 4.6 Kegiatan Uji Coba Media Spinning Wheel	76
Gambar 4.7 Kegiatan Evaluasi	76
Gambar 4.8 Media Spinning Wheel sebelum dan sesudah direvisi	82
Gambar 4.9 Bagian belakang media sebelum dan sesudah direvisi.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 tepatnya di kelas III, terdapat suatu permasalahan, yaitu jarang penggunaan media pembelajaran. Menurut Ibu Fevie Chandra selaku wali kelas di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas rendah sangat jarang dilakukan, media pembelajaran seperti audio visual lebih sering digunakan dikelas atas. Hal ini dikarenakan media audio visual seperti proyektor masih terbatas di sekolah tersebut. Wali kelas III juga menyampaikan untuk mempermudah penyampaian materi biasanya guru menggunakan media berupa objek disekitar sekolah, media gambar yang dicetak dan gambar yang ada pada buku pelajaran.¹ Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media gambar dan bahan yang mudah dijumpai. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Adapun manfaat dari media pembelajaran, yaitu *pertama*, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat di jelaskan dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi agar menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

¹ Fevie Chandra, S.H. diwawancarai peneliti, 11 mei 2023

Kedua, meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan peserta didik dapat berfikir, menganalisis materi pembelajaran yang diberikan guru dengan baik karena Situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.² Terdapat Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tentu saja penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek, pesan atau materi yang akan disampaikan harus bersifat positif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada pembelajaran disekolah, seorang guru dapat menciptakan Susana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat ditemukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt. dalam surah an-nahl ayat 43-44, yaitu:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَئَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: 43: kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan laki-laki yang kami beri wahyu kepadanya. Maka bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui. 44: “(kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan

Dari ayat di atas dijelaskan bahwasannya Allah SWT mengutus utusan untuk memberikan pelajaran dengan perantara penjelasan dan kitab-kitab, penjelasan dan

² Teni nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”, MIsykat, no.1 (Juni 2018): 171

kitab-kitab disini merupakan media pembelajaran. Didalam konteks pembelajaran, pembelajaran kurang efektif apabila tidak dilengkapi dengan media pembelajaran. Didalam dunia pendidikan seorang guru menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar dalam diri peserta didik. Dengan menggerakkan segala sumber belajar yang lebih efektif serta efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat peserta didik merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media memiliki arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan adanya media sebagai perantara.³ Maka dari itu terdapat beberapa karakteristik media yang wajib diperhatikan yaitu, (1) Mudah diakses oleh guru juga peserta didik, (2) Interaktif, (3) Mendukung penyampaian materi pembelajaran, (4) Mudah digunakan, (5) Eksplanatif, (6) Membangkitkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan kriteria media yang telah diuraikan diatas, peneliti memilih media *Spinning Wheel* atau roda putar yang memiliki ciri-ciri tersebut, yaitu mudah penyimpanannya, tidak memerlukan banyak tempat, mudah diterapkan dan dimainkan, interaktif, mendukung materi pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah dasar. Media *Spinning Wheel* tergolong salah satu media visual. Djamarah

³ Rejeki, M. Fachri adnan, pariang sonang siregar, "pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu disekolah dasar", Jurnal Basicedu, no.2 (April 2020): 338

dan Zain menjelaskan bahwa media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.⁴ Media visual dapat berbentuk gambar, foto atau lukisan. Penggunaan media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik kepada pelajaran yang akan diterima. Hal tersebut memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk peserta didik memperoleh dan mengingat isi materi pelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik perhatian mereka, para peserta didik akan menikmati proses pembelajaran dan akan menggugah emosi dan sikap para peserta didik.⁵ Berdasarkan keadaan tersebut peneliti mengembangkan media *Spinning Wheel* atau roda putar untuk membantu pemahaman peserta didik, agar tidak hanya fokus pada buku saja. Media ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sarana penyampaian materi, mudah digunakan dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Peneliti berharap dengan adanya media *Spinning Wheel* ini dapat membantu guru dalam pembelajaran. Pembelajaran Tematik pada penelitian ini berfokus pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas III. Peneliti memilih Tema tersebut karena menurut analisis materi yang dilakukan peneliti, materi ini tergolong materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Media *Spinning Wheel* termasuk media visual berbentuk roda warna-warni dilengkapi dengan gambar yang dapat diputar, dengan alas persegi panjang dan terdapat kotak yang berisi materi yang ditempel di alas media berdekatan dengan roda putar. Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media untuk pegangan guru dan peserta didik. Karakteristik media *Spinning Wheel* yaitu: Dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik, interaktif, peserta didik

⁴ Dyah puji lestari, "Pengembangan media patarsugi (papan putar sumber energy) pada pembelajaran tematik tema 2 subtema manfaat energy kelas iv sekolah dasar"(skripsi, universitas muhammadiyah malang,2020), 5

⁵ Muhammad hasan et al., "Media Pembelajaran"(klaten: tahta media group, 2021), 39.

<https://eprints.unm.ac.id>

dapat memberikan respon atau tanggapan, dapat memperjelas penyajian agar tidak terjadi hambatan komunikasi, media ini sangat mendukung dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Bersarkan penjelasan diatas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang peserta didik dalam pembelajaran tematik. Karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media dengan judul **Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember?
2. Bagaimana kelayakan desain media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

2. Untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember
3. Untuk Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media ini dirancang untuk digunakan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember. Oleh karena itu untuk menghasilkan media *Spinning Wheel* yang bagus dan menarik dalam pembelajaran, peneliti memiliki spesifikasi media sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu papan putar berbentuk lingkaran warna-warni yang memiliki berbagai gambar sesuai dengan materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Desain media berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm, dengan alas berbentuk segi empat berukuran 60x40 cm, dan kotak materi berukuran 20 x 25 cm yang terletak disamping roda putar. Media ini juga dilengkapi dengan anak panah sebagai penunjuk roda putar.
3. Pemilihan peralatan dan bahan media terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar.
4. Papan putar dan alas papan terbuat dari kayu triplek, alas papan memiliki pembatas yang terbuat dari kayu, warna warni pada papan putar terbuat dari kertas origami, kotak materi dan kotak buku panduan terbuat dari kardus, tulisan "*Spinning Wheel*" terbuat dari sterofoam berwarna pink.

5. Media ini didesain dengan bahan-bahan yang awet sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Gambar dan materi dapat diganti dengan materi yang lain.
6. Media dibuat sekreativ mungkin dengan dengan warna-warni dan memiliki berbagai gambar agar terlihat menarik.
7. Media *Spinning Wheel* ini disesuaikan dengan buku pembelajaran kurikulum 2013 tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas III.
8. Media *Spinning Wheel* dapat dioperasikan secara mandiri maupun berkelompok. Media ini dalam membuatnya pun tidak terlalu sulit dan media ini dapat membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan.
9. Media ini juga memiliki buku panduan penggunaan media untuk pegangan guru dan peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dikarenakan beberapa alasan, yaitu media pembelajaran yang jarang digunakan, kedua, guru belum mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik yang memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ini juga memiliki keterbatasan, yaitu: Media ini merupakan media visual yang hanya dapat diakses secara langsung, atau tidak dapat diakses secara online, karena pada sekolah tempat peneliti melakukan

penelitian, peserta didik tidak membawa perangkat yang tersambung dengan internet.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan proses merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Produk yang akan dikembangkan bisa produk yang sudah ada maupun produk yang akan diproduksi. Pengembangan media juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk meningkatkan mutu sebuah alat pembelajaran untuk menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran.

2. Media *Spinning Wheel*

Spinning wheel merupakan permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar didalamnya yang dimainkan secara diputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dirancang dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dari beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema, pembelajaran tematik berfokus pada peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Tematik pada penelitian ini berfokus pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan bahasa Indonesia, matematika, dan SBdp.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan maupun belum terpublikasikan (Skripsi, Tesis, disertasi, artikel jurnal ilmiah dan sebagainya).⁶

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang ditulis oleh Arbiah tahun 2021 dengan judul skripsi Pengembangan media pembelajaran *Spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas IV MI Al-madaniyah jempong mataram tahun 2020/2021. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan 7 tahapan, yaitu antara lain: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain yang terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan pendidik, revisi desain, uji coba yang dilakukan dengan skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk.

Hasil penelitian media *spinning wheel* memperoleh nilai dari ahli media 96,25% dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari ahli materi 83,33% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik

⁶ "Pedoman penulisan karya tulis ilmiah" (Jember: Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021)

memperoleh nilai 96,875% dan respon peserta didik kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai 96,67% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran *spinning wheel* layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁷

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media *Spinning Wheel* atau roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and development*). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu tahapan pengembangan yang dilakukan, pada penelitian terdahulu peneliti menggunakan 7 tahapan pengembangan yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba yang dilakukan dengan skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan 5 tahapan yang disebut model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Ina Chairina tahun 2022 dengan judul skripsi pengembangan media *Spinning Wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-washliyah 25. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian antara lain validator ahli media, ahli materi,

⁷ Arbiah, "Pengembangan media pembelajaran *Spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas IV MI Al-madaniyah jempong mataram tahun 2020/2021"

serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan uantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *Spinning Wheel* dikategorikan valid. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 100% dan penilaian dari ahli materi 85%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik. Penilaian hasil pada keterampilan berbicara juga memperoleh persentase awal 60% dan persentase akhir 85%, terdapat peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah pengembangan media *Spinning Wheel* pada proses pembelajaran tematik.⁸

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media *Spinning Wheel* atau roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and development*) dan sama-sama menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik,

⁸ Ina chairina, *pengembangan media Spinning Wheel terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-washliyah 25*

sedangkan pengembangan yang dilakukan berfokus pada minat belajar peserta didik. Subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

- c. Penelitian yang ditulis oleh Lely Arum Syah Putri dan Mintohari tahun 2022 dengan judul jurnal pengembangan *Spinning Wheel* sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil dari penelitian ini yaitu: hasil analisis validasi materi yang telah dilaksanakan peneliti mendapatkan persentase 88%, dan validasi materi mendapatkan persentase 90%. Hasil analisis kepraktisan media mendapatkan persentase 90%, dari respon pendidik dan peserta didik mendapatkan persentase 90%. Pada tahap keefektifan media mendapatkan persentase ketuntasan belajar mendapatkan 84,61% dan hasil analisis N-Gain dengan kategori sedang dengan nilai 0,65. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah dasar.⁹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media *Spinning Wheel* atau roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and development*) dan sama-sama menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design,*

⁹ Lely arum syah putri, mintohari, *pengembangan Spinning Wheel sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah dasar*

Development, Implementation, Evaluation). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu subjek, lokasi dan waktu penelitian.

- d. Penelitian yang ditulis oleh Chusna Milata Ningrum Tahun 2020 dengan judul skripsi Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 kota semarang. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and developmen (R&D)*, adapun tahapan dalam penelitian ini, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk akhir. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas siswa, guru, pakar/ahli dan peneliti. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang tahun ajaran 2019/2020. jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 43 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Guru menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang. Guru berperan sebagai subjek penelitian dalam pengumpulan informasi. Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, dan ahli dibidang meteri IPS. Peneliti menjadi subjek dalam penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian. Tahap validasi Produk divalidasi oleh Ahli materi, dan ahli media. Uji coba penelitian ini tidak dilaksanakan dengan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, hanya membatasi pada uji coba kelayakan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa papan permainan roda jelajah Indonesia dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase komponen kelayakan isi materi 85,41% dengan kriteria layak dan komponen penyajian media 80,76% dengan kriteria layak. Dapat disimpulkan bahwa Media papan permainan roda jelajah Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi Indonesia.¹⁰

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and development*). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah tahapan pengembangan pada penelitian terdahulu menggunakan tahapan sebagai berikut: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk akhir, sedangkan tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

- e. Penelitian yang ditulis oleh Nadia Adlina Maulya, Fitria Martanti dan Ersila Devy Rinjani tahun 2021 dengan judul jurnal “Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi aean kelas VI sekolah dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and*

¹⁰ Chusna Milata Ningrum, “Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo kota semarang”, (Skripsi, universitas negeri semarang, 2020)

development (R&D) dengan mengadaptasi model Richey and Klein yang memiliki tiga tahap, yakni: *planning, production, evaluation*. Data dianalisis dengan menggunakan *research, design, production, evaluation (RDPE)*. Tahap validasi produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk dalam penelitian ini memiliki empat tahapan yaitu desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan dan teknis analisis data. Subjek uji coba produk ini adalah kelas VIA MI Addaenuriyah Semarang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus. Data yang digunakan pada pengembangan adalah data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif yang berupa saran dari ahli pelajaran. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket), wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 82,85% dan nilai dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 98,83%. Maka kesimpulannya media Roda Putar Stiker Pintar layak digunakan sebagai media pembelajaran materi ASEAN di kelas VI.¹¹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media *Spinning Wheel* atau roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and development*).

¹¹ Nadia adlina maulya, fitria martanti, ersila devy rinjani, “Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas VI sekolah dasar”, jurnal cakrawala pendas, no.2 (Juli 2021)

Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu tahapan pengembangan pada penelitian terdahulu menggunakan model Richey and Klein yang memiliki tiga tahap, yakni: planning, production, evaluation. Data dianalisis dengan menggunakan research, design, production, evaluation (RDPE), sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan 5 tahapan yang disebut model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	2	3	4	5	6
1.	Arbiah	Pengembangan media pembelajaran <i>Spinning wheel</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas IV MI Al-madaniyah	a. Metode penelitian R&D b. Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i>	a. Model pengembangan menggunakan 7 tahapan: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memperoleh nilai dari ahli media 96,25%, ahli materi 83,33%, penilaian pendidik 96,875% dan respon peserta didik memperoleh nilai 96,67%

		jempong mataram tahun 2020/2021, 2021		b. Subjek penelitian c. Lokasi penelitian	
2.	Ina chairina	Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i> terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-washliyah 25, 2022	a. Metode penelitian R&D b. Model penelitian ADDIE c. Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i>	a. Subjek Penelitian b. Waktu penelitian c. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid digunakan dengan memperoleh nilai ahli media 100% ahli materi 85%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 89% Penilaian hasil keterampilan berbicara pada persentase akhir 85%, terdapat peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik.
3.	Lely arum syah putri dan mintohar	Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i> sebagai media pembelajaran	a. Metode penelitian R&D b. Model penelitian	a. Subjek penelitian b. Waktu penelitian	Hasil penelitian menunjukkan media layak dan valid digunakan dengan memperoleh nilai

	i	siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah dasar, 2022	ADDIE c. Pengembangan media Spinning Wheel		ahli media 88%, ahli materi 90%. Analisis kepraktisan media mendapatkan persentase 90%, respon pendidik dan peserta didik mendapat nilai 90%. ketuntasan belajar memperoleh 84,61% dan hasil analisis N-Gain dengan kategori sedang dengan nilai 0,65.
4.	Chusna milata ningrum	Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 kota semarang, 2020	a. Metode penelitian R&D b. Media roda putar	a. Model penelitian menggunakan tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk akhir. b. Subjek penelitian	Hasil menunjukkan bahwa Media layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai kelayakan isi materi 85,41% dan komponen penyajian media 80,76% dengan kriteria layak.
5.	Nadia adlina	Pengembangan media	a. Metode penelitian	a. Model penelitian	Hasil penelitian menunjukkan media

maulya, fitria martanti dan ersila devy rinjani	pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas vi sekolah dasar, 2021	R&D b. Pengembang an Media roda putar	menggunakan tiga tahapan (planning, production, evaluation) b. Subjek penelitian c. Lokasi penelitian d. Waktu penelitian	layak digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai validasi ahli materi dengan rata- rata 82,85% dan nilai dari ahli media menperoleh nilai rata-rata 98,83%.
---	---	--	---	---

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru, yaitu: media yang dikembangkan dan metode penelitian yang digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Spinning Wheel* atau roda putar dan metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Terdapat juga perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu: Model pengembangan media yang digunakan, fokus masalah, dan subjek penelitian.

Penelitian berjudul pengembangan media *Spinning Wheel* merupakan penelitian lanjutan, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk menarik minat belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

B. Kajian teori

1. Pengembangan media pembelajaran

a. Pengertian pengembangan media pembelajaran

Pengembangan atau sering disebut juga penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan. Pengembangan diartikan sebagai penggunaan ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi dan jasa ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistim baru. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran dan menghasilkan produk.¹² Media pembelajaran menurut Rusman dkk. merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan yang diteruskan kepada penerima pesan. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan berupa materi pembelajara untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan media sebagai subsistem pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran memiliki arti suatu alat bantu dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dalam proses pembeajaran sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif.¹³ Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan

¹² Rika lexstiani, "*pengembangan bahan ajar modul pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD/MI*" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 11

¹³ Ahmad iqbalul ulya, "*Pengembangan media pembelajaran game spinning wheel berbasis model 4D pada materi pelajaran alat panca indera manusia kelas V disekolah dasar*" (skripsi, universitas semarang, 2019). 23

upaya mengembangkan sebuah produk atau bahan ajar yang bertujuan untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

1) Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran diantaranya: 1)Mempermudah proses belajar mengajar, 2)Meningkatkan efisiensi belajar mengajar, 3)Menjaga relevansi dengan tujuan belajar, 4)Membantu konsentrasi peserta didik, 5)Komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, 6)Wahana fisik yang mengandung materi instructional, 7)Teknologi pembawa informasi atau pesan instructional, 8) segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar peserta didik.¹⁴

Selain mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung.¹⁵

2) Landasan media pembelajaran

¹⁴ Ni luh putu ekayani, “Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa”, jurnal fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan ganesha singaraja, no.2 (2017) 3

¹⁵ Nurul audie, “peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik”, prosiding seminar nasional pendidikan fkip, no.1 (2019): 587

Terdapat empat landasan dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya:

a) Landasan psikologis

Media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan karakteristik individual peserta didik. Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berhubungan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, terdapat beberapa pendapat yakni, pertama, Jerome Bruner menyampaikan pendapatnya bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian belajar dengan simbol, yakni menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

Menurutnya hal ini tidak berlaku hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. Pendapat kedua dari Charles F. Haban, menurut pendapatnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai macam jenis media mulai dari yang paling nyata ke yang paling abstrak. Pendapat ketiga dari Edgar Dale, menurut pendapatnya dalam membuat jenjang konkrit-abstrak dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai

pengamat kejadian yang nyata, dilanjutkan peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian-kejadian yang disajikan denan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian-kejadian yang disajikan dengan simbol.

b) Landasan teknologis

Tujuan teknologi pembelajaran adalah mempermudah belajar siswa. Untuk tercapainya tujuan tersebut, berbagai teknologi dibidang pembelajaran mengembangkan macam - macam sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya tetsebut, teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori mengenai macam-macam media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaan, mengembangkan prosedur penggunaan dan menggunakannya baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas (diseminasi). Kegiatan ini dilakukan oleh para teknologi dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya, bila digunakan oleh peserta didik yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran tersebut. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah

dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan, sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen tersebut berupa pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

c) Landasan empiris

Peserta didik akan mendapatkan keuntungan yang signifikan jika belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif. Akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris diatas, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan berdasarkan kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media. Oleh karena itu, prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual peserta didik menjadi semakin baik. Pemilihan dan

penggunaan media hendaknya jangan berdasarkan pada kesukaan atau kesenangan pendidik, tetapi juga didasarkan pada kecocokan media tersebut dengan karakteristik peserta didik.

d) Landasan filosofis

Terdapat suatu pandangan, bahwa dengan menggunakan berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Artinya, peserta didik harus dihargai harkat kemanusiaannya dengan diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan harus tetap menggunakan pendekatan manusiawi. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Swlain itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Karena itulah, dalam pemilihan media disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk

tercapainya maksud tersebut maka diperlukan: (1) Mengadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang diamati, (2) Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman peserta didik.¹⁶

3) Fungsi media pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Jika dilihat dari perkembangannya, terdapat dua fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids)

Media berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret pada peserta didik. Pada dasarnya bahasa memiliki sifat abstrak, maka dari itu pendidik memerlukan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Inilah fungsi yang pertama media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu supaya dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh pendidik, karena jika tidak menggunakan media, maka penjelasan pendidik bersifat abstrak.

¹⁶ Ni luh putu ekayani, "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa", jurnal fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan ganesha singaraja, no.2 (2017): 3-5

b) Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada diantara dua hal, yakni pencipta media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan. Inilah fungsi yang kedua dari media pembelajaran jika dilihat dari segi perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi anatar peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang sangat penting.

Selain untuk menyajikan pesan, terdapat beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan media. Akan tetapi, jarang sekali ditemukan seluruh fungsi itu dipenuhi oleh media komunikasi dalam suatu sistem pembelajaran. Fungsi–fungsi tersebut adalah sebagai berikut: memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi dan merangsang diskusi.

Lovie dan lentz menjelaskan empat fungsi media pengajaran, terutama media visual, yaitu sebagai berikut:

- a) Fungsi Atensi: menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b) Fungsi Afektif: fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik, contohnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
 - c) Fungsi kognitif: lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
 - d) Fungsi kompensatoris: media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.¹⁷
- 4) Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran Menurut Rusman dkk, antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik

¹⁷ Abdul wahid, "pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar", Istiqra', no.2 (maret 2018): 4-5

- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan membantu pendidik tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran
 - d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.¹⁸
- 5) Prinsip-prinsip media pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang layak, antara lain:

- a) Media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan,
- b) Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik,
- c) Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya
- d) Media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Adapun Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, yakni: 1)Proses pembelajaran menjadi menyenangkan, 2)Proses

¹⁸ Ahmad iqbalul ulya, "Pengembangan media game spinning wheel berbasis model 4D pada materi pelajaran alat panca indera manusia kelas V di sekolah dasar", (skripsi, Universitas negeri semarang, 2019), 24

pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan 3) Tersedia umpan balik atau feedback.¹⁹

6) Faktor-faktor pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dipilih harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip pemilihan, dan juga memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

- a) Objektivitas, metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar, perlu masukan dari peserta didik
- b) Program pengajaran, program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamannya
- c) Sasaran Program, media yang digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya
- d) Situasi dan kondisi, yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan, maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi, dan kegairahannya

¹⁹ Muhammad miftah, nurrokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik", Educenter : Jurnal ilmiah pendidikan, no.4 (April 2022): 418

- e) Kualitas teknik, terkait pengecekan keadaan media sebelum digunakan.²⁰

Kriteria pemilihan media tentunya harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan serta sifat-sifat khas (karakteristik) media. Pemilihan media lebih baik tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan sebagai pendekatan praktis.²¹

b. *Media Spinning Wheel*

1) *Pengertian Media Spinning Wheel*

Spinning Wheel berasal dari dua kata, yaitu kata *spin* yang berarti putar dan *wheel* yang berarti roda, jadi *spinning wheel* memiliki arti roda berputar. Permainan *spinning wheel* dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran diisi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam roda putar

²⁰Budi purwanti, "Pengembangan media vidio pembelajaran matematika dengan model assure", Jurnal.kebijakan dan pengembangan pendidikan, no.1 (Januari 2015): 42-43

²¹Sjahidul haq chotib "Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran", jurnal PGMI, no.2 (Desember 2018): 110

terdiri dari jarum penunjuk arah dan berbagai macam gambar yang diletakkan pada roda dan digunakan dalam bentuk permainan.

Spinning wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan dengan cara diputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media ini juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sumber energi. Media roda putar yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 materi perkembangan teknologi pangan di kelas III Sekolah Dasar. Materi ini tergolong sulit dipahami oleh peserta didik, maka dari itu diperlukan media untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut. Media *Spinning Wheel* merupakan media yang tepat karena media ini tidak hanya mengajak peserta didik untuk belajar, tetapi belajar sambil bermain, sehingga peserta didik akan lebih fokus dan proses pembelajaran.

Media *Spinning Wheel* dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media ini memiliki keunggulan, sehingga peneliti memilih media ini. Keunggulannya

antara lain, yaitu: dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menggunakan media roda putar dikatakan efektif sebab media dipergunakan menjadi alat bermain yang mempunyai soal dan gambar. Oleh sebab itu, media ini bisa menarik perhatian, merangsang minat belajar, serta motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

- 2) Langkah-langkah penggunaan media *Spinning Wheel*
 - a) Letakkan/gantungkan media *spinning wheel* didalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik
 - b) Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi yang sesuai dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - c) Setelah guru selesai menjelaskan materi, peserta didik secara bergantian membaca materi yang tersedia pada media *spinning wheel*
 - d) Untuk mempermudah pembacaan materi, peserta didik dapat dibagi menjadi 4 kelompok, pembacaan materi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru
 - e) Selanjutnya guru menunjukkan bagaimana cara penggunaan media *Spinning Wheel* kepada peserta didik

Aturan Bermain Kuis:

- a) Peserta didik dibagi menjadi 3-4 kelompok
 - b) Ketua masing-masing kelompok akan melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok mana yang akan maju lebih dulu
 - c) Perwakilan kelompok akan maju dan memutar roda putar
 - d) Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada pada papan putar dibantu oleh anggota kelompok, jika kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar, maka pertanyaan tersebut dianggap hangus, jika sebaliknya, maka kelompok lain mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan
 - e) Setiap putaran (sesuai urutan kelompok), masing-masing kelompok hanya mendapatkan satu kesempatan menjawab pertanyaan.
- c. Pembelajaran Tematik
- 1) Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Pengertian pendekatan tematik yaitu pembelajaran dilaksanakan pada situasi dan kondisi sewajarnya. Pengorganisasian materi tidak diwujudkan dengan bentuk pokok bahasan secara terpisah, akan tetapi diikat dengan menggunakan tema-tema tertentu dengan menganut asas

kesederhanaan, kebermaknaan dalam berkomunikasi, kewajaran konteks, keluwesan (d disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan tempat) keterpaduan dan kesinambungan macam-macam segi dan ketrampilan. Hal ini sejalan dengan (Permendikbud 2013) menjelaskan mengenai tema memiliki arti berbagai konsep dasar, Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri, menjelaskan bahwa pembelajaran tematik integratif atau pembelajaran tematik terpadu merupakan sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran atau bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna luas kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu dalam Kurikulum 2013 didukung dengan penerapan pendekatan saintifik. Menurut Sani (2015) pendekatan saintifik merupakan aktivitas ilmiah yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Dalam pendekatan saintifik sendiri yaitu membelajarkan peserta didik untuk dapat mencari informasi dari berbagai sumber dengan tujuan peserta didik tidak terus bergantung dari informasi guru saja. Dapat diartikan bahwa pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) dengan tujuan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam mencari dan mengolah informasi.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru sangat diperlukan sebagai fasilitator dan motivator.²²

2) Prinsip dasar pembelajaran tematik

Trianto (2012) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran tematik secara umum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Prinsip penggalan tema, prinsip ini merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik, dalam penggalan tema, harus memperhatikan persyaratan berikut: 1) Tema tidak terlalu luas tetapi mudah digunakan dalam memadukan beberapa mata pelajaran, 2) Tema harus bermakna artinya dapat memberikan bekal pada peserta didik, 3) Tema sesuai dengan kemampuan psikologis anak, 4) Tema dikembangkan mawadahi sebagian besar minat anak, 5) Tema dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi dalam rentang waktu belajar, 6) Tema dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku, 7) Tema dipilih mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.
- b) Prinsip pengelolaan pembelajaran, maksudnya guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran.
- c) Prinsip evaluasi, pada dasarnya evaluasi menjadi fokus dalam setiap kegiatan. karena hal ini maka dalam melaksanakan

²² Novika auliyana sari, sa'dun akbar, yuniastuti, "Penerapan pembelajaran tematik terpadu disekolah dasar", Jurnal pendidikan, no.12 (Desember 2018), 1573

evaluasi dalam pembelajaran tematik dibutuhkan beberapa langkah-langkah positif diantaranya: (1)Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (2)Guru perlu mengajak peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang sudah dicapai sesuai dengan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

- d) Prinsip reaksi, guru harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa selama proses pembelajaran.

Prinsip dasar pembelajaran tematik menurut suryosubroto antara lain:

- a) Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan
 - b) Bentuk belajar harus dirancang agar peserta didik bekerja secara sungguh sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya
 - c) Efisiensi dalam segi waktu, beban materi, metode, dan penggunaan sumber belajar yang otentik.²³
- 3) Karakteristik pembelajaran tematik

Sebagai suatu model pembelajaran disekolah, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut: 1)Berpusat pada peserta didik (Student centered), 2)Memberikan pengalaman secara langsung, 3)Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4)Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5)Bersifat fleksibel, 6)Menggunakan

²³ Rizki ananda, fadhilaturrahmi, "Analisis kemampuan guru ekolah dasar dalam implementasi pembelajaran tematik di SD", Jurnal Basicedu, no.2 (oktober 2018): 13

prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, 7)Holistic atau utuh, 8)Bermakna, 9)Autentik, 10)Aktif.

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik relevan dengan tingkat perkembangan anak karena dalam pelaksanaannya dapat: (1)Memberikan pengalaman dan aktivitas belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan serta kebutuhan anak. (2)Menyenangkan sebab bertolak dari minat dan kebutuhan. (3)Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan serta bermakna.(4)Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.(5)Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama. (6)Memiliki perilaku toleransi, komunikasi serta tanggap terhadap gagasan orang lain, dalam artian respect terhadap gagasan orang lain. (7)Menyajikan aktivitas yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan anak.²⁴

4) Landasan pembelajaran tematik

Landasan pembelajaran tematik disekolah dasar yaitu antara lain: landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Landasan filosofis, pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat berikut: (1)Progresivisme, proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembedaan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah atau natural, dan memperhatikan pengalaman

²⁴ Ani hidayati, “Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pembelajaran tematik terpadu”, sawwa, no.1 (Oktober 2016): 161

peserta didik. (2)Konstruktivisme, anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. (3)Humanisme, melihat peserta didik dari segi keunikan atau kekhasannya, potensi, dan motivasi yang dimilikinya.

Landasan psikologis, berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologis belajar, seperti: (1)Psikologi perkembangan untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalaman isi sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, (2)Psikologi belajar untuk menentukan bagaimana isi atau materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya.²⁵

Landasan yuridis pembelajaran tematik yaitu: UU Nomor 23 Tahun 2020 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya.Tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan

²⁵ Delora jantung amelia, “Analisis pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi *multiple intelligences* dikelas awal SD Muhammadiyah 9 malang”, Jurnal pendidikan dasar nusantara, no.1 (Juli 2017): 16-17

pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).²⁶

5) Tahap pelaksanaan pembelajaran tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pembukaan/awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Untuk setiap tahapan memiliki alokasi waktu sebagai berikut: kegiatan pendahuluan kurang lebih satu jam pelajaran (1x30 menit), kegiatan inti 3 jam pelajaran (3x30 menit) dan kegiatan penutup 1 jam pelajaran (1x30 menit)

a) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik menfokuskan diri agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Kegiatan ini bersifat untuk pemanasan, pada tahap ini, dapat dilakukan untuk menggali informasi mengenai pengalaman peserta didik tentang tema yang akan diajarkan.

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti difokuskan pada kegiatan – kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran dilakukan dengan berbagai metode atau strategi yang beragam dan dapat dilakukan secara klasikal, kelompok kecil maupun perorangan.

²⁶ Sekretariat negara republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB V pasal 1-b

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Berikut beberapa contoh kegiatan penutup: menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pantomim, pesan-pesan moral, dan musik.²⁷

6) Tahap penilaian pembelajaran tematik

Berikut langkah-langkah atau teknis penilaian dalam pembelajaran tematik menurut Trianto, antara lain:

- a) Melihat kompetensi yang ingin dicapai pada kurikulum
- b) Memilih alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang di capai
- c) Mempertimbangkan kondisi siswa saat penilaian sedang berlangsung
- d) Penilaian dilakukan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran
- e) Penilaian dapat dilakukan dalam situasi dan kondisi formal maupun informal
- f) Memberikan petunjuk secara jelas dalam pelaksanaan penilaian dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
- g) Membuat kriteria penskoran secara jelas, sehingga tidak menimbulkan multitafsir
- h) Menggunakan berbagai bentuk dan alat assesmen untuk menilai beragam kompetensi

²⁷ Sun haji, "Pembelajaran tematik yang ideal di SD/MI", STITNU Al hikmah Mojokerto, no.1 (Maret 2015): 65-66

- i) Melakukan rangkaian aktivitas penilaian melalui pemberian tugas, pekerjaan rumah, ulangan, dan pengamatan.²⁸



²⁸ Akhmad kunaini “*Penilaian pembelajaran tematik*”, Jurnal pedagogik, no.02 (Desember 2017) : 152-153

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan.²⁹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Borg and Gall menjelaskan *Research And Development* (R&D) merupakan proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk–produk pendidikan. Sedangkan menurut Richey dan Lien menjelaskan bahwa *Research And Development* (R&D) merupakan studi sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi produk–produk yang diciptakan. *Research And Development* memiliki tujuan bukan untuk menguji teori–teori melainkan menciptakan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa *Research And Development* (R&D) adalah studi sistematis yang mengembangkan produk–produk pendidikan yang valid, efektif, untuk digunakan di sekolah.³⁰

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah ADDIE Model. Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

²⁹ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2.

³⁰ Damies surya anggara, candra Abdullah, “Modul Metode Penelitian”. (Universitas Pamulang, 2019). 15-16

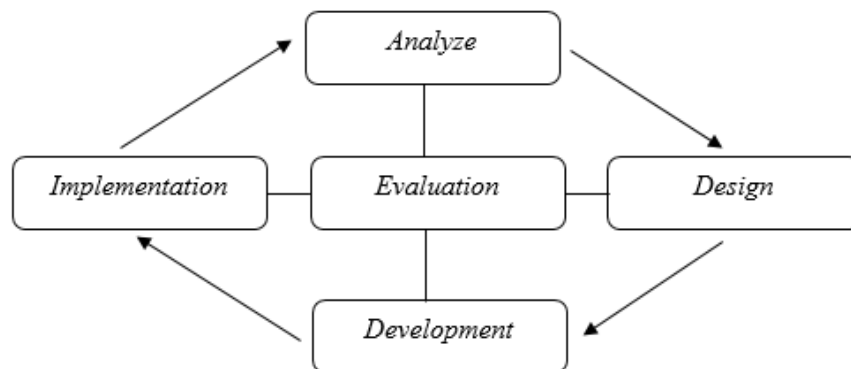
adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan sebab tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Model ini dikembangkan secara sistematis serta berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram menggunakan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) Analisis (analyze), (2) Perancangan (design), (3) Pengembangan (development), (4) Implementasi (implementation), serta (5) Evaluasi (evaluation).³¹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Alur penelitian model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:

³¹ I Made Tegeh, I Madekerne, "Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model". 16



Gambar 3.1
Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yaitu menganalisis pelunya pengembangan bahan ajar pada tujuan pembelajaran. Langkah analisis terdiri dari dua tahapan, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja, analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Untuk tahap kedua yaitu analisis kebutuhan, analisis ini menentukan media pembelajaran yang diperlukan peserta didik disekolah dasar negeri pondok joyo 01 jember, untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

2. Design (Desain)

Tahapan Desain pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Menentukan Kompetensi

Tahap menentukan kompetensi ini berisi kegiatan dalam mengidentifikasi kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat diuraikan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 materi perkembangan teknologi pangan. Adapun kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran

Muatan	Kompetensi Dasar	Tujuan
Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	1. Membaca dan memahami isi teks bacaan dengan tepat 2. menjawab pertanyaan dari teks dan dapat mengidentifikasi ide pokok dalam bacaan 3. menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat
	4.6 Meringkas Informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	
Matematika	3.8 Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	1. Dengan mengamati satuan luas, peserta didik dapat menemukan luas suatu daerah 2. Peserta didik dapat menjelaskan cara menentukan luas
	4.8 Menyelesaikan masalah luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan	

	menggunakan benda konkret	suatu daerah
SBdp	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	1. Dengan mendengarkan lagu "Rotiku" peserta didik dapat mengenal pola irama suatu lagu dengan tepat 2. Dengan menyimak penjelasan guru tentang pola irama, siswa dapat memahami perbedaan pola irama yang terdapat pada sebuah lagu dengan tepat.
	4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	

b. Penyusunan materi

Didalam penelitian pengembangan ini, peneliti memilih pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 materi perkembangan teknologi pangan, yang bermuatan bahasa Indonesia, matematika dan SBdp. Hal ini dikarenakan materi ini tergolong sulit dipahami oleh peserta didik, materi ini juga memerlukan banyak gambar, peneliti berharap media *spinning wheel* yang peneliti kembangkan akan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Penyusunan materi diperoleh dari sumber buku paket Tematik Tema 7 pegangan guru, buku siswa dan jurnal penelitian terdahulu.

c. Menyusun dasar media pengembangan *spinning wheel*

Untuk menyusun rancangan dasar media Spinning Wheel yaitu dengan menyiapkan bahan dasar untuk rancangan awal pembuatan media *spinning wheel* berupa kayu dan triplek.

d. Rancangan materi

Untuk rancangan materi peneliti membuat teks materi setiap muatan mata pelajaran dalam bentuk lembaran berbahan dasar kertas komik, materi dirancang semenarik mungkin dengan diberikan gambar yang menarik, materi juga mudah dipahami oleh peserta didik karena disusun dengan bentuk percakapan antara tokoh yang ada pada pembelajaran tematik. Tentunya materi sesuai dengan tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 perkembangan teknologi pangan.



Gambar 3.2
Teks Materi

e. Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama proses pengembangan

Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pengembangan yaitu menyiapkan referensi seperti buku paket yang digunakan sebagai pedoman materi bahan ajar dan beberapa keperluan lain yang dibutuhkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan model ADDIE mencakup kegiatan realisasi rancangan produk bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual itu direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, terdapat dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain: 1)Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2)Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.³²

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan

³² Rahmad arofah hari cahyadi, "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model", Halaqa:Islamic education jurnal, no.1 (juni 2019): 37

untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru dan peserta didik. Apabila implementasi masih masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media *spinning wheel*, maka diperlukan penyempurnaan kembali atau revisi. Namun, jika sudah tidak terdapat kekurangan, maka media *spinning wheel* sudah dikategorikan layak untuk digunakan. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian setelah produk di implementasikan.

a. Uji coba produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.³³

Subjek Uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik adalah dosen pembelajaran tematik sebagai ahli materi (validator) dan ahli media sebagai validator, guru kelas sebagai ahli pembelajaran dan angket respon dari peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok joyo 01 jember.

³³ "Pedoman penulisan karya tulis ilmiah" (Jember: Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021)

C. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk yang akan dikembangkan, penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan suatu produk, yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut apabila terdapat kelemahan. Media pembelajaran berbasis spinning wheel yang telah disusun dan divalidasi oleh tim ahli dengan tujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Setelah adanya validasi dan perbaikan kemudian akan dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas III di SD Negeri Pondok Joyo 01 jember. Uji coba yang dilakukan pada peserta didik bermaksud untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis spinning wheel yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media Spinning wheel adalah dosen Validator media, dosen validator materi, guru kelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 jember sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik kelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 jember.

a. Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli media pada pengembangan media spinning wheel adalah salah satu dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) yang juga merupakan dosen program studi

pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) di UIN khas jember yaitu bapak M. Sholahuddin amrullah, M.Pd.

b. Ahli materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam materi pembelajaran. Karena pengembangan media ini menggunakan materi tematik, maka yang menjadi ahli materi adalah dosen tematik, yang menjadi ahli materi pada pengembangan media ini adalah dosen yang pernah mengajar tematik di Program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) dan merupakan dosen di fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) yaitu bapak Mohammad Yahya, S.Ag., M.Pd.I.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas tempat penelitian, karena peneliti berfokus pada kelas III, maka yang menjadi ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah guru kelas III SD Negeri pondok joyo 01 jember yaitu ibu Fevie Chandra, SH.

d. Peserta didik

Peserta didik yang menjadi respondent pada penelitian ini adalah peserta didik Kelas III SD Negeri pondok joyo 01 jember.

2. Jenis data

Jenis data dalam penelitian Research and development (R&D) Dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektivitas, efisiensi dan/atau daya tarik produk yang dihasilkan. Peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, diantaranya: Data kualitatif diperoleh

peneliti dengan mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis. Sedangkan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba ahli produk atau bahan ajar, Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuisioner, dan pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data suatu penelitian.³⁴ Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya yaitu observasi, kuisioner (angket), wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Salah satu bagian dari pengumpulan data adalah Observasi. Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data.³⁵ Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang di observasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),156

³⁵ Thalla alhamid, budur anufia, “*Resume:Instrumen Pengumpulan data*” (STAIN Sorong, 2019):

manusia. Data observasi juga dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.³⁶

Observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Pondok Juyo 01 Jember bertujuan untuk mengetahui proses belajar yang dilakukan, observasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah. Observasi pertama kali dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada didalam kelas, serta kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena itulah diperlukan penelitian dan pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, jika opsi jawaban tidak ditentukan sebelumnya, dan bersifat tertutup jika opsi jawaban telah disediakan sebelumnya, instrumennya dapat berupa: kuesioner (angket), checklist, atau skala.³⁷

Instrumen pengumpulan data berupa angket berisi pertanyaan ataupun pernyataan yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, hal ini dilakukan sebagai acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Sedangkan untuk mengetahui respon peserta

³⁶ J.R Raco, "Metode Penelitian Kualitatif". (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112

³⁷ Ma'ruf Abdullah, "*Metode penelitian kuantitatif*" (Yogyakarta: Aswaja presindo, 2015), 248

didik menggunakan angket respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran spinning wheel. Angket validasi media dan ahli materi dilakukan sebelum media di implementasikan, untuk angket ahli pembelajaran diberikan kepada guru kelas III pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah penerapan media pembelajaran spinning wheel dilakukan. Instrumen angket respon peserta didik berisikan pendapat mengenai media spinning wheel pada pembelajaran tematik materi pengolahan pangan, untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran spinning wheel dalam proses pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arifin Wawancara merupakan kegiatan percakapan dua orang secara bertatap muka untuk bertukar informasi melalui kegiatan tanya jawab berkaitan dengan informasi yang terjadi selama pembelajaran di kelas.³⁸

Wawancara bertujuan untuk memperoleh data kualitatif dan menyatukan informasi terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan karakteristik peserta didik di sekolah selaku tempat implementasi

³⁸ Dwi yanti rachma, “*pengembangan media parsitar (papan misi pintar) tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SDN Purwantoro 2 malang*” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 38

produk bahan ajar. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan pada narasumber.³⁹ Wawancara ini dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari, media yang digunakan dan materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah metode dalam mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, atau menggunakan media lainnya. Tentang hal ini peneliti menggunakan untuk mengumpulkan data yang berupa data guru, data siswa, dan data terkait yang dibutuhkan dalam penelitian ini.⁴⁰ Adapun tujuan peneliti menggunakan metode ini yaitu untuk memperoleh data secara jelas dan konkret tentang perkembangan kemampuan mengenal angka. Dokumentasi ini dapat berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan, dan kebijakan, juga bisa berbentuk gambar atau foto.⁴¹

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 198

⁴⁰ Erik ferdiyanto, “*Pengaruh fasilitas sekolah terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SDI surya buana malang*” (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim malang, 2015), 55

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung, Alfabeta, 2008), hal. 326

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

4. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil penilaian angket dari validator dan peserta didik. Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis kepraktisan.

a. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif diartikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui saran dan komentar validator,

serta hasil wawancara wali kelas dan peserta didik.

b. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket, data angket yang telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan kepraktisan.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil 3 validator diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Analisis data ini dilakukan dengan penilaian dan pengujian sesuai dengan teori yang sesuai. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian validator pada lembar validasi menggunakan skala likert dengan kategori sebagai berikut:⁴²

Skor 5 = validator memberikan penilaian sangat valid

Skor 4 = validator memberikan penilaian valid

Skor 3 = validator memberikan nilai ragu-ragu

Skor 2 = validator memberikan penilaian tidak valid

Skor 1= validator memberikan penilaian sangat tidak valid

Presentase

Presentase kevalidan media pembelajaran spinning wheel diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

⁴² Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),165

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% =$$

Keterangan: V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Tabel 3.2
Kriteria Validasi

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu di revisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* materi perkembangan teknologi pangan ini dikatakan valid apabila sudah mencapai kriteria 71-85 dan dikatakan sangat valid atau sangat layak mulai dari 86-100.

2) Analisis praktikalitas

Analisis praktikalitas media *spinning wheel* ini ditentukan oleh angket respon dari peserta didik. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *spinning wheel* ini. Angket diberikan ketika selesai pembelajaran. Hasil data angket ini dihitung

menggunakan rumus persentase dengan kriteria praktikalitas sebagai berikut⁴³:

Tabel 3.3
Kriteria Kepraktisan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86-100	Sangat baik	Sangat layak dan tidak perlu di revisi
71-85	Cukup baik	Layak, tidak perlu direvisi
56-70	Baik	Kurang layak, perlu direvisi
41-55	Cukup	Tidak layak, perlu direvisi
25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Dengan diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% =$$

Keterangan:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

⁴³ Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 82

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan. Pengembangan media spinning wheel menggunakan model penelitian ADDIE. Materi pelajaran yang digunakan dalam pengembangan media spinning wheel ini adalah pelajaran tematik muatan bahasa Indonesia, matematika, dan sbdp di kelas III untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tahapan dalam penelitian model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu antara lain:

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama pada tahap analisis yaitu dimulai dengan melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri pondok joyo 01 jember untuk mengetahui informasi yang ada di sekolah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis karakteristik, analisis kompetensi, analisis materi dan analisis bahan ajar yang digunakan.



Gambar 4.1
Observasi dan Wawancara Wali Kelas

Analisis karakteristik dilakukan kepada peserta didik dengan cara wawancara, wawancara dilakukan kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Semboro jember yang merupakan subjek penelitian ini, hasil analisis yang didapat yaitu peserta didik cenderung menyukai belajar sambil bermain, mereka juga menyukai tantangan seperti kuis dan lomba, hal ini karena rentang usia mereka yang masih 8-9 tahun.⁴⁴



Gambar 4.2
Wawancara Peserta Didik

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik dan diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik. Karena itulah peneliti memilih pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan bahasa Indonesia, matematika dan SBdp yang berisi materi teknologi produksi pangan untuk muatan bahasa Indonesia, materi luas permukaan suatu

⁴⁴ Linda, salsa, iyan, dan septiana, diwawancarai oleh peneliti, 12 mei 2023

bidang untuk muatan matematika dan materi pola irama untuk muatan SBdp sebagai mata pelajaran dan pengembangan media Spinning Wheel.

Berdasarkan analisis melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti, pada tahap analisis kebutuhan ditemukan bahwa pembelajaran dikelas jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik. Media pembelajaran lebih sering digunakan dikelas atas. Guru menyampaikan materi dengan bantuan objek sekitar dan sesekali menggunakan media gambar jika diperlukan, kemudian peserta didik mengerjakan soal yang ada pada buku paket. Jika ada yang belum dipahami peserta didik diminta menanyakannya pada guru untuk dijelaskan kembali.⁴⁵ Karena itulah peneliti memilih media pembelajaran sebagai produk yang akan dikembangkan dengan desain yang menarik agar dapat menarik minat belajar peserta didik dalam belajar, terutama pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memilih mengembangkan media papan gambar yang biasa digunakan oleh guru, peneliti mengembangkan gambar-gambar tersebut dengan menempelkannya pada media roda putar atau *spinning wheel* dengan tujuan agar lebih menarik dan peserta didik akan belajar sambil bermain, peneliti juga melengkapi kuis pada papan dikarenakan peserta didik yang cenderung menyukai tantangan dan kuis. Media spinning wheel ini merupakan media visual yang dapat digunakan

⁴⁵ Fevie Chandra, diwawancarai oleh peneliti, 11 mei 2023

berulang-ulang oleh pendidik dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi tematik dan mudah digunakan.

2. Hasil Desain

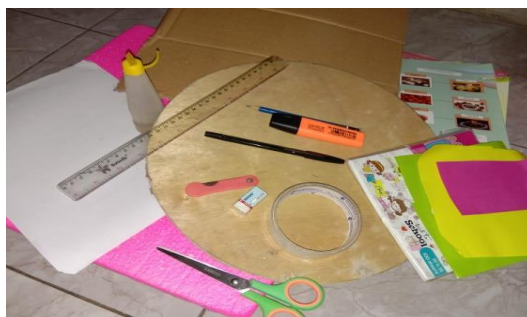
Tahap desain bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap rancangan atau desain, diantaranya yaitu: media yang akan dirancang harus sesuai dengan materi yang dipilih, media yang dirancang sekreatif mungkin agar dapat menarik minat belajar peserta didik, alat dan bahan yang digunakan juga mudah ditemukan, pembuatan yang sederhana dan lain sebagainya. Pada tahap desain peneliti mulai dengan menyusun tujuan pembelajaran, menyusun materi pembelajaran, mengumpulkan bahan dan merancang kerangka awal. Berikut tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain produk:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada materi tematik yang ada pada media sesuai dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi yang ada pada kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 2013 dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. KI KD dalam penelitian pengembangan ini menyesuaikan dengan materi kelas III Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia, matematika dan SBdp. Tahap ini dilakukan dengan penyusunan silabus dan RPP.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Spinning Wheel

Media pembelajaran *Spinning Wheel* di desain dengan menggunakan bahan yang mudah didapat, dan juga awet. Media Spinning Wheel terbuat dari bahan triplek yang berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm, dengan alas berbentuk segi empat berukuran 60x40 cm, dan kotak materi berukuran 20 x 20 cm yang terletak disamping roda putar. Media ini juga dilengkapi dengan anak panah sebagai penunjuk roda putar. Pembuatan media *Spinning Wheel* diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti triplek, kayu, kardus, spon ati, baut, kertas origami, gunting, lem stik, double tab, solasi, pensil, penggaris, lem fox, plamir kayu, cat semprot, kertas kosong dan lain sebagainya. Selanjutnya triplek dipotong sesuai dengan ukuran yang tertulis diatas, triplek yang dipotong terdiri dari dua bagian, yaitu bagian roda putar dan alas roda putar, setelah itu kedua triplek tersebut di lapiasi plamir dengan tujuan agar papan lebih rata, setelah plamir kering papan diwarnai dengan cat semprot berwarna hitam, begitu juga dengan pembatas kayu.



Gambar 4.3
Alat dan bahan pembuatan media

Langkah selanjutnya Gabungkan semua bagian papan, sehingga menjadi papan putar dengan alas papan persegi, setelah itu Potong spon ati berbentuk panah dan dilapisi origami berwarna merah, tempelkan di atas roda putar sebagai penunjuk, selanjutnya potong kertas 4 warna origami: kuning, hijau, biru, pink, masing-masing menjadi 2 bagian, kemudian Tempelkan masing-masing warna pada roda putar.

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media *Spinning Wheel* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk Media

Media *Spinning Wheel* merupakan media pembelajaran yang menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan. Setiap orang dapat membuat dan mengembangkan media spinning wheel. Bahan-bahan yang digunakan dalam media sesuai dengan aspek pembuatan media seperti awet, mudah dijumpai, praktis, aman dan sebagainya. Pembuatan media ini dikembangkan sesuai materi pembelajaran kelas III yaitu tentang materi Pengembangan Teknologi Pangan yang terdiri dari muatan Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdp. media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing dan juga para validator. Validator dalam penelitian ini antara lain: Validator Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Pembelajaran, kemudian dilakukan revisi produk untuk validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-komponen Media *Spinning Wheel*

Pembuatan media *Spinning Wheel* cukup mudah, media ini juga mudah di aplikasikan terutama pada sekolah tingkat dasar, media ini juga aman digunakan karena tidak mengandung bahan yang membahayakan.

Langkah-langkah pembuatan media *Spinning Wheel* adalah sebagai berikut: 1) Mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan, antara lain: kayu triplek, kayu pembatas papan, sterofom, kardus, kertas origami, lem stik, double tape, solasi, gunting, pensil, penggaris, baut, lem fox, plamir kayu, cat semprot, kertas kosong dll. 2) Potong triplek menjadi dua bagian, 1 bagian berbentuk persegi dengan ukuran 60 x 40, 1 bagian berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm, 3) Potong kayu untuk pembatas papan menjadi 4 bagian, 2 Bagian berukuran 60 cm dan 2 bagian berukuran 40 cm, 4) Plamir papan persegi dan roda putar, tujuannya agar permukaan papan tidak bergelombang, 5) Setelah plamir kering, seprotkan cat semprot pada papan, roda putar dan pembatas papan secara merata, 6) Gabungkan semua bagian papan, peneliti meminta tukang kayu untuk menggabungkan semua bagian sehingga menjadi papan putar dengan alas papan persegi, 7) Potong sterofom berbentuk panah dan dilapisi origami berwarna merah, tempelkan di atas roda putar sebagai penunjuk, 8) Potong kertas 4 warna origami : kuning, hijau, biru, pink, masing-masing menjadi 2 bagian, 9) Tempelkan masing-masing warna pada roda putar

menggunakan lem stik sehingga roda putar memiliki 8 petak, 10)Gambar kertas kosong dengan huruf bertuliskan "*Spinning wheel*", gunting setiap huruf untuk mencetak sterofoam, 11)Tempelkan huruf-huruf tersebut pada bagian atas alas papan persegi dengan double tip, 12)Potong kardus menjadi tiga bagian: 2 bagian berbentuk segi lima dan 1 bagian berbentuk persegi, 13)Lapisi kardus dengan kertas origami dan gabungkan bagian-bagian menjadi satu, 14)Tempelkan kotak materi di sebelah roda putar, 15)4 petak pada papan putar berisi kuis pertanyaan, Untuk 4 petak yang lain diisi dengan gambar berkaitan dengan materi, beri panah bagian bawahnya dan berikan ruang kosong dan pengait pada papan, 16)Peserta didik dapat menjawab dengan menggantung gambar yang tersedia di kotak materi dan menempelkannya pada papan putar yang kosong tadi, 17)Untuk materi peneliti mengedit di microsoft word, dan mencetaknya dengan ukuran a5 kertas komik.



Gambar 4.4
Media Spinning Wheel sebelum direvisi

Gambar diatas menunjukkan media spinning wheel sebelum direvisi, media ini merupakan rancangan awal peneliti.

c. Validasi

Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan ahli pembelajaran merupakan guru kelas III tempat peneliti melakukan penelitian. Validasi media *Spinning Wheel* dilakukan oleh Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, validasi materi dilakukan oleh Bapak Mohammad Yahya, S.Ag, M.Pd.I selaku dosen Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, beliau juga pernah mengajar pembelajaran tematik di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Spinning Wheel* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Berikut tabel perolehan skor ahli media:

Tabel 4.1
Perolehan Skor Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	✓				
2.	Desain media sudah sesuai dengan konsep pembelajaran tematik tema 7 subtema 1	✓				

	pembelajaran 1					
3.	Media pembelajaran (<i>spinning wheel</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut		✓			
4.	Media <i>Spinning Wheel</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan		✓			
5.	Pembuatan media ini mudah dan bahan- bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita	✓				
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas	✓				
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media <i>spinning wheel</i> menarik	✓				
8.	Penggunaan media <i>Spinning Wheel</i> tidak membahayakan	✓				
9.	Media <i>Spinning Wheel</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang		✓			
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓				
Total skor yang diperoleh		47				

Berikut perhitungan hasil skor:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor 47 dan diperoleh nilai persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak, dengan mendapatkan saran agar media diperbaiki, terutama pada penggunaan

perekat dan kertas pada media pembelajaran lebih diperhatikan lagi. Hal ini bertujuan agar kuis pada bagian roda putar tidak mudah putus saat dibuka. Pada bagian ini perlu diperbaiki dengan menggunakan perekat yang lebih kuat dan kertas yang lebih tebal. Dengan menggunakan kertas dan perekat yang kuat, media pembelajaran akan lebih awet dan peserta didik dapat menggunakan media dengan nyaman

Berikut Tabel Perolehan Skor oleh ahli materi:

Tabel 4.2
Perolehan Skor Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> dengan kompetensi Awal	✓				
2	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik		✓			
4	Kualitas kemenarikan pada materi	✓				
5	Media membantu dalam penyampaian materise hingga lebih mudah dipahami peserta didik		✓			
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna		✓			
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri		✓			
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok	✓				

9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu		✓			
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik		✓			
Total skor yang diperoleh		44				

Berikut perhitungan hasil skor:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 44 dan diperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak, dengan mendapatkan saran referensi materi akan lebih baik jika ditambah agar lebih berkualitas.

Berikut tabel perolehan skor ahli pembelajaran:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI MOHAMMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.3
Perolehan Skor Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	RG (3)	TS (2)	STS (1)
1	Desain media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> sangat menarik	✓				
2	Tampilan media <i>Spinning Wheel</i> mudah untuk dioperasikan	✓				
3	Tampilan media <i>Spinning Wheel</i> membantu peserta didik memahami materi		✓			
4	Desain media <i>Spinning Wheel</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik	✓				

5	Media <i>spinning Wheel</i> sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
6	Media <i>Spinning Wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
7	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> pembelajaran lebih bermakna	✓				
8	Media <i>Spinning Wheel</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran		✓			
9	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> pembelajaran lebih aktif	✓				
10	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing	✓				
Total skor yang diperoleh		47				

Berikut perhitungan hasil skor:

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan skor 47 dan diperoleh nilai persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak, dengan mendapatkan saran akan lebih baik jika tulisan pada media pembelajaran lebih besar. Saran dan kritikan dari 3 validator digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel.

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahap uji coba produk atau pengembangan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba pengembangan media Spinning wheel setelah media dinyatakan valid atau layak di uji cobakan. Produk atau media di uji cobakan atau diterapkan dalam proses belajar. pelaksanaan uji coba dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 semboro jember tepatnya di kelas III pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan bahasa Indonesia, matematika dan sbdp materi pengembangan teknologi pangan. Pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan, pertemuan pertama penjelasan materi, pertemuan kedua pengambilan nilai pretest, pertemuan ke tiga dan keempat dilakukan uji coba dan pengambilan nilai postest.

Kegiatan implementasi diawali dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama wali kelas, hal ini dilakukan untuk mengetahui suasana di ruang kelas, sarana yang digunakan dan lain-lain. Langkah selanjutnya yaitu penjelasan materi pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan adalah materi tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 tentang teknologi pengolahan pangan. Pelaksanaan penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5
Kegiatan penjelasan materi pembelajaran

Gambar diatas merupakan kegiatan belajar pada pertemuan pertama yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan materi mengenai teknologi pengolahan pangan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan muatan bahasa Indonesia, matematika dan sbdp. Pada pertemuan berikutnya peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran *Spinning Wheel*. Kegiatan ini didampingi oleh wali kelas kelas III. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membaca materi yang tersedia pada kotak materi yang ada pada media spinning wheel. Kegiatan ini dilakukan untuk mengingat kembali materi yang disampaikan oleh guru. Setiap kelompok bergantian membaca materi dan buku panduan media, setelah semua kelompok selesai membaca materi, perwakilan kelompok maju kedepan untuk memainkan roda putar dan menjawab kuis yang ditunjuk anak panah yang ada pada spinning wheel. Anggota kelompok akan berdiskusi untuk menjawab kuis yang ada pada roda putar. Setiap kelompok memainkan roda putar secara bergantian. Kegiatan uji coba penggunaan media spinning wheel dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini:



Gambar 4.6
Kegiatan Uji coba media Spinning wheel

Gambar diatas menunjukkan peserta didik sedang memainkan media spinning wheel, anak-anak secara bergantian memainkan roda putar untuk menjawab kuis yang ada pada media spinning wheel.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan evaluasi, kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Soal evaluasi terdiri dari 5 soal uraian yang masing-masing soal mendapatkan 3 skor jika dijawab dengan benar. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini:



Gambar 4.7
Kegiatan evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan membagikan soal evaluasi sesuai dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kegiatan ini dilakukan

untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Data hasil evaluasi peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Nilai Soal Evaluasi Peserta Didik Kelas III

No.	Nama Siswa	Mata Pelajaran					Skor	Nilai
		Bahasa Indonesia		SBdp	Matematika			
		1	2		3	4		
		3	3	3	3	3		
1	Achmad fahrizi aldiyta	3	3	2	3	3	14	93
2	Achmad afdur rochman f	2	3	2	3	3	13	86
3	Ahmad fahri firmansyah	1	3	2	3	3	12	80
4	Aprillia wulandari	2	3	3	3	3	14	93
5	Ardi pratama	2	3	3	3	3	14	93
6	Dandi dwi rieswana	1	2	3	3	3	12	80
7	Desy nadifatul hasanah	2	3	2	3	3	13	86
8	Dwi wahyu pranata	2	3	3	3	1	12	80
9	Fajar fikri taregan	1	3	3	3	3	13	86
10	Farah nabilah syaza	3	3	3	3	3	15	100
11	Ika putri ayu safira	1	3	3	3	3	13	86
12	Jihan talita azzahra	3	3	3	3	3	15	100
13	Julean hadi hidayat	1	3	3	3	2	12	80
14	Khotijah	3	3	3	3	3	15	100
15	Muhammad atan	2	2	3	3	2	12	80
16	Muhammad azzam w	1	3	3	3	3	13	86
17	Muhammad soleh	2	3	3	3	2	13	86
18	Nadira safaria	3	3	3	3	3	15	100
19	Nailatus solehah k	1	3	3	3	3	13	86
20	Nova fitalia putri	2	3	3	3	3	14	93
21	Putri zifratus sholehah	3	3	3	3	3	15	100
22	Salsabila malya dayyinah	3	3	3	2	3	14	93
23	Sela marselinda	2	2	3	3	3	13	86
24	Septiana latifa	3	2	3	3	3	14	93
25	Septyana dwi margareta	3	2	2	3	3	13	86
26	Taufikul hakim	3	2	3	2	2	12	80
27	Ufaira rania fajria	3	1	3	3	2	12	80

28	Valentina ayu ningsih	3	3	3	3	3	15	100
29	Yulistia wati	1	2	3	3	3	12	80
30	Zahdan dwi abdurrahman	3	3	3	3	3	15	100
31	Zulfa sakinatus suhailah	3	3	3	3	2	14	93
32	Ardan rea Vivian	1	3	3	3	3	13	86
33	Devria aska remaswara	1	3	3	3	3	13	86
Nilai Rata-rata								89

Dari hasil data nilai soal evaluasi diatas diperoleh nilai rata-rata sebesar 89, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, perolehan nilai validasi media spinning wheel dapat dikatakan layak digunakan dan diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti juga melakukan revisi produk berdasarkan dengan saran dan komentar dari para ahli. Saran dari ahli materi adalah menambahkan referensi pada materi pembelajaran, baik itu berupa tulisan maupun gambar. Karena itulah peneliti menambahkan gambar yang berkaitan dengan materi pada materi pembelajaran. Untuk saran dari ahli media yaitu terdapat pada bagian penggunaan alat dan bahan, ahli media menyarankan untuk menggunakan kertas dan lem yang lebih kuat, karena itulah peneliti melapisi kuis dan gambar dengan lakban bening agar gambar tidak mudah sobek, peneliti juga mengganti tulisan

pada *spinning wheel* dengan spon ati agar tidak mudah patah. Untuk saran dari ahli pembelajaran yaitu penulisan pada materi lebih diperbesar dan ditambah penyangga, peneliti memperbesar tulisan pada kuis, dan menambahkan penyangga pada bagian belakang media agar media dapat berdiri, peneliti juga menambahkan gantungan besi agar media juga dapat digantung.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan didapatkan dari hasil kevalidan yang didasarkan pada perolehan data hasil validasi dari para ahli. Para ahli atau validator dalam analisis data disini adalah ahli media yaitu bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd selaku dosen pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN Kiai haji achmad siddiq jember, validasi materi dilakukan oleh bapak Mohammad Yahya, S.Ag, M.Pd.I selaku dosen Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, beliau juga pernah mengajar pembelajaran tematik di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Untuk validator pembelajaran dilakukan oleh Ibu Fevie Chandra SH selaku guru kelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember. Berikut hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli media	94%	Sangat valid
2	Ahli materi	88%	Sangat valid
3	Ahli pembelajaran	94%	Sangat valid
Nilai rata-rata persentase		92%	Sangat valid

Berdasarkan hasil data dari tabel diatas diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 92% yang menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar media spinning wheel telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak digunakan. hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran spinning wheel dapat digunakan dalam pembelajaran dengan dilakukan revisi sesuai yang telah disarankan oleh para ahli. Analisis saran dan kritikan dari validator terhadap kevalidan media spinning wheel akan dijadikan acuan untuk revisi produk. Saran-saran tersebut akan membantu peneliti untuk merevisi media spinning wheel yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar dapat menjadi lebih baik dan memenuhi standar kriteria media pembelajaran di sekolah dasar.

2. Analisis kepraktisan

a. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan kuisioner atau angket peserta didik terhadap media *Spinning Wheel*, dengan cara angket respon diberikan kepada peserta didik pada akhir

penelitian pengembangan. Kuisisioner ini bertujuan untuk menilai kepraktisan media *Spinning Wheel* yang digunakan oleh peserta didik. Angket respon diberikan setelah peserta didik melakukan pembelajaran, penilaian ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Hasil Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Hasil Respon
1	Achmad fahrizi alditya	94%
2	Achmad afdur rochman f	94%
3	Ahmad fahri firmansyah	94%
4	Aprillia wulandari	94%
5	Ardi pratama	92%
6	Dandi dwi rieswana	92%
7	Desy nadifatul hasanah	94%
8	Dwi wahyu pranata	90%
9	Fajar fikri taregan	90%
10	Farah nabilah syaza	92%
11	Ika putri ayu safira	92%
12	Jihan talita azzahra	90%
13	Julean hadi hidayat	92%
14	Khotijah	94%
15	Muhammad atan	92%
16	Muhammad azzam w	92%
17	Muhammad soleh	96%
18	Nadira safaria	94%
19	Nailatus solehah k	90%
20	Nova fitalia putri	90%
21	Putri zifratus sholehah	92%
22	Salsabila malya dayyinah	92%
23	Sela marselinda	92%
24	Septiana latifa	94%
25	Septyana dwi margareta	90%

No.	Nama Siswa	Hasil Respon
26	Taufikul hakim	92%
27	Ufaira rania fajria	92%
28	Valentina ayu ningsih	92%
29	Yulistia wati	94%
30	Zahdan dwi abdurrahman	94%
31	Zulfa sakinatus suhailah	94%
32	Ardan rea Vivian	92%
33	Devria aska remaswara	90%
Rata-rata		92%

Berdasarkan hasil rata-rata dari angket respon peserta didik pada tabel diatas, menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dengan nilai kepraktisan 92%.

C. Revisi Produk

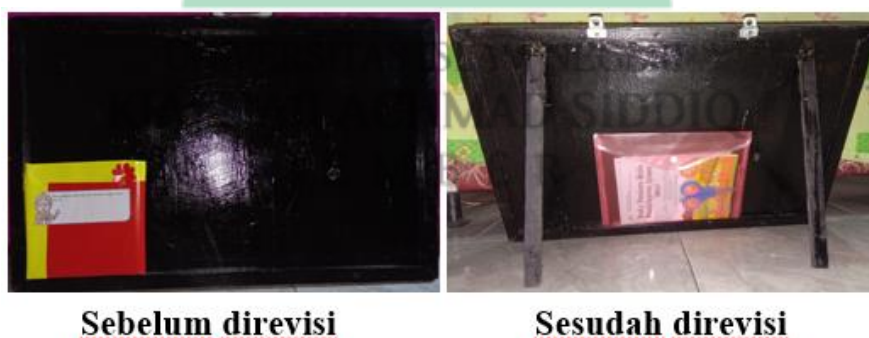
Setelah melalui proses validasi, kemudian dilaksanakan revisi produk sesuai dengan saran para ahli atau validator. Berikut perubahan media spinning wheel sebelum revisi dan sesudah revisi ditampilkan pada gambar 4.8 dibawah ini:

Gambar 4.8
Media spinning wheel sebelum dan sesudah revisi



Pada gambar 4.8 diatas menunjukkan gambar media spinning wheel sebelum dan sesudah revisi. Adapun perbaikan atau revisi yang dilakukan

pada bagian roda putar, yaitu: kertas penggait kuis lebih tebal dan kuis dilapisi dengan lakban bening agar tidak mudah robek, selain itu penulisan kuis juga lebih diperbesar sesuai saran validator. Pada bagian pinggir roda putar juga diberi anak panah sesuai arah jarum jam sebagai penunjuk arah putar. Pada bagian kotak materi juga diperkecil menjadi 20x20 agar tidak mengganggu putaran roda putar. Perbaikan juga dilakukan pada tulisan *spinning wheel*, peneliti mengganti tulisan dengan spon ati agar tidak mudah patah, pada bagian belakang media peneliti menambahkan penyanggah sesuai dengan saran validator ahli pembelajaran dan dosen pembimbing, peneliti juga menambahkan gantungan besi pada bagian atas media agar media juga dapat digantung, tempat buku panduan juga diganti lebih besar dengan menggunakan map plastik. Gambar bagian belakang media sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini:



Gambar 4.9
Bagian belakang media sebelum dan sesudah direvisi

Pada gambar 4.9 diatas menunjukkan gambar buku panduan media pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi, adapun perbaikan yang dilakukan, yaitu tempat buku panduan lebih besar dengan menggantinya dengan map sesuai saran validator, dan ditambahkan penyanggah dari kayu berukuran 33

cm, penyanggah ini digunakan agar media dapat berdiri, pada bagian atas media juga ditambahkan gantungan besi agar media dapat digantung.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang direvisi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran tematik berbentuk media visual *Spinning Wheel* atau roda putar yang dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik. Media *Spinning Wheel* merupakan media berbahan dasar triplek yang berbentuk lingkaran dengan diameter 25 cm yang dapat diputar, dengan alas berbentuk segi empat berukuran 60x40 cm, dan memiliki kotak materi berukuran 20x25 cm yang berada disamping roda putar. Kotak materi berisi materi yang akan diajarkan. Roda putar memiliki 8 petak warna-warni yang berisi kuis yang akan dijawab oleh peserta didik. Media spinning wheel juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan untuk guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah penggunaan media. Media spinning wheel dibuat sesuai dengan aspek-aspek media pembelajaran yang terdiri dari tingkat keawetan, kelayakan dan keefektifan.

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Robert maribe, merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Model Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu antara lain: 1) Analisis (analyze), 2) Perancangan (design), 3) Pengembangan (development), 4) Implementasi (implementation), serta 5) Evaluasi (evaluation).

Tahapan pertama penelitian ini yaitu tahap Analisis (analyze), pada tahap ini peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi, analisis karakteristik dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada wali kelas dan peserta didik. Dari hasil analisis, peserta didik cenderung menyukai belajar sambil bermain, mereka juga menyukai tantangan seperti kuis dan lomba. Untuk analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang cukup sulit dipahami peserta didik dan memerlukan pengembangan sebuah media pembelajaran, peneliti memilih pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 yang memiliki muatan bahasa Indonesia, matematika dan sbdp, materi pada pembelajaran ini yaitu mengenai teknologi pengolahan pangan.

Tahap berikutnya yaitu tahap Perancangan (designe), pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran, tahap pertama yang dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipilih, tujuan pembelajaran tematik harus sesuai dengan KI, KD dan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. tahap selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media dimulai dengan pengumpulan bahan, bahan yang digunakan dalam pengembangan ini mudah dijumpai. Bahan-bahan yang diperlukan antara lain: kayu triplek, kayu, spon ati, baut, engsel, kardus dll. Setelah bahan terkumpul, tahap berikutnya adalah rancangan bahan-bahan seperti triplek dan kayu yang sudah dipotong sesuai rancangan dijadikan satu sehingga berbentuk papan putar dengan alas segi

empat, sebelum disusun kayu dan triplek dicat terlebih dahulu dengan cat berwarna hitam, selanjutnya disusul bahan-bahan lainnya disusun pada roda putar, seperti tulisan spinning wheel dari spon ati, kuis media, anak panah dari sterofoam dan yang lainnya, setelah media selesai dilanjutkan dengan menyusun dan menyetak buku panduan dan materi pembelajaran yang nantinya juga diletakkan pada kotak materi dan saku buku panduan.

Tahap selanjutnya adalah tahap Pengembangan (development), pada tahap ini peneliti membentuk media pembelajaran dengan komponen-komponen yang sudah lengkap sesuai dengan spesifikasi media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Sebelum melakukan implementasi atau uji coba, peneliti melakukan validasi yang dilakukan oleh 3 validator, yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan uin khas jember dan ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas III SD Negeri pondok joyo 01 jember. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diperoleh nilai dengan persentase sebesar 94%, validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 88%, dan validasi dari ahli pembelajaran diperoleh nilai dengan persentase sebesar 94%. Dari hasil ketiga validator, media *Spinning Wheel* dikategorikan valid atau layak diimplementasikan disekolah dengan beberapa saran perbaikan atau revisi.

Tahap selanjutnya Implementasi (implementation), pada tahap ini peneliti melakukan implementasi atau uji coba dikelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember, langkah pertama yaitu melakukan observasi bersama wali kelas untuk

mengetahui suasana di ruang kelas, sarana yang digunakan, dan lain-lain, langkah selanjutnya yaitu penjelasan materi tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 tentang teknologi pengolahan pangan dengan muatan bahasa Indonesia, matematika dan sbdp. Berikutnya yaitu tahap uji coba produk media pembelajaran *Spinning Wheel*. Kegiatan ini didampingi oleh wali kelas III. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memudahkan permainan *Spinning Wheel*, selanjutnya permainan dimulai dengan setiap kelompok membaca buku pedoman yang sudah disediakan, peneliti menjelaskan aturan memainkan media *spinning wheel*, berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran:

Petunjuk penggunaan media *spinning wheel* adalah sebagai berikut:

- 1) Letakkan/gantungkan media *spinning wheel* di dalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik,
- 2) Setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik secara bergantian membaca materi yang tersedia pada media *spinning wheel*,
- 3) Untuk mempermudah pembacaan materi, peserta didik dapat dibagi menjadi 4 kelompok, pembacaan materi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru,
- 4) Berikutnya peserta akan bermain kuis sesuai kelompok yang sudah dibentuk,
- 5) Perwakilan kelompok akan maju dan memutar roda putar,
- 6) Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada pada papan putar dibantu oleh anggota kelompok, jika kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar, maka pertanyaan tersebut dianggap hangus, jika sebaliknya, maka kelompok lain

mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, 8)Setiap putaran (sesuai urutan kelompok), masing-masing kelompok hanya mendapatkan satu kesempatan menjawab pertanyaan.

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah tahap Evaluasi (evaluation), pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli, berikut perubahan yang dilakukan: pertama yaitu berdasarkan saran dari ahli materi adalah menambahkan referensi pada materi pembelajaran, baik itu berupa tulisan maupun gambar. Karena itulah peneliti menambahkan gambar yang berkaitan dengan materi pada materi pembelajaran. Untuk saran dari ahli media yaitu terdapat pada bagian penggunaan alat dan bahan, ahli media menyarankan untuk menggunakan kertas dan lem yang lebih kuat, karena itulah peneliti melapisi kuis dan gambar dengan lakban bening agar gambar tidak mudah sobek, peneliti juga mengganti tulisan pada spinning wheel dengan spon ati agar tidak mudah patah. Untuk saran dari ahli pembelajaran yaitu penulisan pada materi lebih diperbesar dan ditambah penyangga, peneliti memperbesar tulisan pada kuis, dan menambahkan penyangga pada bagian belakang media agar media dapat berdiri, peneliti juga menambahkan gantungan besi agar media juga dapat digantung.

Adapun nilai angket dari peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, hasil angket respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 92% yang artinya media pembelajaran spinning wheel mendapatkan respon baik dari peserta didik dan dinilai praktis. Media ini juga dinyatakan valid atau

layak digunakan berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga validator yang memperoleh nilai sebesar 92%.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk media *spinning wheel* antara lain:

- a. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel*
- b. Peserta didik lebih bersungguh-sungguh dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memanfaatkan media *spinning wheel* dengan menggunakan media sebaik mungkin.
- c. Peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *spinning wheel* yang dikembangkan merupakan media visual atau media cetak, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media *spinning wheel* berbasis online atau digital, sehingga media *spinning wheel* mudah disebarluaskan.
- b. Media *spinning wheel* yang dikembangkan oleh peneliti di kelas III pada pembelajaran tematik telah memenuhi kriteria kualitas yang baik. sehingga disarankan dapat digunakan tidak hanya pada pembelajaran tematik saja, tetapi juga dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain.

- c. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas III sekolah dasar, akan lebih baik lagi jika dapat dikembangkan dikelas lain maupun dilingkungan sekolah dasar lainnya.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 materi perkembangan teknologi produksi pangan pada kelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember terdapat beberapa hal yang dikaji, antara lain:

1. Pengembangan media *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik siswa kelas III di SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.
2. Persentase hasil validasi ahli media sebesar 94%, persentase ahli materi sebesar 88%, dan persentase ahli pembelajaran sebesar 94%. Rata-rata hasil persentase dari 3 validator diperoleh nilai sebesar 92%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik dikategorikan sangat valid, artinya sangat layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan media *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik siswa Kelas III di SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember dapat dilihat dari angket respon peserta didik. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *spinning wheel*. Hasil kepraktisan media *spinning wheel* diperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 92% dengan kategori praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, Thalla dan budur anufia, “Resume: Instrumen Pengumpulan data” (STAIN Sorong, 2019): 20
- Abdullah, Ma’ruf. “Metode penelitian kuantitatif” Yogyakarta: Aswaja presindo, 2015
- Anggara, Damies surya dan candra Abdullah, “Modul Metode Penelitian”. Universitas Pamulang, 2019
- Audi, Nurul. “peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik”, prosiding seminar nasional pendidikan fkip, no.1 (2019): 586-595
- Anshory, Ichsan, setiya yunus saputra, delora jantung amelia. "Pembelajaran tematik Integratif pada kurikulum 2013 di kelas rendah SD Muhammadiyah 07 wajak", Jurnal inovasi pembelajaran, no.1 (Mei 2018), 35-46
- Ananda, Rizki dan fadhilaturrahmi, “Analisis kemampuan guru Sekolah dasar dalam implementasi pembelajaran tematik di SD”, Jurnal Basicedu, no.2 (oktober 2018): 11-21
- Amelia, Delora jantung. “Analisis pelaksanaan pembelajaran tematik berorientasi multiple intelligences dikelas awal SD Muhammadiyah 9 malang”, Jurnal pendidikan dasar nusantara, no.1 (Juli 2017): 13-28
- Arbiah, Pengembangan media pembelajaran Spinning wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas IV MI Al–madaniyah jempong mataram tahun 2020/2021
- Ina chairina, pengembangan media Spinning Wheel terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-washliyah 25
- Cahyadi, Rahmat arofah hari. “pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model”, Education journal,no.1 (Juni 2019): 35-43

- Chotib, Sjahidul haq. "Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran", jurnal PGMI, no.2 (Desember 2018): 109-115
- Dewi, Safa anindiya pratista putri candra, fina fakhriyah, Immaniar purbasari. "Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa melalui Guided Inquiry Berbantuan Media Papan Putar Pada Tema Pahlawanku Kelas IV", Jurnal Prakarsa Paedagogia, no.2 (Desember 2019): 198-203
- Ekayani, Ni luh putu. "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa", Jurnal fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan ganesha singaraja, no.2 (2017): 10
- Ferdiyanto, Erik. "Pengaruh fasilitas sekolah terhadap hasil belajar PKN siswa kelas III SDI surya buana malang" Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim malang, 2015
- Hidayati, Ani. "Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pembelajaran tematik terpadu", sawwa, no.1 (Oktober 2016): 151-164
- Haji, Sun. "Pembelajaran tematik yang ideal di SD / MI", STITNU Al hikmah Mojokerto, no.1 (Maret 2015): 56-69
- Hasan, Muhammad et al. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta media grub, 2021. <https://eprints.unm.ac.id>
- Haliza m, Lingga nur. "Pengembangan media pembelajaran parantar (papan putaran pintar) dengan surprise box berbasis android pada pembelajaran ipa" Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022
- Kunaini, Akhmad. "Penilaian pembelajaran tematik", Jurnal pedagogik, no.02 (Desember 2017): 146-165
- Lestari, Dyah puji. "Pengembangan media patarsugi (papan putar sumber energy) pada pembelajaran tematik tema 2 subtema manfaat energy kelas iv sekolah dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020
- Lexstiani, Rika. "pengembangan bahan ajar modul pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD/MI." Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2020
- Maulya, Nadia adlina, fitria martanti, ersila devy rinjani. "Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas VI sekolah dasar", Jurnal cakrawala pendas, no.2 (Juli 2021): 201-214

- Miftah, Muhammad dan Nurrokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik", *Educenter: Jurnal ilmiah pendidikan*, no.4 (April 2022): 412-420
- Nuzulia, Nuril dan elok khoirul muna mabni zain. "Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan kabupaten tulungagung", *Al-Madrasah: jurnal ilmiah pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, no.1 (desember 2020) : 66-79
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa", *MIsykat*, no.1 (Juni 2018): 171-187
- Ningrum, Chusna Milata. "Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo kota semarang." Skripsi, universitas negeri semarang, 2020
- Putra, Irfanda rifky apriansyah. "Pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) untuk pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 kelas iv ekolah dasar." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020
- Pito, Abdul haris."Media pembelajaran dalam perspektif Alquran", *Andragogi jurnal diklat teknis*, no.2 (desember 2018): 97-117
- Purwanti, Budi. "Pengembangan media vidio pembelajaran matematika dengan model assure", *Jurnal.kebijakan dan pengembangan pendidikan*, no.1 (Januari 2015): 42-47
- Putri, Lely arum syah, mintohari. pengembangan Spinning Wheel sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah dasar
- Rachma, Dwi yanti. "pengembangan media parsitar (papan misi pintar) tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SDN Purwantoro 2 malang." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018
- Rejeki, M.Fachri adnan, pariang sonang siregar. "pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu disekolah dasar", *Jurnal Basicedu*, no.2 (April 2020): 337-343
- Sekretariat negara republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Sari, Novika auliyana, sa'dun akbar, yuniastuti, "Penerapan pembelajaran tematik terpadu disekolah dasar", Jurnal pendidikan, no.12 (Desember 2018), 1572-1582
- Sofa, Shoffan dkk. "Perkembangan media pembelajaran diperguruan tinggi", Bojonegoro: CV.Agrapana media, 2021. <https://books.google.co.id>
- Sugiono, "Metode Penelitian dan pengembangan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D", (Bandung, Alfabeta, 2015)
- Pedoman penulisan karya tulis ilmiah. Jember: Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021
- Tegeh, I Made dan I Madekerne, "Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model". 12-26
- Tarigan, Ester novitalina Br. "Pengaruh media pebelajaran terhadap minat belajar tematik integratif siswa kelas IV SD Negeri 050602 kuala tahun pelajaran 2017/2018", Semnasfis unimed, no.2 (2018): 630-634
- Ulya, Ahmad iqbalul. "Pengembangan media pembelajaran game spinning wheel berbasis model 4D pada materi pelajaran alat panca indera manusia kelas V disekolah dasar." Skripsi, universitas semarang, 2019
- Wahid, Abdul. "pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar", Istiqra', no.2 (maret 2018): 11

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ajeng Anggraini
NIM : T20194153
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian skripsi ini yang berjudul "**Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III DI Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember**" merupakan hasil penelitian karya saya sendiri, penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.



Jember, 9 Juni 2023

menyatakan



Ajeng Anggraini
NIM.T20194153

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

LAMPIRAN-LAMPIRAN



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

Lampiran 1 Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media <i>Spinning Wheel</i> Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i> Pembelajaran Tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Produk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Pembelajaran tematik Tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Landasan Klasifikasi Fungsi Manfaat Prinsip Faktor-faktor <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Hakikat Pentingnya 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah Validator Guru kelas III Peserta Dididk kelas III 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian Pengembangan, menggunakan Model penelitian ADDIE Lokasi Penelitian di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Dokumentasi Prosedur pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana proses pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember.

Lampiran 2 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: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2158/In.20/3.a/PP.002/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri Pondok Joyo 01

Jl. Rampal Indah No. 79, Pondok Joyo, Kec. Semboro, Kab. Jember, Jawa Timur, 68157

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

NIM : T20194153

Nama : AJENG ANGGRAINI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai ;Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembagawewenang Bapak/Ibu Kiptiyah, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Mei 2023

Dekan,

Wakil Dean Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MASHUDI

Lampiran 3 Silabus



SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 7 : PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

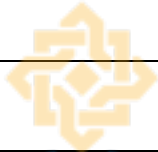
Subtema 1 : PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PANGAN

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman	1.3.1 Mengetahui makna keberagaman individu dengan tepat. 2.3.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk-bentuk keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari • Memahami keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keragaman individu berkaitan dengan produk teknologi pangan • Mengidentifikasi keragaman individu dalam kehidupan 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	<p>karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p> <p>4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>	<p>sekitar dengan tepat.</p> <p>3.3.1. Mengetahui keragaman makanan yang disukai oleh setiap orang</p> <p>4.3.1. Membuat daftar keberagaman makanan yang disukai tiap individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan benar.</p> <p>4.3.2. menemukan keberagaman makanan yang disukai sehingga dapat membuat kesimpulan tentang keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>	<p>sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keragaman individu dalam kehidupan sehari-hari di sekitar • dampak positif dan negatif dari perbedaan sifat dan kebiasaan akibat adanya perkembangan teknologi produksi pangan 	<p>sehari-hari di sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati cara mengukur volume benda dengan satuan tidak baku • 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • »» Tes tertulis mengenai ide pokok dan pokok-pokok informasi dari suatu bacaan. »» Tes tertulis mengenai luas permukaan 		
--	--	--	--	--	---	--	--

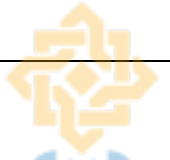


					suatu benda dengan satuan tidak baku menggunakan benda konkret		
Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat 4.6 Meringkas Informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	3.6.1. Memahami isi dari teks tersebut dengan tepat. 3.6.2. Menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat. 4.6.1. Mengidentifikasi ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat. 4.6.2. Menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat.	<ul style="list-style-type: none">• Teknologi Pangan• Mencari Informasi dari teks bacaan• Contoh Kata-kata yang berkaitan dengan teknologi pangan• Contoh Produk Hasil Teknologi• Manfaat dari teknologi pangan	<ul style="list-style-type: none">• Membaca wacana tentang teknologi pangan serta mengidentifikasi ide pokok dari wacana tersebut secara berkelompok• Mengidentifikasi jenis produk teknologi pangan dari sebuah wacana• Membaca wacana tentang perkembangan teknologi pangan serta mengidentifikasi ide pokok dari wacana tersebut secara Individu• Mengidentifikasi manfaat	Pengetahuan : »» Tes tertulis mengenai ide pokok dan pokok-pokok informasi dari suatu bacaan. »» Tes tertulis mengenai luas permukaan suatu benda dengan satuan tidak baku menggunakan benda konkret Keterampilan:		



				<p>teknologi produksi pangan dalam kehidupan Manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kosakata tentang perkembangan teknologi pangan menjadi sebuah informasi • Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari perbedaan sifat dan kebiasaan akibat adanya perkembangan Teknologi produksi pangan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membedakan variasi pola irama pada sebuah lagu dengan menyanyikannya ▪ Menampilkan bentuk dan variasi pola irama dalam lagu <p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis mengenai ide pokok dan menguraikannya menjadi pokok-pokok Informasi <p>-Tes lisan mengenai keberagaman karakteristik individu</p>		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.7 Memahami prosedur gerak dasar mengambang (water trappen) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan	<p>3.7.1. Mengenal cara melakukan aktivitas dalam air dengan aman.</p> <p>3.7.2. Menjelaskan gerak dasar mengambang sebagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar Mengambang 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Mengenal gerak mengambang saat Berenang 			

	<p>diri/orang lain dalam aktivitas air</p> <p>4.7 Mempraktikkan gerak dasar mengambang (water trappen) dan meluncur di air serta menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air</p>	<p>dalam melakukan aktivitas air dengan baik.</p> <p>4.7.1. Mempraktikkan teknik mengapung dengan tepat dan percaya diri</p> <p>4.7.2. Mempraktikkan teknik mengapung dengan tepat dan percaya diri.</p>			<p>dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan gerak dasar mengambang dalam air - Melakukan gerak dasar mengambang dalam air 		
Matematika	<p>3.8 Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret</p> <p>4.8 Menyelesaikan masalah luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret</p>	<p>3.8.1. Menemukan luas suatu daerah dengan benar</p> <p>3.8.2. Menjelaskan cara menentukan luas suatu daerah dengan tepat</p> <p>4.8.1. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur luas permukaan berbagai benda memakai kertas persegi • Cara mengukur luas permukaan suatu bidang • Mengukur volume air minum dengan menggunakan gelas satuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan cara mengukur luas suatu bangun dalam satuan tidak baku • Mengukur luas produk teknologi pangan dengan menggunakan satuan tidak baku • Mengukur 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ »» Tes tertulis: mengidentifikasi produk dari teknologi pangan serta mengelompo 		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

				volume benda menggunakan satuan tak baku	kkannya ▪ »» Tes lisan: menceritakan isi dari teks bacaan “Hasil tekologi Pangan” dengan menggunakan kalimat sendiri ▪ »» Tes tertulis: mengukur luas permukaan suatu bidang dengan satuan tak baku menggunakan benda konkret Keterampilan • »» Tes lisan: Menjelaska		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu. 4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	3.2.1 Memahami bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana pada sebuah lagu. 4.2.1 Memperagakan pola irama sederhana. 4.2.1 Membuat pola sederhana dengan percaya diri.	• Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu • variasi pola irama pada sebuah lagu	• Mengenal pola irama berbeda pada lagu “Rotiku” • Membedakan pola irama suatu lagu			



n
keragaman
karakteristik
individu
melalui
pengenalan

- ragam budaya Indonesia
- »» Tes lisan: Menguraikan cara mengolah makanan berbahan dasar singkong berdasarkan teks bacaan
- Guru memeragakan cara mengamban g dalam air jika dilakukan sendiri



- Format Penilaian Melakukan gerak dasar aktivitas dalam air berupa gerak mengambang dalam air
- Pengetahuan**
»» Tes tertulis mengenai penggunaan kosa kata tentang teknologi pangan dalam



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

kalimat
rumpang
»» Tes
Tertulis
mengenai
membanding
kan volume
benda cair
»» Tes
Tertulis
mengenai
dampak
positif dan
negatif dari
keberagaman
karakteristik
individu

Mengetahui
Kepala sekolah SDN Pondok Joyo 01

Kiptivah, S.Pd

NIP. 196311121986062005

Jember, 03 Mei 2023

Wali kelas

Fevie Chandra, SH

Lampiran 4 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pondok Joyo 01 Jember
Kelas / Semester : III /Genap
Tema 7 : Perkembangan Teknologi
Sub Tema 1 : Perkembangan Teknologi Produksi Pangan
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1. Memahami isi dari teks tersebut dengan tepat. 3.6.2. Menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat.
4.6	Meringkas Informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1. Mengidentifikasi ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat. 4.6.2. Menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat.

Muatan : Matematika

NO	Kompetensi	Indikator
3.8	Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	3.8.1. Menemukan luas suatu daerah dengan benar 3.8.2. Menjelaskan cara menentukan luas suatu daerah dengan tepat
4.8	Menyelesaikan masalah luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	4.8.1. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat.

Muatan: SBdP

NO	Kompetensi	Indikator
3.2	Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1. Mengenal pola irama sebuah lagu dengan tepat dan percaya diri. 3.2.2. Memahami perbedaan pola irama yang terdapat pada sebuah lagu dengan tepat.
4.2	Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.	4.2.1. Menunjukkan variasi pola irama lagu yang berbeda pada sebuah

		lagu dengan tepat dan percaya diri 4.2.1. Memperagakan variasi pola irama yang berbeda pada sebuah lagu dengan benar dan percaya diri.
--	--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan lagu “Rotiku”, siswa dapat mengenal pola irama sebuah lagu dengan tepat dan percaya diri.
2. Dengan menyimak penjelasan guru tentang pola irama, siswa dapat memahami perbedaan pola irama yang terdapat pada sebuah lagu dengan tepat.
3. Dengan mengidentifikasi pola irama dengan lirik lagu, siswa dapat menunjukkan variasi pola irama lagu yang berbeda pada sebuah lagu dengan tepat dan percaya diri
4. Dengan menyanyikan lagu “Rotiku”, siswa dapat memperagakan variasi pola irama yang berbeda pada sebuah lagu dengan benar dan percaya diri.
5. Dengan membaca teks bacaan secara bersama-sama, siswa dapat memahami isi dari teks tersebut dengan tepat.
6. Dengan menjawab pertanyaan dari teks yang telah dibaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari teks yang telah dibaca dengan tepat.
7. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat.
8. Setelah menemukan informasi dari teks bacaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi mengenai teknologi produksi pangan dengan memperhatikan penggunaan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang tepat.
9. Dengan mengamati banyak satuan luas yang menutupi suatu daerah, siswa dapat menemukan luas suatu daerah.
10. Dengan mengamati daerah yang ditutup dengan satuan luas, siswa dapat menjelaskan cara menentukan luas suatu daerah.
11. Setelah mengidentifikasi luas permukaan bidang dalam satuan tidak baku, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dalam satuan tidak baku dengan tepat.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Religius, Nasionalis, Mandiri dan Gotong Royong.

E. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru Tema 7 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Vidio youtube untuk megiringi siswa menyanyikan lagu rotiku melalui link berikut:
3. Alat peraga spinning wheel
4. Gambar

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar hari ini (kegiatan penguatan karakter). 	15 menit

	<p>4. Guru mengajak siswa bekerja sama dalam menjaga kebersihan kelas sepanjang pelajaran berlangsung pada hari ini.</p> <p>5. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pelajaran dengan menyanyikan lagu “Rotiku” sambil bermain alat musik jika memungkinkan. Sebagai alternatif kegiatan, guru dapat memperdengarkan rekaman lagu “Rotiku”. <div data-bbox="574 563 1122 892" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Guru memantik rasa ingin tahu siswa dan memotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang diamati. Tanyakan kepada siswa apa yang mereka rasakan saat melakukan gerakan mengikuti musik yang dimainkan oleh guru. Berikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Ajak siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi secara bersama-sama. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa Guru membagikan lembar berisi teks lagu rotiku Siswa diminta untuk menyanyikan lagu tersebut secara bersama dan memberi tanda pada baris yang memiliki pola irama berbeda (Collaborative) Setelah siswa selesai memberi tanda pada pola irama berbeda, minta mereka untuk memeriksa ketepatan hasil jawaban pada buku teks. Minta siswa untuk melakukan tahapan kegiatan yang sama secara individu agar guru dapat melakukan asesmen dari hasil pemahaman siswa berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. <p>Ayo Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk belajar berpasangan agar dapat mendengarkan perbedaan pola irama dengan cara mendengarkan temannya menyanyikan lagu “Rotiku”. Siswa mendiskusikan apakah pola irama lagu “Rotiku” sama atau berbeda. (Critical thinking and Problem Solving) <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa untuk bercerita mengenai berbagai jenis makanan yang biasa dikonsumsi sehari-hari. Guru juga menunjukkan berbagai contoh jenis makanan dan menjelaskan bahwa jenis makanan yang diolah merupakan hasil dari teknologi pangan Guru meminta siswa membaca teks “Teknologi Pangan” pada buku siswa secara bersama-sama dengan nyaring. <p>(LITERASI)</p>	<p>75 menit</p>

- Siswa diingatkan kembali tentang Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca teks adalah:

a. Intonasi suara

- Kalimat yang diakhiri dengan tanda titik, intonasi suara datar. Kalimat yang
- diakhiri dengan tanda tanya, intonasi suara menurun.
- Kalimat yang diakhiri dengan tanda seru, intonasi suara agak naik.

b. Tanda Baca

- Jika saat membaca bertemu tanda koma (,) maka pembaca berhenti sebentar lalu dilanjutkan kembali.
- Jika saat membaca bertemu tanda titik (.) maka pembaca berhenti, kemudian
- pembaca mulai membaca kalimat berikutnya

c. Suara lantang dan dapat didengar oleh orang lain dengan jelas. baca teks dengan suara lantang.


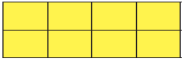


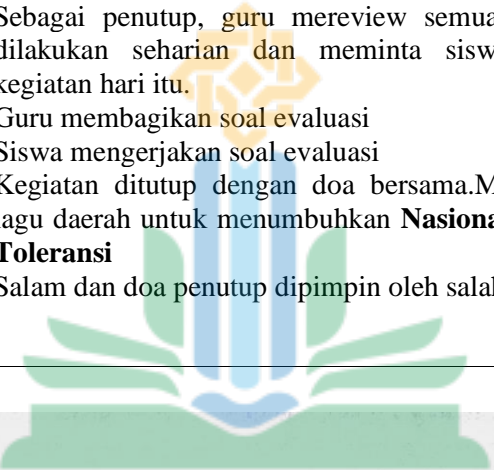
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan judul dari bacaan yang telah dibaca serta isi dari teks yang telah dibaca oleh siswa.
- Lakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan isi teks yang telah dibaca.
- Uraikan setiap pertanyaan dan jawaban yang diberikan sebagai ide pokok dari teks yang telah dibaca.

Ayo Menulis

- Tanyakan kepada siswa, informasi apa saja yang mereka peroleh setelah membaca teks tentang teknologi pangan pada buku siswa.
- Siswa mengidentifikasi informasi dari teks bacaan “Teknologi pangan” dan menguraikan pokok-pokok informasi yang ditemui bersama-sama.
- Siswa menuliskan kembali informasi yang diperoleh dengan memperhatikan kaidah EBI.
- Ingatkan siswa mengenai penggunaan huruf kapital pada awal kalimat serta membubuhkan tanda titik pada akhir kalimat.

Ayo Mengamati

- Siswa mengamati video atau poster cara membuat tahu sebagai makanan yang diolah dengan menggunakan teknologi pangan.
- Siswa mengamati kain untuk menyaring tahu berukuran berbeda yang dibawa oleh guru.
- Catatan: Alat peraga tidak harus berupa tahu, tetapi dapat disesuaikan dengan sumber daya yang tersedia di daerah setempat.
- Guru bertanya kepada siswa mengenai luas dari kain untuk menyaring tahu.
- Guru bertanya kembali, apakah mereka tahu arti dari luas permukaan suatu bidang?
- Guru bertanya, bagaimana menentukan luas kain dengan satuan tidak baku?
- Guru menutup kain penyaring tahu dengan satuan tidak baku seperti lembaran
- kertas berbentuk persegi panjang, persegi, segitiga, dan lain-lain.
- Perhatikan gambar berikut:

<p>Kegiatan Penutup</p>	<div style="text-align: center;">  <p>- Satuan tidak baku untuk luas</p> </div> <p>Satuan tidak baku digunakan untuk menutup kain penyaring tahu. Perhatikan gambar berikut:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Kain penyaring tahu dapat ditutup dengan menggunakan satuan tidak baku.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta menentukan banyak satuan yang menutup kain penyaring tahu. - Banyak satuan yang menutup daerah yang diukur disebut luas. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Banyak satuan persegi yang menutup tanpa celah pada suatu tempat menyatakan luas tempat tersebut</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Luas suatu tempat dinyatakan dengan banyak satuan persegi yang menutup tempat tersebut tanpa celah</p>  </div> </div> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok • Guru membagikan LKPD • Siswa mengerjakan lkpd dengan kelompok yang sudah ditentukan <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai penutup, guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. 2. Guru membagikan soal evaluasi 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi 4. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi 5. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 	<p>15 menit</p>
		

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian pengetahuan : Tes
3. Penilaian keterampilan
(Terlampir)

Mengetahui

Wali kelas



Fevie Chandra, SH

Jember, 03 Mei 2023

Peneliti



Ajeng Anggraini
Nim.T20194153

Lampiran 1

MATERI POKOK

Ayo Beryanyi!

Beni, Edo, Siti, dan Dayu berkumpul di teras rumah. Ibu Dayu menyediakan roti. Roti adalah makanan yang terbuat dari tepung. Dayu dan teman-teman menikmati roti buatan Ibu Dayu. Dayu teringat sebuah lagu tentang roti. Dayu menyanyikannya di depan teman-teman. Lagu tersebut berjudul "Rotiku".

Subtema 1: Perkembangan Teknologi Produksi Pangan 3

Rotiku
Karya: A.T. Mahmud

Rotiku persegi empat
Kulitnya berwarna coklat
Kututup rapat-rapat
Supaya jangan dimakan lalat

Pola Irama Suatu Lagu

Lagu "Rotiku" memiliki pola irama yang berbeda. Pola irama adalah sekelompok bunyi dengan susunan tertentu. Pola irama muncul secara berulang-ulang dan teratur dalam sebuah lagu. Nyanyikanlah lagu "Rotiku"! Kamu akan mendengar pola irama yang berbeda pada setiap bait lagu. Warna yang berbeda pada setiap lirik lagu, menunjukkan pola irama yang berbeda.

4 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Ayo Beryanyi!

Cobalah minta temanmu menyanyikan lagu "Rotiku"! Dengarkan pola irama pada lagu tersebut! Apakah pola iramanya sama atau berbeda?

Ayo Membaca

Siti menunjukkan sebuah teks bacaan. Isinya tentang teknologi pangan. Tahukah kamu apa arti teknologi pangan? Ayo, kita baca teks bacaan yang ditunjukkan oleh Siti!

Subtema 1: Perkembangan Teknologi Produksi Pangan 5

Teknologi Pangan

Alam Indonesia sungguh kaya. Kacang kedelai, jagung, dan kelapa adalah hasil pertanian. Telur, daging, dan susu adalah hasil peternakan. Semua itu adalah sumber pangan kita. Pangan artinya makanan. Alam Indonesia menyediakan sumber pangan kita.

Hasil panen dan ternak yang melimpah memberi makanan yang cukup bagi kita. Akan tetapi, hasil pertanian dan peternakan tidak dapat bertahan lama. Makanan itu dapat membusuk. Makanan busuk harus dibuang. Hasil panen harus diolah agar tidak cepat membusuk.

Mengolah hasil panen dilakukan dengan teknologi pangan. Teknologi pangan adalah penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengolah pangan. Teknologi pangan dapat menghasilkan makanan baru. Teknologi pangan menjaga agar makanan tidak cepat membusuk.

Hasil panen berlimpah dapat diolah menjadi makanan baru. Kacang kedelai dapat dibuat menjadi tahu, tempe, dan kecap. Susu sapi dapat diolah menjadi mentega, susu bubuk, dan keju. Teknologi pangan mengolah makanan agar tahan lama. Teknologi pangan sangat bermanfaat bagi kehidupan.

6 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Tuliskan 5 hal yang kamu ketahui setelah membaca teks "Teknologi Pangan"!

-
-
-
-
-

Ayo Mengamati!

Ibu Edo sedang membuat tahu. Edo mengajak teman-teman untuk melihatnya. Semua tertarik dan ingin belajar membuat tahu.

Cara membuat tahu cukup mudah. Pertama, ibu menghaluskan dan merebus kedelai. Hasil rebusan disaring hingga tak ada ampas. Kemudian, hasil rebusan dimasak lagi hingga menjadi susu kedelai. Setelah diberi cuka dan didinginkan, adonan tahu siap dicetak.

8 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Edo dan teman-teman menghitung banyak tahu yang menutupi seluruh permukaan kain A dan kain B.

Banyak satuan persegi yang menutup tanpa celah pada suatu tempat menyatakan luas tempat tersebut

Luas suatu tempat dinyatakan dengan banyak satuan persegi yang menutup tempat tersebut tanpa celah

Banyak tahu yang menutupi permukaan kain A ada 8. Permukaan kain B ditutupi oleh 16 tahu berbentuk persegi. Berapakah luas dari kain A dan kain B? Maka, luas kain A adalah 8 satuan persegi dan luas kain B adalah 16 satuan persegi.

10 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Luas Permukaan Suatu Bidang

Ibu Edo mengukur luas kain untuk menyaring tahu dengan menggunakan satuan tidak baku.

Kain A Kain B

Satuan Luas

Kain menutup seluruh permukaan tahu. Setelah tertutup, kemudian diukur dengan menggunakan satuan luas maka akan terlihat seperti gambar di bawah ini:

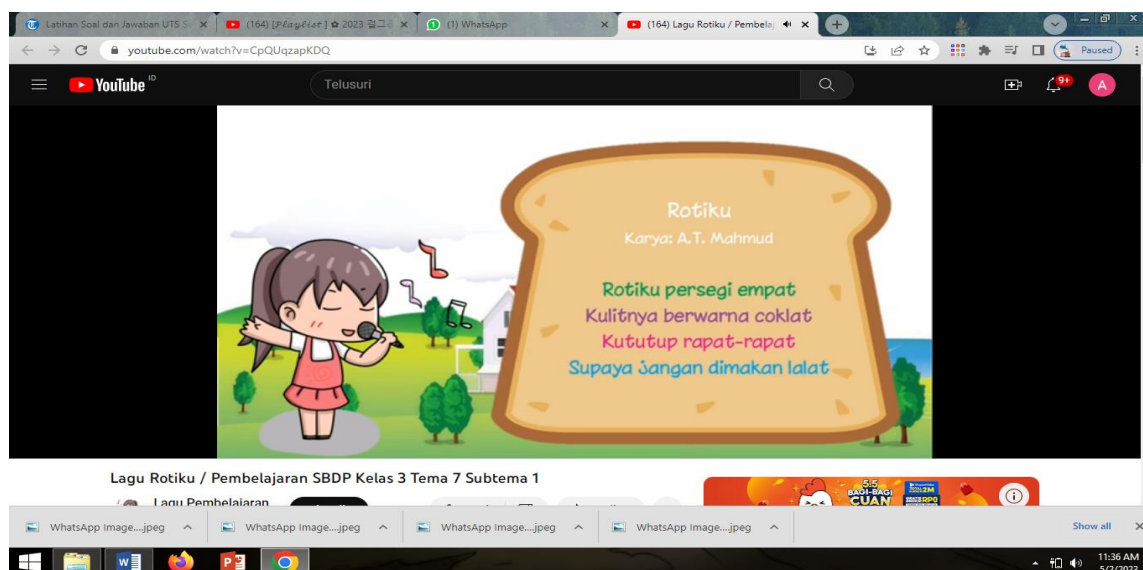
Kain A Kain B

Subtema 1: Perkembangan Teknologi Produksi Pangan 9

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Tema 7 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Vidio youtube untuk megiringi siswa menyanyikan lagu rotiku melalui link berikut:
<https://youtu.be/CpQUqzapKDQ>



3. Alat peraga spinning wheel



4. Gambar



Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1

Nama Kelompok :

Anggota :

Diskusikan bersama kelompokmu untuk menjawab pertanyaan dibawah ini!

A. Muatan SBdp

1. Dengarkan lagu “rotiku” yang diputar oleh gurumu, Apakah lagu tersebut memiliki pola irama yang berbeda?

B. Muatan Bahasa Indonesia

1. Dibawah ini yang merupakan cara mengolah hasil pangan adalah? (Coret jawaban yang salah)

Pengawetan / pembersukan / pemakaian

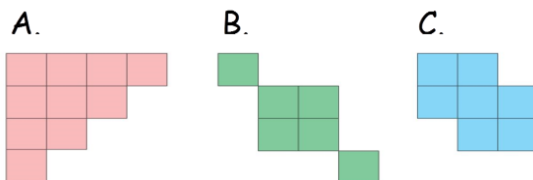
2.

C. Muatan Matematika

1. Tariklah garis dari huruf A/B kearah kotak pasangannya!



2. Perhatikan gambar berikut!



Urutan gambar dari jumlah yang terkecil ke terbesar adalah.....

Kunci jawaban LKPD (Lembar kerja Peserta Didik)

A. Muatan SBdp

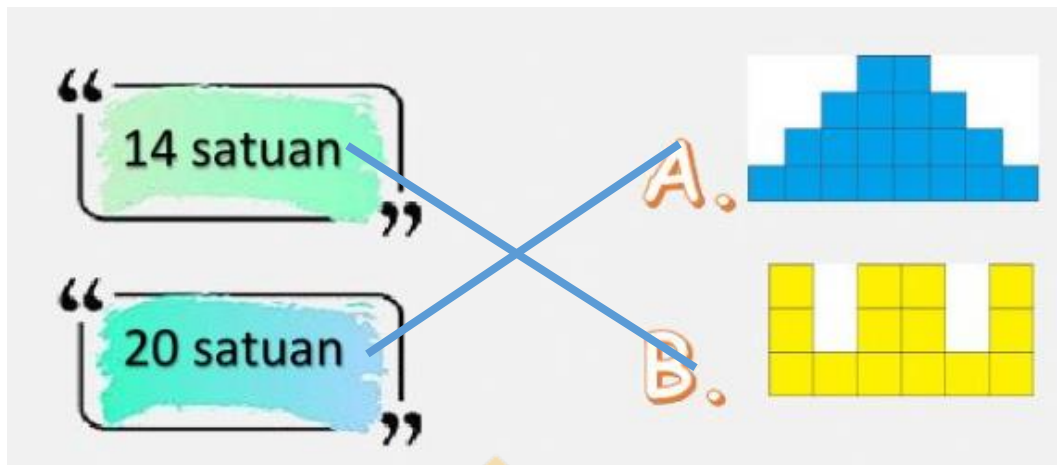
1. Pola irama lagu rotiku berbeda

B. Muatan bahasa Indonesia

1. Pengawetan
2. Kedelai

C. Muatan matematika

- 1.



2. B-C-A



Lampiran 4

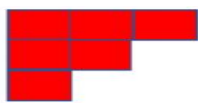
Kisi-kisi Soal Evaluasi

No.	Muatan	Kompetensi dasar	Indikator	Bentuk soal
1.	Bahasa Indonesia	3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat	3.6.1. Memahami isi dari teks tersebut dengan tepat. 3.6.2. Menemukan pokok-pokok informasi dengan tepat.	Esay
2.	SBdp	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1. Mengenal pola irama sebuah lagu dengan tepat dan percaya diri. 3.2.2. Memahami perbedaan pola irama yang terdapat pada sebuah lagu dengan tepat.	Esay
3.	Matematika	3.8 Menjelaskan dan menentukan luas dan volume dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret	3.8.1. Menemukan luas suatu daerah dengan benar 3.8.2. Menjelaskan cara menentukan luas suatu daerah dengan tepat	Esay

Soal Evaluasi

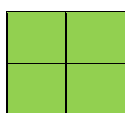
A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Apa manfaat dari pengolahan pangan?
2. Sebutkan 3 contoh pengolahan pangan yang kalian ketahui!
3. Sekelompok bunyi dengan susunan tertentu disebut?
- 4.

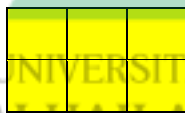


Luas bidang diatas adalah persegi satuan

5.



A.



B.

Diantara dua gambar diatas, bidang manakah yang lebih luas?

Kunci Jawaban

No.	Jawaban
1.	Makanan jadi lebih tahan lama
2.	Udang diolah menjadi terasi, susu diolah menjadi keju, singkong diolah menjadi tape
3.	Pola irama
4.	6 persegi satuan
5.	B

Lampiran 5

A. Penilaian

1. Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Sikap	Indikator Sikap	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Ketaatan Beribadah	Taat menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Selalu menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Sering menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Kadangkadang menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Tidak pernah menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam
2.	Perilaku Syukur	Mengucapkan Syukur	Secara spontan selalu mengucapkan syukur	Sering terdengar mengucapkan syukur	Kadangkadang mengucapkan syukur	Tidak pernah mengucapkan syukur
3.	Sikap Berdoa	Kekhusukan berdoa	Selalu terlihat khusus saat berdoa	Sering terlihat khusus saat berdoa	Kadangkadang terlihat khusus saat berdoa	Tidak pernah terlihat khusus saat berdoa
4.	Sikap dalam mengikuti kegiatan	Mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya.	Selalu mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Sering mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Kadangkadang mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya	Tidak pernah mengikuti berbagai kegiatan keagamaan yang dianutnya

Jurnal Penilaian Sikap Spiritual Oleh Guru

No	Nama Siswa	Kriteria															
		ketaatan Beribadah				Perilaku Syukur				Sikap Berdo'a				Sikap dalam mengikuti kegiatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Achmad fahrizi aldirya			✓			✓				✓					✓	
2	Achmad afdur rochman f			✓			✓				✓					✓	
3	Ahmad fahri firmansyah			✓			✓				✓					✓	
4	Aprillia wulandari			✓			✓					✓				✓	
5	Ardi pratama			✓			✓					✓				✓	
6	Dandi dwi rieswana			✓			✓					✓				✓	
7	Desy nadifatul hasanah			✓			✓					✓				✓	
8	Dwi wahyu pranata			✓			✓					✓				✓	
9	Fajar fikri taregan			✓			✓					✓				✓	
10	Farah nabilah syaza			✓			✓					✓				✓	
11	Ika putri ayu safira			✓			✓					✓				✓	
12	Jihan talita azzahra			✓			✓					✓				✓	
13	Julean hadi hidayat			✓			✓					✓				✓	
14	Khotijah			✓			✓					✓				✓	
15	Muhammad atan			✓			✓					✓				✓	
16	Muhammad azzam w			✓			✓					✓				✓	
17	Muhammad soleh			✓			✓					✓				✓	
18	Nadira safaria			✓			✓					✓				✓	
19	Nailatus solehah k			✓			✓					✓				✓	
20	Nova fitalia putri			✓			✓					✓				✓	
21	Putri zifratus sholehah			✓			✓					✓				✓	
22	Salsabila malya dayyinah			✓			✓					✓				✓	
23	Sela marselinda			✓			✓					✓				✓	
24	Septiana latifa			✓			✓					✓				✓	
25	Septyana dwi margareta			✓			✓					✓				✓	
26	Taufikul hakim			✓			✓					✓				✓	
27	Ufaira rania fajria			✓			✓					✓				✓	
28	Valentina ayu ningsih			✓			✓					✓				✓	
29	Yulistia wati			✓			✓					✓				✓	
30	Zahdan dwi abdurrahman			✓			✓					✓				✓	
31	Zulfa sakinatus suhailah			✓			✓					✓				✓	
32	Ardan rea Vivian			✓			✓					✓				✓	
33	Devria aska remaswara			✓			✓					✓				✓	

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1.	Jujur	Tindakan selalu sesuai dengan ucapan	Tindakan kadang-kadang sesuai dengan ucapan	Tindakan sesuai dengan ucapan	Tindakan tidak sesuai dengan ucapan
2.	Disiplin	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Mampu menjalankan aturan dengan pengarahan guru	Kurang mampu menjalankan aturan	Belum mampu menjalankan aturan
3.	Tanggung Jawab	Tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu	Tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu	Kurang tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas
4.	Peduli	Selalu empati dengan lingkungan sekitar dan temannya	Sering empati dengan lingkungan sekitar dan temannya.	Kadang-kadang empati dengan lingkungan sekitar dan temannya	Tidak empati dengan lingkungan sekitar dan temannya.
5.	Percaya Diri	Tidak terlihat ragu-ragu	Terlihat raguragu	Memerlukan bantuan guru	Belum menunjukkan kepercayaan diri

Jurnal Penilaian Sikap Sosial Oleh Guru

No	Nama Siswa	Kriteria																			
		Jujur				Disiplin				Tanggung jawab				Peduli				Percaya diri			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Achmad fahrizi alditya				✓				✓				✓				✓				✓
2	Achmad afdur rochman f				✓			✓				✓				✓					✓
3	Ahmad fahri firmansyah				✓				✓				✓				✓				✓
4	Aprillia wulandari				✓				✓				✓				✓				✓
5	Ardi pratama				✓				✓				✓				✓				✓
6	Dandi dwi rieswana				✓				✓				✓				✓				✓
7	Desy nadifatul hasanah				✓				✓				✓				✓				✓
8	Dwi wahyu pranata				✓				✓				✓				✓				✓
9	Fajar fikri taregan				✓			✓					✓				✓				✓
10	Farah nabilah syaza				✓				✓				✓				✓				✓
11	Ika putri ayu safira				✓				✓				✓				✓				✓
12	Jihan talita azzahra				✓				✓				✓				✓				✓
13	Julean hadi hidayat				✓				✓				✓			✓					✓
14	Khotijah				✓				✓				✓				✓			✓	
15	Muhammad atan				✓				✓				✓			✓				✓	
16	Muhammad azzam w				✓				✓				✓				✓			✓	
17	Muhammad soleh				✓				✓			✓				✓					✓
18	Nadira safaria				✓				✓			✓				✓					✓
19	Nailatus solehah k				✓				✓			✓				✓					✓
20	Nova fitalia putri				✓				✓			✓				✓					✓
21	Putri zifratus sholehah				✓				✓			✓				✓					✓
22	Salsabila malya dayyinah				✓				✓			✓				✓					✓
23	Sela marselinda				✓				✓			✓				✓					✓
24	Septiana latifa				✓				✓			✓				✓					✓
25	Septyana dwi margareta				✓				✓			✓			✓				✓		✓
26	Taufikul hakim				✓				✓			✓				✓				✓	✓
27	Ufaira rania fajria				✓				✓			✓				✓					✓
28	Valentina ayu ningsih				✓				✓			✓				✓					✓
29	Yulistia wati				✓				✓			✓				✓					✓
30	Zahdan dwi abdurrahman				✓				✓			✓				✓				✓	✓
31	Zulfa sakinatus suhailah				✓				✓			✓				✓					✓
32	Ardan rea Vivian				✓				✓			✓				✓					✓
33	Devria aska remaswara				✓				✓			✓				✓					✓

2. Pengetahuan

Teknik : Tes Tulis

Instrumen : Soal

Muatan	Esay	Nilai
Bahasa Indonesia, SBdp, Matematika	05	Skor yang diperoleh Jumlah skor ————— X 100

Analisis Penilaian Soal Evaluasi

No.	Nama Siswa	Mata Pelajaran					Skor	Nilai
		Bahasa Indonesia		SBdp	Matematika			
		1	2	3	4	5		
		3	3	3	3	3	15	
1	Achmad fahrizi alditya	3	3	2	3	3	14	93
2	Achmad afdur rochman f	2	3	2	3	3	13	86
3	Ahmad fahri firmansyah	1	3	2	3	3	12	80
4	Aprillia wulandari	2	3	3	3	3	14	93
5	Ardi pratama	2	3	3	3	3	14	93
6	Dandi dwi rieswana	1	2	3	3	3	12	80
7	Desy nadifatul hasanah	2	3	2	3	3	13	86
8	Dwi wahyu pranata	2	3	3	3	1	12	80
9	Fajar fikri taregan	1	3	3	3	3	13	86
10	Farah nabilah syaza	3	3	3	3	3	15	100
11	Ika putri ayu safira	1	3	3	3	3	13	86
12	Jihan talita azzahra	3	3	3	3	3	15	100
13	Julean hadi hidayat	1	3	3	3	2	12	80
14	Khotijah	3	3	3	3	3	15	100
15	Muhammad atan	2	2	3	3	2	12	80
16	Muhammad azzam w	1	3	3	3	3	13	86
17	Muhammad soleh	2	3	3	3	2	13	86
18	Nadira safaria	3	3	3	3	3	15	100
19	Nailatus solehah k	1	3	3	3	3	13	86
20	Nova fitalia putri	2	3	3	3	3	14	93
21	Putri zifratul sholehah	3	3	3	3	3	15	100
22	Salsabila malya dayyinah	3	3	3	2	3	14	93
23	Sela marselinda	2	2	3	3	3	13	86
24	Septiana latifa	3	2	3	3	3	14	93
25	Septyana dwi margareta	3	2	2	3	3	13	86
26	Taufikul hakim	3	2	3	2	2	12	80
27	Ufaira rania fajria	3	1	3	3	2	12	80
28	Valentina ayu ningsih	3	3	3	3	3	15	100
29	Yulistia wati	1	2	3	3	3	12	80
30	Zahdan dwi abdurrahman	3	3	3	3	3	15	100
31	Zulfa sakinatus suhailah	3	3	3	3	2	14	93
32	Ardan rea Vivian	1	3	3	3	3	13	86
33	Devria aska remaswara	1	3	3	3	3	13	86
Nilai Rata-rata								89

3. Keterampilan

Membedakan variasi pola irama pada sebuah lagu dengan menyanyikannya

No.	Nama siswa	Kurang 1	Cukup 2	Baik 3	Baik sekali 4
1	Achmad fahrizi aldirya			✓	
2	Achmad afdur rochman f		✓		
3	Ahmad fahri firmansyah		✓		
4	Aprillia wulandari			✓	
5	Ardi pratama			✓	
6	Dandi dwi rieswana			✓	
7	Desy nadifatul hasanah			✓	
8	Dwi wahyu pranata			✓	
9	Fajar fikri taregan			✓	
10	Farah nabilah syaza			✓	
11	Ika putri ayu safira			✓	
12	Jihan talita azzahra			✓	
13	Julean hadi hidayat			✓	
14	Khotijah			✓	
15	Muhammad atan			✓	
16	Muhammad azzam w			✓	
17	Muhammad soleh		✓		
18	Nadira safaria		✓		
19	Nailatus solehah k		✓		
20	Nova fitalia putri			✓	
21	Putri zifratu sholehah			✓	
22	Salsabila malya dayyindah			✓	
23	Sela marselinda				✓
24	Septiana latifa			✓	
25	Septyana dwi margareta			✓	
26	Taufikul hakim			✓	
27	Ufaira rania fajria			✓	
28	Valentina ayu ningsih			✓	
29	Yulistia wati			✓	
30	Zahdan dwi abdurrahman			✓	
31	Zulfa sakinatus suhailah				✓
32	Ardan rea Vivian			✓	
33	Devria aska remaswara			✓	

Lampiran 5 lembar validasi ahli media

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Spinning Wheel*
Peneliti : Ajeng Anggraini
Nim : T20194153
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
NIP : 199210132019031006
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Spinning Wheel pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

- SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- S = Setuju diberi skor 4
- RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.	✓				
2.	Desain media sudah sesuai dengan konsep pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1	✓				
3.	Media pembelajaran (<i>spinning wheel</i>) sudah		✓			

	sesuai dengan fungsi media tersebut					
4.	Media <i>Spinning Wheel</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan		✓			
5.	Pembuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang diperlukan mudah untuk dijumpai di sekitar kita	✓				
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas	✓				
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media <i>spinning wheel</i> menarik	✓				
8.	Penggunaan media <i>Spinning Wheel</i> tidak membahayakan	✓				
9.	Media <i>Spinning Wheel</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang		✓			
10.	Secara keseluruhan media diorama layak digunakan pada pembelajaran	✓				

Saran dan Komentar


Tolong untuk media diperhalus dalam
 media nya : untuk bisa perbat dan kertes
 diperhalus lagi

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Validator ahli media


 M. Sholahuddin Amrullah
 NIP. 19921013201903100

Jember, 04 Mei 2023

Peneliti


 Aieng Angraeni
 NIM.T20194153

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 AL HAJ AHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 6 lembar validasi ahli materi

Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Spinning Wheel*
Peneliti : Ajeng Anggraini
Nim : T20194153
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

Identitas Validator

Nama : Mohammad Yahya, S.Ag, M.Pd.I.
NIP : 197801032003121002
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama *Spinning Wheel* pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

- SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- S = Setuju diberi skor 4
- RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> dengan kompetensi Awal	✓				
2	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik	✓				

3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik		✓			
4	Kualitas kemenarikan pada materi	✓				
5	Media membantu dalam penyampaian materi hingga lebih mudah dipahami peserta didik		✓			
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna		✓			
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri		✓			
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok	✓				
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu		✓			
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik		✓			

Saran dan Komentar

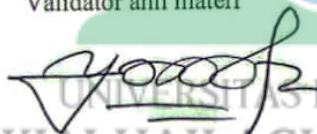
Produksinya bagus, baik layak di tingkatkan dan diproduksi untuk khalayak umum. Slog media pembelajaran yg menyenangkan. Materinya sudah sesuai dg RPP, referensi dan referensi lebih baik kalau ditambah supaya lebih berkualitas.

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Validator ahli materi



Mohammad Yahya, S.Ag, M.Pd.I.
NIP. 197801032003121002

Jember, 04 Mei 2023

Peneliti



Aieng angraini
NIM.T20194153

Lampiran 7 lembar validasi ahli pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Pembelajaran *Spinning Wheel*
Peneliti : Ajeng Anggraini
Nim : T20194153
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

Identitas Validator

Nama : Fevie chandra,SH
NIP : -
Instansi : Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Semboro-Jember
Alamat Instansi : Jl. Rampil Indah No. 79, Pondok Joyo, Kec. Semboro, Kab. Jember, Jawa Timur, 68157

Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama *Spinning Wheel* pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut :

- SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- S = Setuju diberi skor 4
- RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Desain media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> sangat menarik	✓				
2	Tampilan media <i>Spinning Wheel</i> mudah untuk dioperasikan	✓				
3	Tampilan media <i>Spinning Wheel</i> membantu peserta didik memahami materi		✓			

4	Desain media <i>Spinning Wheel</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik	✓				
5	Media <i>spinning Wheel</i> sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
6	Media <i>Spinning Wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik		✓			
7	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> pembelajaran lebih bermakna	✓				
8	Media <i>Spinning Wheel</i> membantupeserta didik memahami materi pembelajaran		✓			
9	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> pembelajaran lebih aktif	✓				
10	Dengan menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing	✓				

Saran dan Komentar

Media sudah baik di kembangkan lebih baik jika tulisan di perbesar lagi dan di tambah penjuragan

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Validator ahli pembelajaran



Fevie Chandra.SH

Jember. 22 Mei 2023

Peneliti



Ajeng angraini
NIM.T20194153

Lampiran 8 Angket Respon Peserta Didik

Nama: Yulistiawati

VALIDASI MEDIA PEMBEAJARAN "SPINNING WHEEL"

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran "Spinning Wheel"

Identitas Siswa

Nama : Yulistiawati

Kelas : 3A

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- a. SS = Sahgat Setuju diberi skor 5
- b. S = Setuju diberi skor 4
- c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Menggunakan media spinning wheel mempermudah saya belajar	✓				
2.	Media spinning wheel bisa digunakan belajar sendiri dan bersama-sama		✓			
3.	Media spinning wheel mudah digunakan	✓				
4.	Warna yang digunakan dalam media spinning wheel sangat menarik	✓				
5.	Gambar yang digunakan dalam media spinning wheel sangat menarik		✓			
6.	Permainan dalam media spinning wheel menyenangkan	✓				
7.	Tulisan materi pada media rapid an bagus	✓				
8.	Materi yang ada didalam media mudah dipahami		✓			
9.	Media spinning wheel menambah rasa ingin tahu saya	✓				
10.	Saya senang belajar menggunakan media spinning wheel	✓				

Komentar dan saran terhadap media spinning wheel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember. 22 Mei 2023

(.....)
lilis

Nama: Achmad fahrizi aldiya

VALIDASI MEDIA PEMBEAJARAN "SPINNING WHEEL"

Tangapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran "Spinning Wheel"

Identitas Siswa

Nama : Aidi

Kelas : 3

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- b. S = Setuju diberi skor 4
- c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Menggunakan media spinning wheel mempermudah saya belajar	✓				
2.	Media spinning wheel bisa digunakan belajar sendiri dan bersama-sama		✓			
3.	Media spinning wheel mudah digunakan	✓				
4.	Warna yang digunakan dalam media spinning wheel sangat menarik	✓				
5.	Gambar yang digunakan dalam media spinning wheel sangat menarik		✓			
6.	Permainan dalam media spinning wheel menyenangkan	✓				
7.	Tulisan materi pada media rapid an bagus	✓				
8.	Materi yang ada didalam media mudah dipahami		✓			
9.	Media spinning wheel menambah rasa ingin tahu saya	✓				
10.	Saya senang belajar menggunakan media spinning wheel	✓				

Komentar dan saran terhadap media spinning wheel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


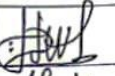

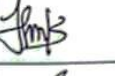


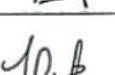

Jember. 22 Mei 2023

(...Aidi...)

Lampiran 9 Jurnal kegiatan penelitian

JURNAL PENELITIAN

SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember

No.	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	TTD
1.	02/05/2023	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah SDN Pondok Joyo 01	Kepala sekolah: Ibu Kiptiyah, S.Pd	
2.	06/05/2023	Wawancara dengan kepala sekolah SDN Pondok Joyo 01	Kepala sekolah: Kiptiyah, S.Pd	
3.	11/05/2023	Wawancara dengan wali kelas III SDN Pondok Joyo 01	Wali kelas: Ibu Fevie Chandra, SH	
4.	15/05/2023	Observasi kegiatan belajar mengajar dikelas III SDN Pondok Joyo 01	Wali kelas: Ibu Fevie Chandra, SH	
5.	17/05/2023	Uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik kelas III SDN Pondok Joyo 01	Peserta didik kelas III SDN Pondok Joyo 01	
6.	22/05/2023	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik dan validasi ahli pembelajaran	Peserta didik kelas III SDN Pondok Joyo 01	
7.	25/05/2023	Melengkapi data dan dokumentasi dengan wali kelas dan peserta didik kelas III SDN Pondok Joyo 01	Wali kelas: Ibu Fevie Chandra, SH	
8.	31/05/2023	Menerima surat selesai penelitian di SDN Pondok Joyo 01	Kepala sekolah: Ibu Kiptiyah, S.Pd	



Jember, 31 Mei 2023
Mengetahui
Kepala Sekolah



Kiptiyah, S.Pd

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

Lampiran 10 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara Guru Kelas
 - a. Apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas III?
 - b. Kapan media Spinning Wheel digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III?
 - c. Mengapa media Spinning Wheel perlu dikembangkan?
 - d. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran saat menggunakan media Spinning Wheel?
2. Wawancara Peserta Didik
 - a. Apa saja kegiatan yang dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
 - b. Apakah menyenangkan jika pembelajaran sambil bermain?
 - c. Apakah dengan adanya media pembelajaran spinning wheel dapat memudahkan kalian untuk belajar?



Lampiran 11 Data Observasi

Lembar Observasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember

Tempat : Kelas III SD Negeri Pondok Joyo 01 Jember

No.	Aspek pengamatan	Hasil pengamatan
1.	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik
2.	Materi pembelajaran yang dianggap sulit	Materi yang cenderung sulit dipahami peserta didik adalah materi teknologi pengolahan pangan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dikarenakan memerlukan banyak contoh seperti gambar dll.
3.	Media pembelajaran yang digunakan	Kelas rendah jarang menggunakan media pembelajaran, media seperti audio visual hanya dilakukan pada kelas atas, media yang biasanya digunakan guru di kelas iii seperti media gambar dan lingkungan sekitar
4.	Media pembelajaran yang digunakan efektif	Media kurang efektif karena masih monoton sehingga peserta didik kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, diperlukan media lebih menarik untuk merangsang peserta didik menjadi lebih aktif.
5.	Karakteristik peserta didik	Peserta didik cenderung menyukai permainan dan hal yang menantang seperti kuis dan praktek
6.	Media yang perlu dikembangkan	Sesuai dengan karakteristik peserta didik, media yang diperlukan adalah media spinning wheel, karna sebelumnya media yang digunakan adalah papan dengan gambar, media ini perlu dikembangkan menjadi lebih menarik, seperti media roda putar yang dilengkapi gambar dan kuis pada media agar peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Lampiran 12 Surat keterangan selesai penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN PONDOKJOYO 01

Alamat :Jl. Rampil Indah No. 79 DesaPondokjoyo – Kec. Semboro – Kab. Jember(68157)

NSS :101052421018

Email : sdnpondokjoyo@gmail.com

NPSN :20523261

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR: 422 / 0261 /310.30.20523261/2023

Yang Bertanda tangan di bawan ini:

Nama : Kiptiyah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Pondok Joyo 01

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi tersebut dibawah ini:

Nama : Ajeng Anggraini
NIM : T20194153
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember" yang dilaksanakan sejak tanggal 02 mei sampai dengan 31 mei 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 31 Mei 2023

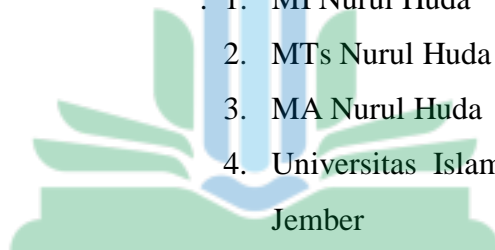
Kepala Sekolah


Kiptiyah, S.Pd

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Ajeng Anggraini
NIM : T20194153
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 30 Desember 2000
Alamat : Dusun Songon, Desa Pondok Joyo
Kecamatan : Semboro, Jember, Jawa Timur
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Pendidikan Islam dan bahasa
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Angkatan : 2019
No.Hp : 083853539504
E-mail : ajengmoon00@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. MI Nurul Huda
2. MTs Nurul Huda
3. MA Nurul Huda
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq



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