

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI KATA TANYA KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

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



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Oleh :

Devi Mar'atus Sholekah  
T20194058

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI KATA TANYA KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

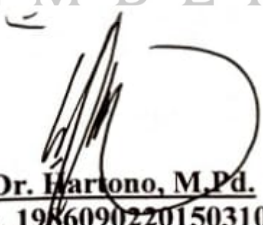
**SKRIPSI**

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

Oleh :

**Devi Mar'atus Sholekah**  
**T20194058**

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

  
**Dr. Hartono, M.Pd.**  
**NIP. 198609022015031001**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI KATA TANYA KELAS III  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari: Kamis

Tanggal: 9 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I  
NUP. 2007058001

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I

2. Dr. Hartono, M.Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197704242000031005

## MOTTO

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ ۖ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: Kitab (Al-Qur'an) yang Kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran. (QS. Sad:29)\*



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

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Penerbit: Mekar Surabaya, 2004), 926.



## PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT dan atas dukungan orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Samsul Arifin dan Ibu Herni Johan, yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah untaian do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang tercapai dari orang tua, terimakasih atas semua cinta dan kasih sayang yang telah diberikan.
2. Untuk adik saya Rendy Arif Hermawan yang telah memberikan do'a dan dukungan, perjalanan masih panjang tetap semangat dalam menuntut ilmu semoga yang dicita-citakan dapat tercapai, sukses selalu.
3. Terimakasih untuk keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan do'a yang diberikan.

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember ”. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman terang-benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis untuk menuntut ilmu sebagai mahasiswa di UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, A.Sg., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang dalam memajukan fakultas.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Dosen Pembimbing yang telah menyetujui judul skripsi serta memberikan arahan dan semangat bagi penulis.

5. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat kepada penulis.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku dosen validator ahli media dan Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi yang telah bersedia menjadi validator ahli dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan dan banyak memberikan bimbingan serta arahan.
7. Segenap dosen UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis.
8. Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Ibu Siti Hotijah S.Pd., selaku wali kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama peneliti melakukan penelitian.
10. Terimakasih siswa-siswi kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang sudah bersedia menjadi objek peneliti dalam penelitian ini.
11. Terimakasih seluruh teman-teman PGMI D2 19 yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang 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 kata

sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 6 Oktober 2023  
penulis

**Devi Mar'atus Sholekah**  
**NIM. T20194058**



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

## ABSTRAK

**Devi Mar'atus Sholekah, 2023:** *Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.*

**Kata Kunci:** Media *Spinning Wheel*, Kata Tanya Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang disampaikan oleh wali kelas III Walisongo bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang memudahkan dalam memahami materi kata tanya mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran seperti media *Spinning Wheel*.

Rumusan masalah ini 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III MIN 2 Jember?, 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata tanya kelas III MIN 2 Jember. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk: (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian atau Research And Development (R&D), memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk dan Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana terdapat lima langkah yaitu analisis, desain, development, implementation, evaluation.

Hasil penelitian dan pengembangan media ini menunjukkan jika 1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media *Spinning Wheel* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kata tanya kelas III di MIN 2 Jember. 2) Hasil kelayakan dijadikan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi, uji validasi dilakukan oleh 3 validtor, yaitu validasi media sebesar 92,5%, validasi materi 100% dan validasi pembelajaran 95%. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 96% yang artinya media *spinning wheel* dikategorikan sangat valid atau layak digunakan. Kelayakan media *spinning wheel* melalui hasil uji coba pengguna, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melalui persentase kelas III, dengan hasil uji coba adalah 94,5%, sehingga dengan presentase ini maka media *spinning wheel* sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pelitian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori.....	21



### **BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	28
C. Uji Coba Produk.....	30

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah .....	35
B. Penyajian Data Uji Coba.....	38
C. Analisis Data .....	52
D. Revisi Produk .....	54

### **BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN**

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi .....	57
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	65
C. Kesimpulan .....	67

### **DAFTAR PUSTAKA.....69**

Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran-lampiran

Biodata Penulis

## DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedeaan Penelitian .....	18
2.2 kata Tanya dan fungsinya.....	25
3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	33
3.2 Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	33
3.3. Kriteria Presentase Kelayakan .....	34
4.1 Rincian Jumlah Peserta Didik MIN 2 Jember.....	36
4.2 Validasi Ahli Media .....	44
4.3 Hasil Revisi Produk Ahli Media .....	45
4.4 Hasil Validasi Materi .....	46
4.5 hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	47
4.6 Hasil Validasi Beberapa Validator.....	52
4.7 Hasil Respon Peserta Didik.....	53

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

## DAFTAR GAMBAR

1.1 Bentuk Media Spinning Wheel .....	8
4.1 Proses Penyampaian Materi .....	49
4.2 Kegiatan Berdiskusi Kelompok .....	50
4.3 Penggunaan Media Spinning Wheel .....	50
4.4 Pengisian Angket Hasil Respon Peserta Didik .....	51
4.5 Sebelum Produk Direvisi .....	55
4.6 Sesudah Produk Direvisi .....	56



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

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan seseorang sangatlah penting, hal ini dikarenakan pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan suatu sumber daya manusia, maka dari itu pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan sama sekali mustahil bagi suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan adanya keinginan untuk maju, sejahtera dan bahagia untuk meraih keberhasilan masa depan.<sup>1</sup> Pendidikan sebagai salah satu unsur paling penting dalam pembangunan sebuah Negara, dijadikan andalan utama untuk semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup seseorang yang dapat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, yang dimana iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi sebuah sumber motivasi kehidupan segala bidang.

Definisi pendidikan dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

---

<sup>1</sup> Diyah Oktaviani, Partono Partono, Dedy Hidayatullah Alarifin. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Kesiapan Belajar", JURNAL FIRNAS, Universitas Muhammadiyah Metro, 2023.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup>

Berdasarkan definisi tersebut di dalam sebuah pendidikan terdapat suatu proses belajar. Belajar adalah sebuah proses usaha berkelanjutan yang dilaksanakan untuk memperoleh suatu perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku dalam belajar meliputi semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>3</sup>

Proses belajar dapat berjalan dengan baik, jika faktor penunjang yang lain juga mendukung, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Maka dari itu, dengan adanya suatu media pembelajaran, sangat membantu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Sehingga dalam pembelajaran, penggunaan media perlu dikembangkan dan dilengkapi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks

---

<sup>2</sup> Undang-undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>3</sup> Drs. Cucu Suhana, M.Pd, *Konsep strategi pembelajaran*, (Bandung: PT Revika Aditama, 2014), hlm 19

<sup>4</sup> Satria, & Ekok, *Pengembangan Etnosain Multi Media Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skil Siswa SD Di Kota Lubuklinggau*. Basicedu, hlm 14

dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>5</sup> Media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.<sup>6</sup> Tentunya media ini dapat dijadikan sarana untuk saluran dalam proses komunikasi pendidik dan peserta didik itu sendiri, maka dari itu peneliti menggunakan media permainan *spinning wheel*.

Sebagai mana telah dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an yang berkenaan dengan media pembelajaran. (QS. Al-A'laq: 1-5)

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Artinya :

“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa seolah-olah Allah Berkata hendaklah manusia meyakini dengan adanya tuhan pencipta manusia (dari segumpal darah) dan untuk memperkokoh keyakinannya dan memeliharanya agar tidak luntur hekdaknya melaksanakan pendidikan dan pengajaran. Ayat tersebut juga menggambarkan bagaimana pendidikan merupakan suatu proses yang teratur guna membentuk manusia yang cakap dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

<sup>5</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm 8

<sup>6</sup> Batubara, A. K., & Firdausyah, D. (2020). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Music Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip PGRI Lubuklinggau”. *Elementary School Journal*, hlm 157



Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Bahasa merupakan percakapan atau alat komunikasi dengan sesama manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD karena merupakan dasar dari semua pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di kelas III Walisongo MIN 2 Jember ditemukan beberapa informasi. Pada saat guru mengajar sebuah materi yang berpedoman atau bersumber pada media buku paket, terlihat sebagian peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari perilaku peserta didik yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru, menjawab pertanyaan dari guru dan lain-lain. Disisi lain, sebagian peserta didik mengikuti pembelajaran secara pasif. Pada saat guru mengajar dengan metode tanya jawab tanpa media apapun terlihat sebagian besar peserta didik sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, pada saat evaluasi terlihat peserta didik masih banyak yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru karena daya ingat atau pemahaman tentang materi masih kurang.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III Walisongo yakni Ibu Siti Hotijah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember mengenai proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>7</sup> Oman farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *PIMARY Vol. 09 No 01* (Januari-Juni) 2017, hlm 24

<sup>8</sup> Observasi di MIN 2 Jember, 12 Januari 2023.

“Pada saat pembelajaran berlangsung dikelas terkadang kurang kondusif terutama pembelajaran bahasa Indonesia materi kata tanya, karena lebih banyak menggunakan bacaan yang ada di buku saja. Karena karakteristik anak-anak itu masih suka bermain jadi terkadang saya menyelipkan tebak-tebakan dan juga membuat kalimat menggunakan kata tanya dengan anak-anak. Oleh karena itu, kebutuhan dari peserta didik saat pembelajaran dikelas mengenai butuhnya media yang menarik agar peserta didik lebih kondusif dan tidak mudah bosan.”<sup>9</sup>

Berdasarkan hal tersebut perlunya menyediakan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa dan juga mampu menggambarkan materi dengan lebih nyata dan jelas serta mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan dengan baik. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar guna menyelesaikan tantangan soal yang diberikan. Penyampaian cara belajar yang dilakukan oleh guru akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.<sup>10</sup>

Jadi perlunya adanya media pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi seperti adanya media *spinning wheel*. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran tematik Tema 3 Benda di Sekitarku Sub Tema 1 Aneka Benda di Sekitarku, dengan pokok pembahasan Bahasa Indonesia pada materi Kata Tanya pada kelas III Walisongo di MIN 2 Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Mata

<sup>9</sup> Siti Hotijah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 15 Januari 2023.

<sup>10</sup> Andi prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019),

Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember”. Penggunaan media ini juga menarik untuk digunakan yang dimana pada usia tersebut peserta didik suka bermain-main maka dengan adanya media ini membuat peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran sedang berlangsung dikarenakan ada permainannya juga. Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat melatih pengingatan dan kecepatan berpikir, dan melatih pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah, sehingga memicu meningkatnya hasil belajar peserta didik.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III MIN 2 Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III MIN 2 Jember?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini yakni menghasilkan media pembelajaran yang berbentuk *Spinning Wheel* pada kelas III di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pokok pembahasan “Membuat Ringkasan dari Teks tentang Benda-benda di Sekitar”. Maka dengan ini tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III MIN 2 Jember?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kata Tanya kelas III MIN 2 Jember?

#### **D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan**

Media pembelajaran ini bernama *Spinning Wheel*, media ini merupakan salah satu sebuah media pembelajaran media visual yang dikreasikan dalam pembelajaran yang berbentuk permainan. Berdasarkan pengamatan bahwasannya didalam kelas peserta didik lebih senang bermain, media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena didesain semenarik mungkin. Media ini berbentuk roda berputar, yang dirancang semenarik mungkin sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Media ini dirancang untuk digunakan di kelas III di MIN 2 Jember. Oleh karena itu untuk menghasilkan media *Spinning Wheel* yang bagus dan menarik dalam pembelajaran, maka peneliti memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Media *Spinning Wheel* ini digunakan guru kepada peserta didik sebagai proses pembelajaran dikelas.
2. Media *Spinning Wheel* ini dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik.
3. Media *Spinning Wheel* dibuat dengan bahan kayu supaya tidak mudah rusak.

4. Media *Spinning Wheel* ini berbentuk roda dengan warna-warni:
  - a. Bentuknya bundar seperti roda dengan warna-warni, dimasing-masing warna akan ditempel materi pembelajaran.
  - b. Membuat panah untuk penunjuk pada *Spinning Wheel*, ketika diputar maka panah akan berhenti pada salah satu warna yang ada dan tertulis kata Tanya diwarna tersebut, maka siswa harus memberi jawaban pada soal tersebut.
  - c. Media *Spinning Wheel* ini disesuaikan dengan buku pembelajaran Kurikulum 2013 kelas III (tiga).
  - d. Media *Spinning Wheel* dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok. Media ini juga memiliki berbagai kelebihan terutama dapat membuat peserta didik berhasil dalam belajar.



**Gambar 1.1**  
**Bentuk Media Spinning Wheel**

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini dilaksanakan guna memberdayakan semua kemampuan dan sumber daya pembelajaran yang ada di kelas III MIN 2 Jember. Dengan memaksimalkan berbagai media pembelajaran yang ada dalam kelas, maka penelitian akan sangat berguna, baik untuk peserta didik, guru, peneliti bahkan sekolah juga. Maka dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang di alami oleh peserta didik dalam belajar, khususnya kelas III di MIN 2 Jember ini adalah:

### 1. Manfaar Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pedoman dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang media pengajaran pada kegiatan belajar mengajar yang berupa media *Spinning Wheel*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah penyalur dalam pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan praktis maka dari itu dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai acuan guru untuk proses pembelajaran juga mendorong guru berpikir kreatif dalam membuat media pembelajaran.



c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Dalam pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari kendala-kendala. Maka dari itu terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media *Spinning Wheel* ini.

1. Asumsi pengembangan adalah:

a. Media *Spinning Wheel* yang dikembangkan yakni berupa roda berputar yang didalamnya ada sebuah kata sesuai dengan materi pembelajaran guna membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Media *Spinning Wheel* yang dikembangkan berupa roda berputar dapat dijadikan sebagai media yang menunjang hasil belajar dalam pembelajaran Kurikulum 2013 untuk peserta didik.

2. Keterbatasan pengembangan adalah:

a. Media *Spinning Wheel* hanya dapat digunakan pada materi kata tanya

b. Tempat uji coba media *Spinning Wheel* masih terbatas pada salah satu Madrasah Ibtidaiyah yaitu MIN 2 Jember.

## G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan secara detail tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih semangat.

Dengan adanya media pembelajaran hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

### 2. *Spinning Wheel*

*Spinning wheel* merupakan media yang dibuat dengan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhannya. Dimana media ini nanti digunakan atau diaplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar. *Spinning wheel* sebuah media pembelajaran yang menggunakan lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor yang di dalamnya terdapat tempelan soal. Dalam roda putar ini terdiri dari jarum petunjuk arah dan pada setiap sektor tersebut terdapat materi yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik,

tidak hanya beberapa anak saja yang dapat menjawab pertanyaan tersebut, melainkan semua juga terlibat sehingga media ini dapat menarik perhatian juga membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses cara menjadikan orang atau peserta didik hidup belajar. Secara teknis bahasa adalah seperangkat ujaran yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap. Pengertian secara praktis bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa system lambing bunyi yang bermakna. Jadi pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah proses yang di mana aktivitas penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Dengan demikian maka yang dimaksud pengembangan media *Spinning Wheel* pada materi kata tanya mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember merupakan sebuah media atau alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, media *Spinning Wheel* ini dapat mengatasi permasalahan dalam lingkungan sekolah terutama bagi kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arbiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”.<sup>1</sup>

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran *spinning wheel* agar mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi SKI tentang Kepribadian Nabi Muhammad SAW di kelas IV dan dapat membantu guru dalam mempermudah proses belajar. Adapun jenis penelitian adalah pengembangan. Tempat penelitian MI AL-Madaniyah Jempong Mataram. Penelitian oleh penulis adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Brog & Gall yang dilakukan dengan 7 tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan pendidik,

---

<sup>1</sup> 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”, (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

revisi desain, dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 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 memperoleh nilai 96,875% dan respon peserta didik kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,89% dan uji kelompok besar dari kelas IV memperoleh nilai 90,67% dengan kriteria layak. Media pembelajaran *spinning wheel* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Popi Gusdiana, Asep Sukenda Ekok yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau”.<sup>2</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media kota permainan *Spinning Wheel* Pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan mengetahui bagaimana cara mengembangkan media kotak permainan *Spinning Wheel* pada kelas IV Sekolah Dasar yang praktis. Penelitian ini merupakan penulisan pengembangan menggunakan model pengembangan di adaptasi model pengembangan 4-D.

Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media menunjukkan bahwa media

---

<sup>2</sup> Popi Gusdiana, Asep Sukenda Ekok, “Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau, (LJESE: Linggau Journal of elementary school education” 1 (2) 2021), hlm 41-50

Kotak Permainan *Spinning Wheel* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata 4,15% sedangkan nilai yang menunjukkan kepraktisan siswa media kotak permainan *spinning wheel* memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata 87,22 sehingga dapat disimpulkan *Spinning Wheel* memenuhi kriteria valid, praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna yang berjudul “Pengembangan Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan *Spin Wheel* Pada Muatan Matematika”.<sup>3</sup>

Masalah yang paling umum adalah siswa merasa matematika sulit dan tidak menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang memadai berpengaruh pada hasil belajar menurun. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media kober (kotak berhitung) berbasis permainan *spin the wheel* pada muatan matematika. Jenis penelitian yaitu pengembangan dengan metode ADDIE subjek penelitian yaitu 2 ahli isi dan 2 ahli media. Subjek uji coba yaitu 2 praktisi dan 30 siswa.

Metode pengumpulan data antara lain observasi, wawancara kuesioner, dan tes tertulis. Instrument yang digunakan yaitu rating scale. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistic inferensial (uji-t). hasil penelitian yaitu hasil dari ahli konten 93,75 sangat baik dan praktisi yaitu 95,2% sangat

---

<sup>3</sup> Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, “Pengembang’an Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematikal” (Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 5 (3), 2022, hlm 465-474



baik. Hasil uji coba perorangan 96,1 sangat baik, sangat baik kelompok kecil 95,1% sangat baik dan uji coba lapangan 95,8% sangat baik. Hasil ini uji-T yaitu 0,05 ( $p < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan media yang dikembangkan. Disimpulkan media pembelajaran kober (kotak berhitung) berbasis permainan *spin the wheel* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lely Arum Syah Puteri yang berjudul “Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar”.<sup>4</sup>

Media dapat menjadi faktor pendorong bagi peserta didik untuk mengoptimalkan daya serap dan daya kreatifitas, karena media dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan memaksimalkan keaktifan peserta didik. Pengembangan media ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan media *Spinning Wheel* sebagai media pembelajaran peserta didik pada materi Perubahan Lingkungan kelas V di Sekolah Dasar. Untuk mengukur tingkat kelayakan media dilihat dari tingkat kevalidan media pembelajaran *Spinning Wheel*, tingkat kepraktisan media pembelajaran *Spinning Wheel*, dan tingkat keefektifan media pembelajaran *Spinning Wheel*.

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau Research and Development dan mengacu pada model pengembanagn ADDIE. Hasil

---

<sup>4</sup> Lely Arum Syah Puteri, “Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar” (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2022)

analisis validasi materi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan persentasi sebesar 88%, serta validasi materi mendapatkan persentasi sebesar 90%. Hasil analisis kepraktisan media mendapatkan persentasi 90% dari respon pendidik dan mendapatkan persentasi 90% dari respon peserta didik. Pada tahap analisis keefektifan media mendapatkan presentasi ketuntasan belajar sebesar 84,61% dan hasil analisis N-Gain dengan kategori sedang dengan nilai 0,65. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* layak digunakan dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ina Chairina yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spining Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25”.<sup>5</sup>

Penelitian ini dilator belakangi oleh kurang terciptanya daya tarik peserta didik pada pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara pada guru kelas IV B, bahwa pendidi hanya memanfaatkan sumber dan media pembelajaranyang minim berupa buku paket dan media sederhana. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik berupa media visual yang kreatif dan inovatif. Media *spinning wheel* merupakan media pembelajaran edukasi yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Ina Chairina, “Pengembangan Media Pembelajaran Spining Wheel Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengolah kevalidan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH25 Medan. Penelitian ini berjenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Sugiyono (2017). Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrument yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk checklist. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *spinning wheel* dapat dikategorikan sangat 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%, sehingga terlihat sebuah peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan setelah pengembangan media *spinning wheel* pada proses pembelajaran tematik.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan Dan Perbedaan Penelitian**

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Arbiah. Pengembangan Media	Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan	Perbedaannya yaitu model penelitian ini menggunakan model Brog & Gall

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021	media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> , penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D)	sedangkan model penelitian saya menggunakan model ADDIE, dan juga subjek penelitian tersebut ditujukan untuk mata pelajaran SKI kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, selain itu tempat penelitian terdahulu berada di Kabupaten Mataram, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember
2	Popi Gusdiana, Asep Sukenda Egok. Pengembangan Media Kotak Permainan <i>Spinning Wheel</i> Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau	Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> , penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D)	Perbedaannya yaitu model penelitian ini menggunakan model 4-D sedangkan model penelitian saya menggunakan model ADDIE, dan juga subjek penelitian tersebut ditujukan untuk mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, selain itu tempat penelitian terdahulu berada di Kabupaten Lubuklinggau, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember
3	Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, Ni Wayan Rati, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. Pengembangan Media Kober (Kotak	Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> , penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model	Perbedaannya yaitu subjek penelitian tersebut ditujukan untuk mata pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, selain itu tempat penelitian terdahulu berada di

No.	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Berhitung) Berbasis Permainan <i>Spin Wheel</i> Pada Muatan Matematika	pengembangan menggunakan ADDIE	Kabupaten Lubuklinggau, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember
4	Lely Arum Syah Puteri. Pengembangan <i>Spinning Wheel</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar	Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> , penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model pengembangan menggunakan ADDIE	Perbedaannya yaitu subjek penelitian tersebut ditujukan untuk mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, selain itu tempat penelitian terdahulu berada di Kabupaten Surabaya, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember
5	Ina Chairina. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spining Wheel</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25	Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> , penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model pengembangan menggunakan ADDIE	Perbedaannya yaitu subjek penelitian tersebut ditujukan untuk kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk kelas III Sekolah Dasar, selain itu tempat penelitian terdahulu berada di Kabupaten Medan, sedangkan penelitian saya bertempat di Kabupaten Jember

Berdasarkan penelitian di atas, penulis memaparkan bahwa penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media *spinning wheel*, juga menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Letak

perbedaannya yaitu pada tempat penelitian, dan subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas III di MIN 2 Jember.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut.<sup>6</sup> Secara bahasa latin kata media pembelajaran berasal dari kata “*medius*” yang secara harfiah berarti “*tengah*”, pengantar atau perantara. Gerlach dan Ely mengatakan bahwasannya media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>7</sup>

Media pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Karena media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima,

---

<sup>6</sup> Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: KENCANA,2020), hlm 4-5.

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 3.

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>8</sup>

Media pembelajaran adalah sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>9</sup> Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>10</sup> Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.<sup>11</sup>

1). Manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, karna dengan adanya media pengajaran akan lebih menarik.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas, sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta tercapainya tujuan pengajaran.
- c) Metode dalam pengajaran akan lebih bervariasi.

---

<sup>8</sup> Tafano, . *Media Pembelajaran*. (Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), hlm 15-17

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hlm 12

<sup>10</sup> Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 1986), hlm 4

<sup>11</sup> Septy Nurfadhillah, 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), hlm 13



d) Peserta didik akan lebih banyak melakukan aktivitas selama belajar.

## 2. Media *Spinning Wheel*

*Spinning wheel* atau yang biasa disebut roda putar adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor yang di dalamnya terdapat tempelan soal. Dalam roda putar ini terdiri dari jarum petunjuk arah dan pada setiap sektor tersebut terdapat pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik, tidak hanya beberapa anak saja yang dapat menjawab pertanyaan tersebut, melainkan semua juga terlibat sehingga media ini dapat menarik perhatian juga membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan. Media roda putar ini juga cukup akrab dalam keseharian anak jadi anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ini.<sup>12</sup>

Media *Spinning wheel* juga menyerupai bianglala, yang di mana permainannya untuk menggerakannya dengan cara diputar agar bisa bergerak dan dioperasikan langsung oleh peserta didik. Roda Putar Pemecah masalah atau *Spinning Wheel* mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta, mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda tersebut, kegiatan ini melatih pengingatan dan kecepatan berpikir, dan

---

<sup>12</sup> Rahmawati Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm 65



melatih pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah, sehingga memicu meningkatnya hasil belajar siswa.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran adalah proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik.<sup>13</sup> Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.<sup>14</sup> Semua pasti pernah menggunakan kata tanya dalam berbagai keperluan. Ada beragam jenis kata tanya yang tentunya memiliki fungsi berbeda, seperti penjelasan materi Bahasa Indonesia kelas III Walisongo di MIN 2 Jember. Perlu mengetahui berbagai jenis kata tanya, karena akan sangat berpengaruh saat berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, kata tanya juga akan banyak digunakan saat melakukan wawancara. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, kata tanya adalah kata yang digunakan sebagai penanda pertanyaan dalam sebuah kalimat tanya. Sedangkan pengertian lain menurut Slamet Muljana dalam buku *Kaidah Bahasa Indonesia II (1957)*, kata tanya merupakan kata yang digunakan untuk memperoleh sebuah penjelasan. Kata tanya merupakan kata yang dipakai dalam kalimat tanya untuk menanyakan sesuatu, baik orang atau benda, perbuatan atau tindakan, keadaan atau situasi. Sedangkan kalimat tanya adalah kalimat yang disampaikan dengan maksud mendapatkan

---

<sup>13</sup> Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), hlm 1

<sup>14</sup> Muhammad Ali, *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (basastra) di Sekolah Dasar* (Palembang: Univ PGRI Palembang, 2020)

jawaban berupa informasi, penjelasan, atau pernyataan. Kalimat Tanya diakhiri dengan tanda Tanya (?).<sup>15</sup> Karena itu kata tanya banyak digunakan dalam sebuah wawancara. Ada enam jenis kata tanya yaitu apa, dimana, kapan, siapa, bagaimana, dan mengapa. Belajar kata tanya tidak hanya menggunakan media buku saja tetapi belajar kata tanya juga bisa menggunakan media seperti “*Spinning wheel*”.

#### 4. Jenis-jenis Kata Tanya dan Fungsinya

Berikut jenis-jenis kata Tanya dan fungsinya:

**Tabel 2.2**  
**Kata Tanya dan Fungsinya**

No	Kata Tanya	Fungsi
1	Apa	Menunjukkan peristiwa atau sesuatu yang ingin diketahui.
2	Di mana	Menunjukkan lokasi terjadi peristiwa.
3	Kapan	Menunjukkan waktu peristiwa.
4	Mengapa	Menunjukkan sebab terjadinya peristiwa.
5	Siapa	Menunjukkan seorang atau pelaku peristiwa.
6	Bagaimana	Menunjukkan cara atau keadaan suatu peristiwa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Langkah-langkah pembuatan media *spinning wheel*

##### a. Alat dan bahan

- 1) Kayu
- 2) Paku
- 3) Gergaji
- 4) Mika akrilik
- 5) Mur

<sup>15</sup> Nidaul Janah, *Mandiri Belajar Ulangan Tematik*, (Indonesia: Bmedia, 2021), hlm 43

- 6) Cat warna warni
- 7) Penggaris
- 8) Pensil
- 9) Botol air mineral
- 10) Paku pin

b. Cara pembuatan

- 1) Siapkan 2 kayu berukuran panjang 50 cm dan 40 cm, masing-masing lebar 10 cm dan tebal 1 cm.
- 2) Buatlah bentuk lingkaran yang berdiameter 40 cm dari triplek atau kayu pipih.
- 3) Setelah itu bentuklah kayu yang berukuran 40 cm menjadi bentuk horizontal sebagai penyangga, kemudian kayu yang berukuran 50 cm menjadi vertikal hingga menjadi berbentuk huruf T.
- 4) Jika sudah, kayu yang berbentuk huruf T dibalik menjadi posisi horizontal dibawah, lalu rekatkan papan berbentuk lingkaran di sisi tengah kayu yang vertikal tersebut.
- 5) Kemudian kayu berbentuk lingkaran dibagi menjadi 6 bagian menggunakan pensil, lalu diberi cat berwarna yang menarik pada masing-masing bagian.
- 6) Buatlah tanda panah dari botol air mineral hingga seperti penunjuk angka pada jam dinding, lalu tempelkan pada sisi bagian atas kayu penyangga yang berbentuk vertical. Tanda panah berfungsi sebagai penunjuk berhentinya pada salah satu warna tersebut.

## B AB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Research and Development (R & D) yaitu sebuah metode atau langkah untuk menghasilkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya, serta digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Melalui penelitian ini peneliti banyak berusaha dan belajar untuk menghasilkan sebuah produk yaitu *Spinning Wheel*. Dalam pelaksanaan R & D, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu: model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

Penelitian pengembangan ini adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses memproduksi juga mengembangkan media pembelajaran melalui proses penelitian sehingga menghasilkan media yang layak dan valid untuk digunakan. Penelitian ini juga dapat dilaksanakan dengan cara mengkombinasikan antara data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya.<sup>2</sup>

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yaitu ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu: analisis, desain,

---

<sup>1</sup> Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001), hlm 1

<sup>2</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm 43

pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>3</sup> Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer yaitu konsep ADDIE karena praktis dan dirancang secara sistematis, juga disetiap tahapannya dilakukan revisi dan evaluasi, maka dari itu menghasilkan produk yang valid.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari beberapa tahap yaitu:

### a. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang mendasari pengajar harus mengumpulkan informasi terkait dengan penyebab masalah belajar siswa dan juga media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini produk yang dihasilkan berupa papan roda berputar (*spinning wheel*), untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas peneliti juga melakukan wawancara dan observasi.

### b. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan atau perancangan adalah tahap penulisan ide ke dalam rumusan yang menggambarkan media secara lebih rinci. Rancangan ini memiliki fungsi untuk mengarahkan pengembangan media dalam memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya setelah perencanaan media selesai dibuat, peneliti dapat mengidentifikasi bahan-bahan dan alat-alat yang diperlukan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel*.

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alabeta, 2019), hlm 394.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini meliputi tahap produksi dan tahap pengembangan media pembelajaran berdasarkan saran dari tim pakar atau validasi ahli, hasil penilaian dari tim pakar harus dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan yang telah layak digunakan tanpa revisi.

d. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan ini merupakan tahap uji coba pada target pengguna dan lingkungan belajar. Tahap ini dapat digunakan setelah media yang dikembangkan sudah layak digunakan dan divalidasi dari tim pakar atau ahli. Dan media yang sudah layak digunakan tersebut dapat di uji cobakan ke peserta didik

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses melihat dan mengamati system pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.<sup>4</sup>

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap media yang digunakan tersebut dapat memengaruhi terhadap hasil belajar siswa atau tidak. Dalam melakukan kegiatan evaluasi ini harus dilakukan dengan teliti dan hati-hati agar pengembangan media pembelajaran bisa memperoleh hasil yang valid kredibel. Hasil evaluasi ini kemudian dapat

---

<sup>4</sup> Sukarman Purba et al, *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm 156

digunakan dasar untuk pembuktian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.<sup>5</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar penetapan tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam uji coba produk ini melibatkan peserta didik kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

#### 1. Desain Uji Coba

Media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, selanjutnya divalidasi oleh tim uji ahli (ahli media dan ahli materi). Setelah dinyatakan layak untuk digunakan media tersebut kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas III Walisongo di MIN 2 Jember untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan.

#### 2. Subjek Uji Coba

Peserta didik sebagai subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III Walisongo MIN 2 Jember, dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa *Spinning Wheel*.

#### 3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penulis ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian

---

<sup>5</sup> Hamdan, Batubara Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing), hlm 60

dinyatakan dalam sebuah pernyataan.<sup>6</sup> Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut penjelasannya:

- a. Data kuantitatif berupa bilangan dari instrument validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran oleh guru kelas III.
- b. Data kualitatif berupa kritik dan saran serta masukan dari validator ahli media dan ahli materi sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan.

#### 4. Instrument Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan pada tahap awal penelitian pengembangan, yang dimana pada tahapannya meliputi identifikasi masalah dan pengumpulan informasi. Hasil observasi yaitu mendapat data awal yang terkait dengan proses pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran serta kebutuhan peserta didik akan materi pembelajaran.

##### b. Wawancara

Dilakukan dengan bentuk wawancara yang terstruktur yaitu peneliti mewawancarai narasumber berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas 3 untuk menggali sebuah informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah.

---

<sup>6</sup> Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012, hlm 18



c. Angket

Angket digunakan guna mendapatkan data pada tahap pengujian instrument dan pengujian produk, di sini instrumen yang digunakan yaitu berupa angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru kelas III dan peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi. Hasil penelitian akan lebih dipercaya bila didukung oleh adanya suatu dokumen contohnya yaitu foto.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk media *spinning wheel*, sedangkan analisis kualitatif berpedoman dari hasil observasi, wawancara yang digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning wheel* ini.

a. Analisis hasil validasi *spinning wheel*

Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh 2 orang validator, yaitu validator media dan validator materi.

**Tabel 3.1**  
**Skor penilaian validasi ahli**

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi *spinning wheel* akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma xi$  = jumlah skor yang maksimum

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Interpretasi Kelayakan**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
76 - 100 %	Sangat Baik	Layak
51 - 75 %	Baik	Cukup Layak
36 - 50 %	Cukup	Kurang Layak
$\leq 35$ %	Kurang Baik	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas persentase kelayakan akan didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tersebut.

b. Analisis Angket Respon Pendidik Dan Peserta Didik.

Angket respon pendidik dan peserta didik berisikan beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian pendidik dan peserta didik mengisi angket tersebut dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan. Hasil angket respon pendidik

dan peserta didik akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma xi$  = jumlah skor yang maksimum

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Presentase Kelayakan**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
76 - 100 %	Sangat Baik	Layak
51 - 75 %	Baik	Cukup Layak
36 - 50 %	Cukup	Kurang Layak
≤35 %	Kurang Baik	Tidak Layak

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor, sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon pendidik dan peserta didik, kriteria interpretasi skor seperti tabel tersebut.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

##### 1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember merupakan lembaga yang berada di JL. Puger No.42 Desa Tutul Kecamatan Balung Kab. Jember Prov. Jawa Timur. Visi dan Misi madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yaitu Visi “Terwujudnya Madrasah Berkualitas Untuk Mencetak Intelektual Berakhlakul Karimah, Unggul Dalam Prestasi Dan Berbudaya Lingkungan”. Sedangkan misi dari madrasah yaitu:<sup>1</sup>

- a. Melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum secara intensif, efektif dan efisien,
- b. Mengupayakan terciptanya lingkungan madrasah yang kondusif dan Islami,
- c. Membudayakan dan membiasakan perilaku Islami dan menanamkan kepribadian yang berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari – hari,
- d. Memberikan bekal ketrampilan dan membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik dan mengembangkan sikap kemandirian,
- e. Mengembangkan bakat dan minat di bidang Imtaq dan Iptek,
- f. Mengakomodir aspirasi masyarakat dan memaksimalkan perannya untuk turut serta memajukan Madrasah.

---

<sup>1</sup> Observasi di MIN 2 Jember 15 Juni 2023.

Proses kegiatan belajar mengajardi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember diselenggarakan pada waktu pagi hari mulai pukul 07.00-13.00 WIB. Dimulai dengan sholat dhuha kemudia dilanjut dengan pembelajaran didalam kelas.

### 2. Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan MIN 2 Jember

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yaitu 32 orang guru. Terdiri dari 21 orang guru PNS, 5 orang guru non PNS, 2 orang guru structural/JFU PNS, dan 4 orang structural/JFU non PNS.<sup>2</sup> Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan tersebut yang menjadi titik focus dalam penelitian ini adalah guru kelas III Walisongo yang bernama Ibu Siti Hotijah S.Pd.

### 3. Peserta Didik MIN 2 Jember

**Tabel 4.1**  
**Rincian Jumlah Peserta Didik MIN 2 Jember**

KELAS	JUMLAH MURID/SISWA			JUMLAH ROMBE L
	L	P	JUMLAH	
<b>KELAS 1</b>	56	60	116	4
<b>KELAS 2</b>	37	37	74	3
<b>KELAS 3</b>	41	41	82	3
<b>KELAS 4</b>	44	36	80	3
<b>KELAS 5</b>	33	31	64	3
<b>KELAS 6</b>	36	31	67	3
<b>JUMLAH</b>	<b>247</b>	<b>236</b>	<b>483</b>	<b>19</b>

Jumlah keseluruhan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember adalah 483. Yang terdiri dari 257 siswa laki-laki dan 236 siswa perempuan. Dari jumlah keseluruhan peserta didik, penelitian ini fokus

<sup>2</sup> Observasi di MIN 2 Jember 15 Juni 2023.

pada kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang berjumlah 28 peserta didik.<sup>3</sup>

Pada saat penelitian dilakukan ada beberapa kendala dalam respon anak-anak, contohnya seperti kata tanya “mengapa” pada saat peneliti menerangkan tentang kata mengapa anak-anak faham fungsinya yaitu untuk menunjukkan sebab terjadinya peristiwa. Akan tetapi pada waktu sesi tanya jawab atau anak-anak maju kedepan sebagian masih belum bisa memberi contoh pertanyaan menggunakan kata mengapa.

#### 4. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana pembelajaran yang terdapat Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember cukup memadai. Di antaranya: kantor guru dengan kondisi baik, satu ruang kepala sekolah dengan kondisi baik, ada tiga belas ruang kelas dengan kondisi baik dan 4 ruang kelas dengan kondisi kurang baik, satu mushola dapat digunakan dengan kondisi baik, satu ruang laboratorium bahasa dan computer dengan kondisi baik, satu ruang UKS dengan kondisi baik, satu toilet guru dengan kondisi baik, enam toilet siswa dapat digunakan dengan baik, satu koperasi dengan kondisi baik, satu ruang perpustakaan dengan kondisi baik.

Berdasarkan sarana dan prasarana diatas, focus pada penelitian ini sarana dan prasarana yang ada dikelas III Walisongo yakni ada 2 papan

---

<sup>3</sup> Siti Hotijah, S.Pd, diwawancarai oleh penulis, Jember, 15 Juni 2023

tulis, ruang kelas luas, bersih serta nyaman, 2 lampu, 28 meja, 28 kursi, beberapa nama-nama asmaul husna yang tertempel di dinding kelas, jadwal pelajaran, data siswa kelas III Walisongo, dan jadwal piket harian, serta hiasan anak-anak yang ditempel ditembok.

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Dalam tahap penyajian data uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru), dan peserta didik kelas III Walisongo. Pada penelitian dan pengembangan ini menerapkan media pembelajaran berupa *spinning wheel* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata Tanya, adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya sebagai berikut:

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap pertama dalam model ADDIE yaitu analisis, yang dimana pada tahapan ini peneliti memulai observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember guna mengetahui informasi terhadap lembaga tersebut. Observasi juga perlu adanya menganalisis karakter peserta didik serta menganalisis materi pembelajaran. Dalam melaksanakan observasi dan wawancara ini dilakukan langsung terhadap wali kelas Ibu Siti Hotijah S.Pd serta sebagian peserta didik kelas III Walisongo. Dengan mengetahui karakteristik peserta didik peneliti lebih mudah dalam menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran

sehari-hari lebih menyukai jika menggunakan media pembelajaran.<sup>4</sup> Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran berupa *spinning wheel* agar lebih memudahkan peserta didik serta guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Perencanaan (*Design*)

Tahap desain atau perencanaan ini peneliti akan menuliskan ide kedalam rumusan yang menggambarkan media *spinning wheel* secara lebih rinci. Adapun dalam membuat rancangan dilakukan beberapa langkah, antara lain:

### a. Penyusunan materi

Penyusunan materi dalam media *spinning wheel*, penulis menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang disajikan yakni:

- 1) Isi materi tentang jenis-jenis kata Tanya dan fungsinya yang terdapat pada Tema 3 Benda di Sekitarku Sub Tema 1 Aneka Benda di Sekitarku Pembelajaran 2.
- 2) Evaluasi berupa pemberian latihan-latihan soal kepada peserta didik sesuai dengan materi yang disajikan.

### b. Pemilihan media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan peserta didik

---

<sup>4</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, 16 November 2022



kelas III Walisongo MIN 2 Jember, berupa media *spinning wheel*. Peneliti memilih media *spinning wheel* karena media ini cukup akrab dalam keseharian anak, bentuknya yang menyerupai bianglala, peserta didik tidak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pembuatan media *spinning wheel*, antara lain:

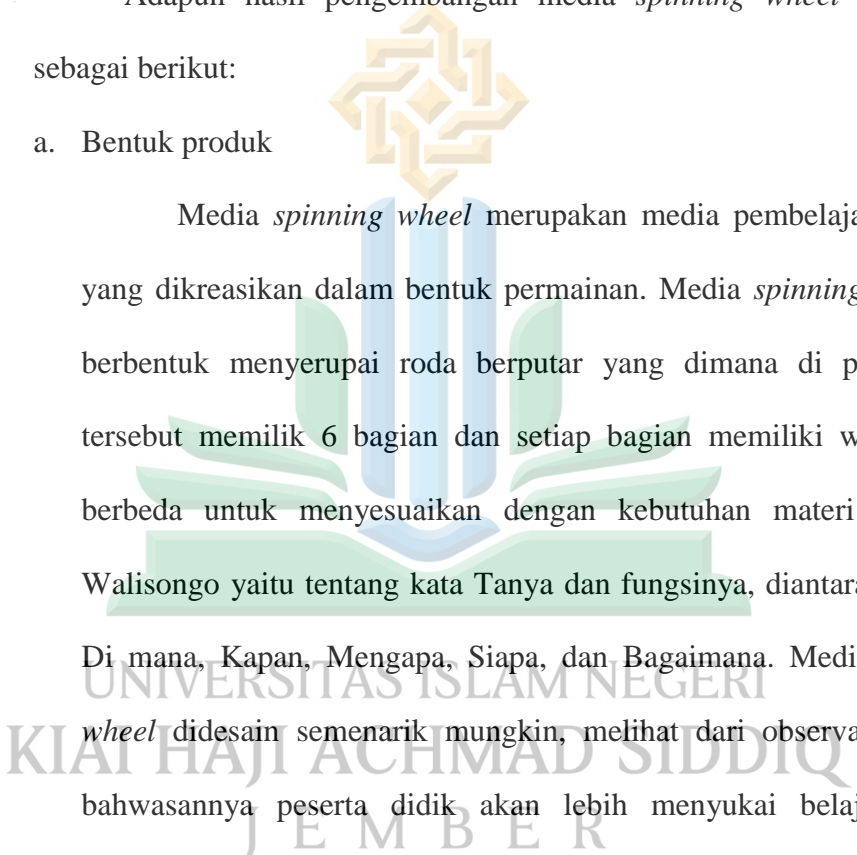
- 1) Siapkan 2 kayu berukuran panjang 50 cm dan 40 cm, masing-masing lebar 10 cm dan tebal 1 cm.
- 2) Buatlah bentuk lingkaran yang berdiameter 40 cm dari triplek atau kayu pipih.
- 3) Setelah itu bentuklah kayu yang berukuran 40 cm menjadi bentuk horizontal sebagai penyangga, kemudian kayu yang berukuran 50 cm menjadi vertikal hingga menjadi berbentuk huruf T.
- 4) Jika sudah, kayu yang berbentuk huruf T dibalik menjadi posisi horizontal dibawah, lalu rekatkan papan berbentuk lingkaran di sisi tengah kayu yang vertikal tersebut.
- 5) Kemudian kayu berbentuk lingkaran dibagi menjadi 6 bagian menggunakan pensil, lalu diberi cat berwarna yang menarik pada masing-masing bagian.
- 6) Buatlah tanda panah dari botol air mineral hingga seperti penunjuk angka pada jam dinding, lalu tempelkan pada sisi bagian atas kayu penyangga yang berbentuk vertical. Tanda panah berfungsi sebagai penunjuk berhentinya pada salah satu warna tersebut.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media *spinning wheel* yang sudah disusun. Tahap ini dilakukan dengan cara merevisi produk yang sudah dinilai oleh validator untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Adapun hasil pengembangan media *spinning wheel* ini adalah sebagai berikut:

#### a. Bentuk produk



Media *spinning wheel* merupakan media pembelajaran visual yang dikreasikan dalam bentuk permainan. Media *spinning wheel* ini berbentuk menyerupai roda berputar yang dimana di papan roda tersebut memiliki 6 bagian dan setiap bagian memiliki warna yang berbeda untuk menyesuaikan dengan kebutuhan materi kelas III Walisongo yaitu tentang kata Tanya dan fungsinya, diantaranya: Apa, Di mana, Kapan, Mengapa, Siapa, dan Bagaimana. Media *spinning wheel* didesain semenarik mungkin, melihat dari observasi peneliti bahwasannya peserta didik akan lebih menyukai belajar sambil bermain, dengan itu penulis mengembangkan produk media pembelajaran berupa *spinning wheel*.

#### b. Komponen-komponen media *spinning wheel*

Dalam pembuatan media *spinning wheel* ini peneliti menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui disekitar kita dan tentunya tidak membahayakan bagi peserta didik.

1) Bahan-bahan pembuatan media spinning wheel:

- a) Kayu
- b) Paku
- c) Gergaji
- d) Mika akrilik
- e) Mur
- f) Cat warna warni
- g) Penggaris
- h) Pensil
- i) Botol air mineral
- j) Paku pin
- k) Amplas

2) Langkah-langkah pembuatan media *spinning wheel*, diantaranya:

- a) Siapkan 2 kayu berukuran panjang 50 cm dan 40 cm, masing-masing lebar 10 cm dan tebal 1 cm.

b) Buatlah bentuk lingkaran yang berdiameter 40 cm dari triplek atau kayu pipih.

- c) Setelah itu bentuklah kayu yang berukuran 40 cm menjadi bentuk horizontal sebagai penyangga, kemudian kayu yang berukuran 50 cm menjadi vertikal hingga menjadi berbentuk huruf T.

- d) Jika sudah, kayu yang berbentuk huruf T dibalik menjadi posisi horizontal dibawah, lalu rekatkan papan berbentuk lingkaran di sisi tengah kayu yang vertikal tersebut.
- e) Kemudian kayu berbentuk lingkaran dibagi menjadi 6 bagian menggunakan pensil, lalu diberi cat berwarna yang menarik pada masing-masing bagian.
- f) Buatlah tanda panah dari botol air mineral hingga seperti penunjuk angka pada jam dinding, lalu tempelkan pada sisi bagian atas kayu penyangga yang berbentuk vertical. Tanda panah berfungsi sebagai penunjuk berhentinya pada salah satu warna tersebut.

c. Validasi produk

Pada proses validasi produk terdapat 3 validator yang berperan sebagai ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd, selaku dosen mata kuliah media pembelajaran. Ahli materi yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd, selaku dosen mata kuliah Bahasa Indonesia UIN KHAS Jember. Sedangkan validasi ahli pembelajaran yaitu Ibu Siti Hotijah S.Pd selaku guru kelas III Walisongo di MIN 2 Jember. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai rancangan kelayakan produk sehingga dilakukan sebuah perbaikan untuk menyempurnakan produk.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Media**

No	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Ketepatan media <i>Spinning Wheel</i> digunakan sebagai media pembelajaran	4	4	100%
2	Media <i>Spinning wheel</i> mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran	4	4	100%
3	Media <i>Spinning Wheel</i> dapat digunakan diberbagai waktu dan tempat	4	4	100%
4	Kesesuaian ukuran media <i>Spinning Wheel</i>	3	4	75%
5	Penerapan	3	4	75%
6	Mendorong siswa mencari informasi yang lebih jauh	4	4	100%
7	Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik	4	4	100%
8	Tampilan umum media pembelajaran menarik	4	4	100%
9	Bahan media <i>Spinning wheel</i> mudah dicari	3	4	75%
10	kemudahan memahami petunjuk penggunaan media	4	4	100%
Jumlah		37	40	
Presentase		92,5%		

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket


$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

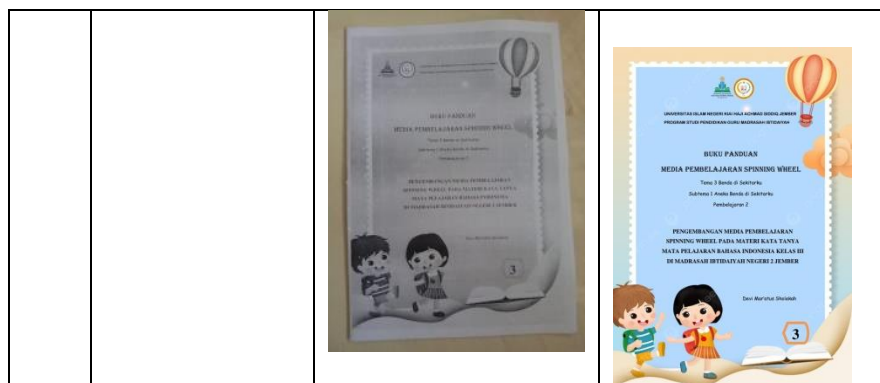
$\sum xi$  = jumlah skor yang maksimum

Diketahui bahwasannya hasil ahli pada media *Spinning Wheel* menunjukkan skor yaitu 92,5%. Hasil uji ahli media ini menunjukkan bahwa media ini layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun komentar dan saran perbaikan terhadap media *Spinning Wheel* yang diberikan oleh validator media yaitu: untuk kertas atau kata tanya pada media *Spinning Wheel* sebaiknya dilaminating agar tidak mudah sobek dan buku panduan dicetak dikertas AP berwarna.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Revisi Produk Ahli Media**

No	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Kertas atau materi kata Tanya pada media <i>Spinning Wheel</i> sebaiknya dilaminating agar tidak mudah sobek	Kertas materi kata tanya awalnya tidak delaminating dan hitam-putih 	Kertas materi kemudian diganti dengan kertas yang berwarna dan delaminating 
2.	Buku panduan dicetak dikertas AP berwarna	Awalnya buku panduan hanya dicetak dikertas HVS dan berwarna hitam-putih	Buku panduan kemudian dicetak menggunakan kertas AP dan berwarna



**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Materi**

No	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>spinning wheel</i> dengan standar isi kurikulum 2013 revisi 2018	4	4	100%
2	Materi sesuai dengan kompetensi inti yang diharapkan	4	4	100%
3	Materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan	4	4	100%
4	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4	4	100%
5	Menciptakan kemampuan bertanya peserta didik	4	4	100%
6	Materi dan bahasa yang dibawakan mudah dipahami peserta didik	4	4	100%
	Jumlah	24	24	
	Presentase	100%		

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

$$P = \frac{24}{24} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma xi$  = jumlah skor yang maksimum

Hasil yang diperoleh dari tabel validasi materi menunjukkan skor presentase 100% yang artinya mendapat kategori layak dan tidak perlu revisi dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Butir Penilaian	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> mudah dioperasikan	4	4	100%
2	Desain media pembelajaran <i>spinning wheel</i> sesuai dengan usia perkembangan kelas 3 SD/MI	4	4	100%
3	Penampilan media pembelajaran <i>spinning wheel</i> menarik	4	4	100%
4	Materi sesuai dengan KI	4	4	100%
5	Materi sesuai dengan KD	3	4	75%
6	Materi sesuai dengan Indikator dan tujuan	4	4	100%
7	Media <i>spinning wheel</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	4	4	100%
8	Media <i>spinning wheel</i> mudah digunakan	4	4	100%
9	Media <i>spinning wheel</i> dapat membantu peserta didik dalam memahami materi	4	4	100%
10	Media <i>spinning wheel</i> menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik	3	4	75%
	Jumlah	38	40	
	Presentase	95%		



$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma xi$  = jumlah skor yang maksimum

Hasil yang diperoleh dari tabel validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor presentase 95% yang artinya mendapat kategori layak dan tidak perlu revisi dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Implementasi merupakan proses melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel*. Produk yang dinyatakan layak kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Spinning Wheel*. Media ini diterapkan di kelas III Walisongo pada materi kata tanya mata pelajaran bahasa Indonesia tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.



**Gambar 4.1**  
**Proses Penyampaian Materi**

Kegiatan pada gambar 4.1 merupakan dimana peneliti menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia tema 3 subtema 1 pembelajaran 2, dengan pembahasan materi tentang kata tanya dan fungsinya.

Pada saat penelitian dilakukan ada beberapa kendala dalam respon anak-anak, contohnya seperti kata tanya “mengapa” pada saat peneliti menerangkan tentang kata mengapa anak-anak faham fungsinya yaitu untuk menunjukkan sebab terjadinya peristiwa. Akan tetapi pada waktu sesi tanya jawab atau anak-anak maju kedepan sebagian masih belum bisa memberi contoh pertanyaan menggunakan kata mengapa.



**Gambar 4.2**

**Kegiatan Berdiskusi Kelompok**

Pelaksanaan pembelajaran ini bukan hanya sekedar penyampaian materi oleh peneliti saja melainkan juga terdapat kegiatan kelompok dimana nantinya peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk dapat menjawab beberapa pertanyaan.



**Gambar 4.3**

**Penggunaan Media Spinning Wheel**

Kegiatan yang ditunjukkan pada gambar 4.3 adalah gambar kegiatan penggunaan media pembelajaran spinning wheel. Nantinya salah

satu peserta didik diminta maju kedepan untuk memutar papan dan kalau jarum penunjuk berhenti pada salah satu kata tanya, maka peserta didik diminta untuk menyebutkan kata tanya tersebut beserta fungsinya serta diminta untuk membuat kalimat tanya menggunakan kata tersebut.



**Gambar 4.4**  
**Pengisian Angket Hasil Respon Peserta Didik**

Setelah itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik berupa respon peserta didik. Pengisian angket digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media *spinning wheel* yang telah melakukan uji coba lapangan di kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

##### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang diterapkan dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari soal evaluasi yang telah diberikan

kepada peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel*.

### C. Analisis Data

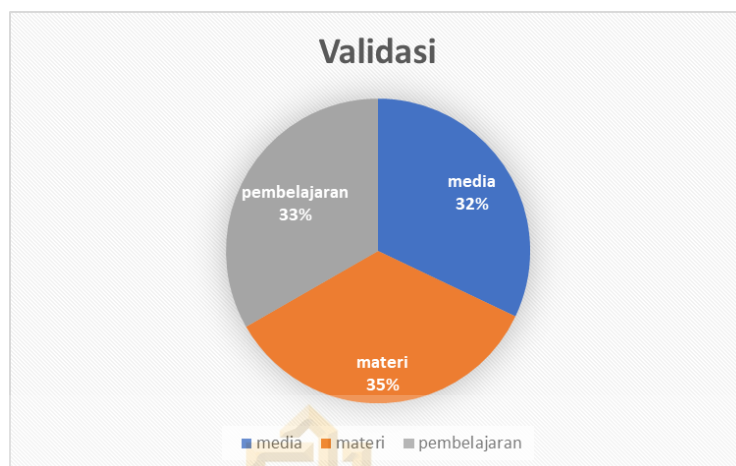
#### 1. Analisis Kelayakan

Media pembelajaran *spinning wheel* yang dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dilakukan validasi dari para ahli, dimana peneliti menggunakan 3 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator media oleh bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember. Validator materi oleh bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd, selaku dosen mata kuliah Bahasa Indonesia UIN KHAS Jember. Validasi pembelajaran yaitu Ibu Siti Hotijah S.Pd selaku guru kelas III Walisongo di MIN 2 Jember. Hasil penilaian yang diperoleh peneliti dari 3 validator disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Beberapa Validator**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator media	92,5%	Sangat valid
2.	Validator materi	100%	Sangat valid
3.	Validator pembelajaran	95%	Sangat valid
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>96%</b>	<b>Sangat valid</b>

Hal ini juga bisa dilihat dari diagram lingkaran hasil validasi beberapa validator, seperti diagram dibawah ini:



Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media *spinning wheel* telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk digunakan. Maka dari itu media *spinning wheel* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang telah disarankan oleh validator.

Analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media *spinning wheel* ini akan dijadikan acuan dan revisi, saran-saran dari validator juga akan dijadikan sebuah acuan agar media *spinning wheel* menjadi lebih baik untuk diterapkan setelahnya.

## 2. Analisis respon peserta didik

Analisis respon peserta didik diukur menggunakan angket peserta didik terhadap media *spinning wheel*.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Nama Siswa	Skor		Persentase
		X	xi	
1	ARS	37	40	92,5%
2	AMR	37	40	92,5%
3	AFAZ	37	40	92,5%
4	AA	38	40	95%

5	AKLA	37	40	92,5%
6	ASF	38	40	95%
7	ASEO	40	40	100%
8	ADA	38	40	95%
9	DRN	38	40	95%
10	EBNF	38	40	95%
11	EAN	37	40	92,5%
12	GTK	36	40	90%
13	IRB	38	40	95%
14	KS	38	40	95%
15	MA	39	40	97,5%
16	MII	39	40	97,5%
17	MANA	37	40	92,5%
18	MRAP	38	40	95%
19	MZHB	38	40	95%
20	NQP	40	40	100%
21	NYF	38	40	95%
22	NHA	38	40	95%
23	RJ	37	40	92,5%
24	SNK	36	40	90%
25	SAS	38	40	95%
26	SMUR	38	40	95%
27	THH	39	40	97,5%
28	YNA	37	40	92,5%
		1059	1120	
<b>Hasil rata-rata respon peserta didik</b>				<b>94,5%</b>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

$$P = \frac{1059}{1120} \times 100\%$$

$$P = 94,5 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\Sigma x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\Sigma xi$  = jumlah skor yang maksimum



Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel bahwasannya media *spinning wheel* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase rata-rata 94,5%.

#### D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilanjutkan dengan revisi produk dimana peneliti menyesuaikan dengan saran dan masukan dari validator. Adapun perubahan atau revisi produk *spinning wheel* ditunjukkan pada



**Gambar 4.5**  
**Sebelum produk di revisi**

Pada gambar 4.5 menunjukkan tampilan gambar sebelum direvisi. Pada gambar sebelum direvisi materi kata tanya hanya berwarna hitam putih saja, kurang menarik, dan tidak dilaminating sehingga kertas materi mudah rusak dan kusut.





**Gambar 4.6**  
**Sesudah produk di revisi**

Pada gambar 4.6 menunjukkan tampilan gambar sebelum dan sesudah direvisi, setelah produk direvisi terjadi adanya perubahan dalam materi kata tanya sudah berwarna-warni dan delaminating sehingga kertas tidak mudah robek dan awet, dan ditambah kantong materi lalu kertas laminating tersebut diletakkan didalam kantong supaya bisa dipakai pada materi pembelajaran yang lain.

Dari berbagai masukan tim ahli, maka proses perubahan tersebut peneliti menambahkan suara-suara jika media *spinning wheel* dimainkan dan akan menjadi pengiring jika media diputar, hal ini akan lebih berbasis IT, peneliti menggunakan suara yang berasal dari music box yang bisa setting melalui Bluetooth.

## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk *spinning wheel* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi kata tanya dan fungsinya pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya media *spinning wheel* ini pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi, juga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dalam kelas. *Spinning wheel* atau yang biasa disebut roda putar adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor yang di dalamnya terdapat tempelan materi. Dalam roda putar ini terdiri dari jarum petunjuk arah dan pada setiap sektor tersebut terdapat pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik, tidak hanya beberapa anak saja yang dapat menjawab pertanyaan tersebut, melainkan semua juga terlibat sehingga media ini dapat menarik perhatian juga membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Media roda putar ini juga cukup akrab dalam keseharian anak jadi anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ini. Karena media *Spinning wheel* juga menyerupai bianglala , yang di mana permainannya untuk menggerakannya dengan cara diputar agar bisa bergerak dan dioperasikan langsung oleh peserta didik.

Adapun hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan media tangga satuan panjang pada pembelajaran matematika kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, yaitu:

#### 1. Proses Pengembangan Media *Spinning Wheel*

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Menurut *Dick and Carry* (1996) model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Analisis* (analisis), 2) *Design* (perencanaan/perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (penerapan), 5) *Evaluation* (evaluasi).<sup>1</sup>

Hasil pengembangan pada peserta didik yaitu dengan ada media pembelajaran *spinning wheel* ini peserta didik lebih gampang atau lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan, karna tidak hanya guru yang aktif dalam memberikan materi kepada peserta didik, tetapi peserta didik juga tidak kalah aktif dalam terlibat saat pembelajaran dikelas berlangsung, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iftitah Alfiah Husna yang berjudul “Pengembangan Media Putar Berdendang Pada Pembelajaran

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2019, hlm 394

Tematik di Kelas VA MI Unggulan Nurul Islam (NURIS) Jember.”<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 yang terdiri dari 5 tahapan analisis yaitu, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa media *Spinning Wheel* atau Media Putar. Adapun perbedaan peneliti tersebut tertuju pada kelas VA MI Unggulan Nurul Islam (NURIS) Jember, sedangkan penelitian yang saya lakukan tertuju pada kelas III Walisongo MIN 2 Jember.

Peneliti mengembangkan dan menghasilkan produk media *spinning wheel* ini sebagai media alat bantu guru dalam menyampaikan materi, sebagai sumber belajar yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan mengenai materi kata tanya. Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, jumlah peserta didik kelas III, metode pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, dan karakteristik peserta didik. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilakukan secara

---

<sup>2</sup> Ifitah Alfiah Husna “*Pengembangan Media Putar Berdendang Pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA MI Unggulan Nurul Islam (NURIS) Jember*. (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023)

langsung dengan Ibu Siti Hotijah, S.Pd. selaku guru wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dan wawancara dengan sebagian peserta didik kelas III untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran di kelas secara mendalam.

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, jumlah peserta didik kelas III, metode pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, dan karakteristik peserta didik. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilakukan secara langsung dengan Ibu Siti Hotijah, S.Pd. selaku guru wali kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dan wawancara dengan sebagian peserta didik kelas III untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran di kelas secara mendalam.

Tahapan kedua yang dilakukan peneliti yaitu tahap design (perencanaan atau rancangan). Pada tahap perencanaan yaitu mulai dari perancangan media *spinning wheel*, gambaran media *spinning wheel*, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *spinning wheel*, serta penyusunan materi dalam media *spinning wheel* dengan mempersiapkan dan menganalisis materi KI, KD serta tujuan

pembelajaran. Adapun materi yang tercantum pada media *Spinning Wheel* yaitu tentang kata tanya dan fungsinya.

Tahap ketiga yang dilakukan peneliti yaitu tahap development (pengembangan) pada tahap ketiga ini yaitu peneliti mendeskripsikan proses menghasilkan atau pengembangan media *spinning wheel* serta melakukan uji validasi produk kepada tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media *spinning wheel*. Pada tahap pengembangan ini yaitu mulai dari 1) Siapkan 2 kayu berukuran panjang 50 cm dan 40 cm, masing-masing lebar 10 cm dan tebal 1 cm. 2) Buatlah bentuk lingkaran yang berdiameter 40 cm dari triplek atau kayu pipih. 3) Setelah itu bentuklah kayu yang berukuran 40 cm menjadi bentuk horizontal sebagai penyangga, kemudian kayu yang berukuran 50 cm menjadi vertikal hingga menjadi berbentuk huruf T. 4) Jika sudah, kayu yang berbentuk huruf T dibalik menjadi posisi horizontal dibawah, lalu rekatkan papan berbentuk lingkaran di sisi tengah kayu yang vertikal tersebut. 5) Kemudian kayu berbentuk lingkaran dibagi menjadi 6 bagian menggunakan pensil, lalu diberi cat berwarna yang menarik pada masing-masing bagian. 6) Buatlah tanda panah dari botol air mineral hingga seperti penunjuk angka pada jam dinding, lalu tempelkan pada sisi bagian atas kayu penyangga yang berbentuk vertical. Tanda panah berfungsi sebagai penunjuk berhentinya pada salah satu warna tersebut. 7) media tangga satuan panjang siap digunakan.

Tahap keempat yaitu implementation atau penerapan pada tahap keempat ini produk yang telah dibuat setelah melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan alat pembelajaran, lalu produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan jumlah 28 peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk selama dua kali pertemuan, pada pertemuan awal atau pertemuan pertama dilakukan pengenalan media dan pendalaman materi. Pada pertemuan kedua dilakukan praktik penggunaan media *spinning wheel* dengan membuat kelompok sebanyak 7 kelompok dan tiap kelompoknya berjumlah 4 peserta didik. Pada pertemuan pertama dan kedua yaitu penyampaian materi dan praktik penggunaan media *spinning wheel*, peserta didik sangat antusias belajar suasana kelas menjadi aktif, komunikatif dan siswa merespon dengan baik dari apa yang disampaikan oleh peneliti.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluation (evaluasi). Pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk pada uji coba lapangan data yang diperoleh berupa hasil kelayakan dari hasil validator dan hasil uji coba lapangan serta tanggapan respon peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwasannya peneliti mengembangkan dan menghasilkan produk media *Spinning Wheel* ini sebagai media alat bantu guru dalam menyampaikan materi, sebagai sumber belajar yang digunakan



untuk menggambarkan atau menjelaskan mengenai materi kata tanya mata pelajaran bahasa Indonesia.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media menurut Amrulloh ditinjau dari aspek kelayakan materi (kesesuaian isi media dengan KI dan KD, dan kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran), kelayakan media (format media yakni media visual, kualitas media yang dikembangkan menggunakan bahan dapat bertahan lebih lama dan kesesuaian konsep bentuk dan warna dalam media), kelayakan pembelajaran (kesesuaian materi dan media pada proses kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media).<sup>3</sup>

Sebelum produk atau media ini diterapkan, sebelumnya media ini melalui tahap validasi dimana untuk menguji kelayakan serta mendapatkan komentar, saran dan kritikan agar dapat ketahap perbaikan dari para ahli media, ahli materi dan juga ahli pembelajaran.

Media pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Karena media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Siti Chalimah Zahro Isnadia, "*Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong*", (Skripsi : UIN Semarang, 2016), hlm 6

<sup>4</sup> Tafonao. *Media pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), hlm 14



Kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran *spinning wheel* dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu, media oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., memperoleh skor penilaian 92.5% kategori sangat valid atau sangat layak, ahli materi oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd., memperoleh skor penilaian 100% dengan kategori sangat valid atau sangat layak dan ahli pembelajaran oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd., memperoleh skor penilaian 95% dengan kategori sangat valid atau sangat layak.

Kemudian dari hasil ketiga validator tersebut memperoleh nilai rata-rata 96% . Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *spinning wheel* ini telah memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan atau di aplikasikan, artinya media *spinning wheel* ini sudah dapat dipergunakan dalam pembelajaran matematika dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya hasil angket respon peserta didik dari penggunaan media *spinning wheel* pada pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh skor persentase 94.5% yang dimana termasuk kategori sangat valid atau sangat layak dikarenakan banyak peserta didik sangat setuju dengan adanya media *spinning wheel*. Dengan adanya inovasi media *spinning wheel* pada materi kata tanya ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik karena mereka sangat antusias dan aktif saat pembelajaran

berlangsung dibandingkan hanya memakai buku pelajaran yang mereka pegang saja atau hanya tulisan dari papan tulis. Karena karakteristik dari peserta didik kelas bawah yaitu suka hal-hal yang nyata tidak hanya gambaran atau tulisan dari papan tulis saja.

Maka dari itu, peneliti memakai media *spinning wheel* ini untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan menambah antusias peserta didik dalam pembelajaran sebab disini peserta didik secara langsung dapat terjun langsung menerapkan media *spinning wheel* ini. Dengan adanya media ini peserta didik dapat langsung bisa memahami materi kata tanya dan fungsinya dengan mendengarkan intruksi dari guru. Sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan lebih termotivasi dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

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

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *spinning wheel* diantaranya sebagai berikut:

- a. Media *spinning wheel* dapat dijadikan inovasi baru bagi pendidik sebagai alat bantu pengajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
- b. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media *spinning wheel* sebaik mungkin dan diharapkan aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

## 2. Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media *pembelajaran spinning wheel* pada materi kata tanya dan fungsinya untuk peserta didik kelas III SD/MI dan dapat digunakan untuk semua kelas III di sekolah yang menjadi objek penelitian. Produk juga dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran *spinning wheel* dikembangkan oleh peneliti di kelas III Walisongo Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 3 Benda di Sekitarku SubTema 1 Aneka Benda di Sekitarku Pembelajaran 2, bahwa sudah memenuhi kriteria yang baik, sehingga disarankan dapat terus diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di sekolah dasar atau madrasah lainnya.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media *spinning wheel* berbasis digital, sehingga bisa mempermudah menyebarkan media ini dan juga dapat menambah materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami peserta didik.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *spinning wheel* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas III Walisongo, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media *spinning wheel* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, 1) Analisis, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar. 2) Desain, Pada tahap perencanaan yaitu mulai dari perancangan media *spinning wheel*, gambaran media *spinning wheel*, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *spinning wheel*, serta penyusunan materi dalam media *spinning wheel* dengan mempersiapkan dan menganalisis materi KI, KD serta tujuan pembelajaran. 3) Pengembangan, peneliti mendeskripsikan proses menghasilkan atau pengembangan media *spinning wheel* serta melakukan uji validasi produk kepada tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media *spinning wheel*. 4) Implementasi, produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik kelas III

Walisongo di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dan 5) Evaluasi, Pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk pada uji coba lapangan data yang diperoleh berupa hasil kelayakan dari hasil validator dan hasil uji coba lapangan serta tanggapan respon peserta didik.

2. Kelayakan media *spinning wheel* dalam pembelajaran bahasa Indonesia diketahui setelah dilakukan uji validasi, kelayakan dijadikan sebagai acuan sebelum media di uji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi, uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 96% yang artinya media *spinning wheel* dikategorikan sangat valid atau layak digunakan. Sementara itu, hasil respon peserta didik terhadap kelayakan penggunaan media *spinning wheel* dapat dilihat dari angket peserta didik, hasil perolehan dengan nilai persentase 94,5%, maka media sudah memenuhi kriteria layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (basastra) di Sekolah Dasar" (Palembang: Univ PGRI Palembang), 2020.
- 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", (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram), 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rjawali Pers), 2013.
- Arum Syah Puteri, Lely. "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar", (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), 2022.
- Asim. "Sistematika Penelitian Pengembangan". Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001.
- Ayu Diah Ariesta Dewi Gusti, Ni Wayan Rati, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. "Pengembangan Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel Pada Muatan Matematika" (Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 5 (3), 465-474), 2022.
- Chairina, Ina. "Pengembangan Media Pembelajaran Spining Wheel Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25", (Medan), 2022.
- Daryanto, D. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. 2013.
- Drs. Suhana, Cucu M.Pd. *Konsep strategi pembelajaran*, Bandung: PT Revika Aditama, 2014.
- Farhrohman, Oman. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *PIMARY Vol. 09 No 01* (Januari-Juni), 2017.
- Gusdiana, Popi Asep Sukenda Ekok. "Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau", (LJESE: Linggau Journal of elementary school education 1 (2) ), 2021.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya), 1989.
- Husein Batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing), 2020.
- Iftitah Alfiah Husna. "Pengembangan Media Putar Berdendang Pada Pembelajaran Tematik di Kelas VA MI Unggulan Nurul Islam (NURIS) Jember. (Skripsi, UIN KHAS Jember), 2023.

- Janah, Nidaul. *Mandiri Belajar Ulangan Tematik*, (Indonesia: Bmedia), 2021.
- K Batubara, A., & Firdausyah, D. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Music Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Pgri Lubuklinggau”. *Elementary School Journal*, 2020.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Matondang, Rahmawati, dkk. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* (Batu: Literasi Nusantara), 2021.
- Nurfadhillah, Septy, 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Oktaviani Diyah, Partono Partono, Dedy Hidayatullah Alarifin. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Kesiapan Belajar" , *Jurnal Firnas, Universitas Muhammadiyah Metro*, 2023.
- Prasnowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana), 2019.
- Satria, & Egok, “Pengembangan Etnosain Multi Media Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skil Siswa SD Di Kota Lubuklinggau”. *Basicedu*. 14
- Shalahuddin, Mahfud. *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam), 1986.
- Sugiyono. *Metode Penelitian( kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABET, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukarman Purba et al.,. *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2012.
- Siti Chalimah Zahro Isnadia, “Kelayaan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong”, (Skripsi : UIN Semarang), 2016.
- Tafano. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- Undang-undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widoyoko Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.



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



## LAMPIRAN 1

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Mar'atus Sholekah

Nim : T20194058

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan da nada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 25 September 2023



**Devi Mar'atus Sholekah**

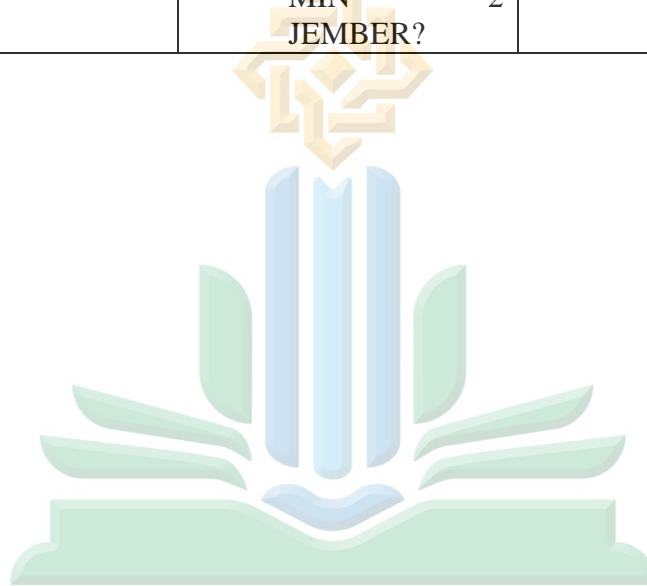
**NIM. T20194058**

**LAMPIRAN 2**

**MATRIK**

<b>JUDUL</b>	<b>RUMUSAN MASALAH</b>	<b>TUJUAN PENELITIAN</b>	<b>SUMBER DATA</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>
1	2	3	4	5
<p>Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember</p>	<p>a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi Kata Tanya di MIN 2 JEMBER?</p> <p>b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Spinning Wheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi Kata Tanya di MIN 2</p>	<p>a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi Kata Tanya di MIN 2 JEMBER?</p> <p>b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Spinning Wheel pada mata pelajaran</p>	<p>a. Observasi b. Wawancara c. Angket     1) Angket ahli media     2) Angket ahli materi pembelajaran     3) Angket ahli peserta didik d. Dokumentasi</p>	<p>a. Jenis penelitian menggunakan (RnD) model ADDIE b. Tempat penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember c. Prosedur pengembangan     1) Analisis     2) Desain     3) Pengembangan     4) Implementasi     5) Evaluasi</p>

	JEMBER?	Bahasa Indonesia kelas III pada materi Kata Tanya di MIN 2 JEMBER?		
--	---------	---	--	--



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

## LAMPIRAN 3

### Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-3081/In.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember  
Jl. Puger No.42 Tutul Kec.Balung Kab. Jember

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

NIM : T20194058

Nama : DEVI MARATUS SHOLEKAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Fathunrohmiyati, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Juni 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## LAMPIRAN 4

### Surat Permohonan Validator Ahli Media



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

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

Nomor : B-0962/In.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194058  
Nama : DEVI MARATUS SHOLEKAH  
Semester : Semester sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Juni 2023

an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





**Kolom Penilaian**

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Pilihan Jawaban			
				4	3	2	1
1	Pemanfaatan	Pemanfaatan	Ketepatan media spinning wheel untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓			
			Media spinning wheel memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	✓			
			Media spinning wheel dapat digunakan diberbagai waktu dan tempat	✓			
2	Tampilan	Ukuran fisik media spinning wheel	Kesesuaian ukuran media spinning wheel		✓		
			Penerapan		✓		
			Mendorong siswa mencari informasi yang lebih jauh	✓			
3	Kelayakan	Teknik penyajian	Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik	✓			
			Tampilan umum media pembelajaran menarik	✓			
			Bahan media spinning wheel mudah dicari		✓		
			kemudahan memahami petunjuk penggunaan media	✓			

**Komentar dan Saran Perbaikan**

- Ide yang unik tentang pakai media spinning wheel dibarengi  
 gambar-gambar agar tidak membosankan.

- Perlu ada petunjuk acak-balik di bagian atas berwarna.

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap materi penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

**Kesimpulan:**

Layak digunakan di lapangan tanpa revisi	
Layak digunakan dilapangan dengan revisi	√
Tidak layak digunakan dilapangan	

Jember, 14 Juni 2023

Ahli Media

  
M. Sholahuddin Amrulloh M. Pd.

NIP. 199210132019031006

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

## LAMPIRAN 6

### Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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

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

Nomor : B-1006/In.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194058  
Nama : DEVI MARATUS SHOLEKAH  
Semester : Semester sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Spining Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Juni 2023

....., Dekan,

Mark Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



## LAMPIRAN 7

### Angket Validasi Ahli Materi

#### Lembar Validasi Ahli Materi

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

#### Identitas Validator

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

#### Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Tidak Setuju

Setelah melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

**Kolom Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kelayakan materi	1. Kesesuaian media pembelajaran spinning wheel dengan standar isi kurikulum 2013 revisi 2018	✓			
		2. Materi sesuai dengan kompetensi inti yang diharapkan	✓			
		3. Materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan	✓			
2	Penyajian materi	1. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓			
		2. menciptakan kemampuan bertanya peserta didik	✓			
		3. materi dan bahasa yang dibawakan mudah dipahami peserta didik	✓			

Komentar dan Saran Perbaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap materi penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

**Kesimpulan:**

Layak digunakan di lapangan tanpa revisi	
Layak digunakan dilapangan dengan revisi	✓
Tidak layak digunakan dilapangan	



Jember, 14 Juni 2023

Ahli Materi

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

NIP. 1490 06012019031012

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

## LAMPIRAN 8

### Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran



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

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

Nomor : B-0996/In.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Siti Hotijah S.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Siti Hotijah S.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194058  
Nama : DEVI MARATUS SHOLEKAH  
Semester : Semester sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Media Spinning Wheel Materi Kata Tanya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Juni 2023

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

**LAMPIRAN 9**

**Angket Validasi Ahli Pembelajaran**

**LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL PADA MATERI  
KATA TANYA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**1. Identitas Validator**

Nama : Siti Hotijah S.Pd

NIP : 1970301200602009

**2. Petunjuk Pengisian Angket**

Skor penilaian terhadap media spinning wheel pembelajaran bahasa Indonesia tentang “kata tanya” dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Tidak Setuju

**3. Angket**

No	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kriteria Penampilan Media	1. Media pembelajaran spinning wheel mudah dioperasikan	✓			
		2. Desain media pembelajaran spinning wheel sesuai dengan usia perkembangan kelas 3 SD/MI	✓			
		3. Penampilan media pembelajaran spinning wheel menarik	✓			



2	Materi	1. Materi sesuai dengan KI	✓			
		2. Materi sesuai dengan KD		✓		
		3. Materi sesuai dengan Indikator dan tujuan	✓			
3	Penggunaan Media	1. Media spinning wheel dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	✓			
		2. Media spinning wheel mudah digunakan	✓			
		3. Media spinning wheel dapat membantu peserta didik dalam memahami materi	✓			
		4. Media menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 19 September 2023  
Guru Kelas



Siti Hotijah S.Pd

NIP. 1970301200602009

LAMPIRAN 10

Angket Respon Peserta Didik

INSTRUMEN LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

“PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL PADA MATERI KATA TANYA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER”

Nama : Erlangga Bima Nuh Firdaus

Kelas : 350221 deka Jat

Peserta didik dimohon memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 1 : Tidak Setuju

No	Aspek Penilaian	Alternative Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media spinning wheel ini menarik bagi saya				√
2.	Media spinning wheel mudah digunakan				√
3.	Mendorong siswa terlibat aktif dan kreatif				√
4.	Media spinning wheel ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar				√
5.	Dengan menggunakan media spinning wheel membuat belajar menjadi tidak membosankan				√
6.	Media spinning wheel ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran khususnya tentang materi kata Tanya dan fungsinya			√	
7.	Sampel yang digunakan mudah dicari dan dapat diketahui langsung dari lingkungan sekitar				√
8.	Media spinning wheel memberikan pengetahuan baru				√
9.	Media spinning wheel dapat menumbuhkan rasa keingintahuan saya				√
10.	Media spinning wheel meningkatkan motivasi belajar tentang materi kata Tanya dan fungsinya			√	



## LAMPIRAN 11

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Satuan Pendidikan : MIN 2 JEMBER**

**Kelas / Semester : 3 /1**

**Tema : 3. Benda di Sekitarku**

**Sub Tema : 1. Aneka Benda di Sekitarku**

**Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia**

**Pembelajaran ke : 2**

**Alokasi waktu : 1 JP (35 Menit)**

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, 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 (KD)

### Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Menganalisis wacana berjudul benda Terbuat dari Kayu. <b>(HOTS C4)</b>
2	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Merangkaikan kembali informasi secara lisan tentang benda-benda di sekitarnya yang terbuat dari kayu menggunakan kata tanya. <b>(HOTS P4)</b>

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati, siswa dapat menganalisis benda disekitar yang terbuat dari kayu. **(Hots C4, Critical Thinking, Collaboration-4C)**
2. Dengan kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat merangkaikan informasi yang diperoleh dari teks secara tulis dan lisan benda disekitar yang terbuat dari kayu menggunakan kata tanya dengan percaya diri. **(Hots P4, Critical Thinking, Communication, Collaboration-4C)**

## D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Religius, Nasionalisme, Kemandirian, Gotong-royong, Integritas Kejujuran

## E. MATERI PEMBELAJARAN (TERLAMPIR)

Bahasa Indonesia : Teks bacaan “Benda Terbuat dari Kayu”

## **F. SUMBER, MEDIA BELAJAR DAN BAHAN AJAR**

### **1. Sumber .**

- a. M.J.A, Irene, dkk, 2013. BUPENA Buku Penilaian Tema Benda di Sekitarku Jilid 3B Untuk SD/MI Kelas 3. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- b. RPP Tematik Kelas III Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2

### **2. Media Pembelajaran**

#### **a. Media**

- Media Spinning Wheel

#### **b. Alat dan bahan**

1. Penghapus
2. Spidol



## **G. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN**

### **1. Pendekatan : *Scientific***

Langkah-langkah pendekatan *Scientific*

- a. Mengamati
- b. Menanya
- c. Mengumpulkan informasi/mencoba
- d. Menalar/mengasosiasi
- e. Mengkomunikasikan

### **2. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning***

Langkah-langkah *Cooperative Learning*

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan

### **3. Metode Pembelajaran : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah**

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan materi, media, LKPD, dan lembar soal evaluasi</li> <li>2. Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan diri, merapikan tempat duduk dan kerapian berpakaian.</li> <li>3. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa. (<i>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK</i>).</li> <li>5. Guru memberikan aba-aba “Tepuk Semangat ”. Agar peserta didik lebih semangat. (<i>Percaya diri</i>)</li> <li>6. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang “Benda di Sekitarku” Tema 3 SubTema 1 Pembelajaran 2 (<i>Integritas</i>)</li> <li>7. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	<p>5 menit</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan mengarahkan siswa untuk mengamati benda-benda yang terbuat dari kayu yang ada di sekitar rumah siswa dan ruang kelas.</li> <li>2. Siswa diminta untuk menyebutkan benda-benda yang terbuat dari kayu dan tidak boleh menyebutkan benda yang sama dengan yang telah</li> </ol>	<p>25 menit</p>

	<p>disebutkan oleh teman sebelumnya.</p> <p><b>(Communication)</b></p> <p>3. Siswa memperhatikan guru yang menyampaikan materi. Dan guru menggunakan media Spinning Wheel sebagai alat peraga dalam materi tersebut</p> <p><b>(Critical Thinking)</b></p> <p>4. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>5. Kegiatan dilanjutkan dengan siswa membentuk kelompok belajar sesuai dengan arahan guru</p> <p>6. Dengan arahan guru, siswa mengerjakan LKPD yang disediakan oleh guru secara berkelompok dan dibahas bersama-sama (<i>eksplorasi</i>)</p> <p>7. Selanjutnya guru memberikan soal evaluasi kepada siswa, setelah selesai siswa menunjukkan hasil evaluasi kepada guru.</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p>1. Kegiatan diakhiri dengan mengadakan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>2. Siswa mengungkapkan perasaan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan manfaatnya</p> <p>3. Kegiatan kelas diakhiri dengan salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>4. Guru memberi motivasi dan pesan pada siswa</p>	<p>5 menit</p>

#### I. PENILAIAN (TERLAMPIR)

1. Cakupan Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan
2. Teknik Penilaian yang dilakukan guru yaitu:
  - a. Teknik Tes

Pengetahuan : Tes tertulis

b. Teknik Non Tes

- Sikap : Observasi
- Keterampilan : Unjuk Kerja

3. Jenis Penilaian : Tes Objektif

- Bentuk Penilaian : Tes Tulis
- Instrumen Penilaian :

Tes : Soal-soal di buku dan LKPD

**Jember, 19 Juni 2023**

Mengetahui  
Guru Kelas,



**Siti Hotijah, S. Pd**

**NIP. 1970301200602009**

Peneliti,



**Devi Mar'atus Sholekah**

**NIM. T20194058**



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

## LAMPIRAN 12

### TRANSKIP HASIL WAWANCARA

#### A. Wawancara dengan guru kelas

Adapun hasil wawancara yang diperoleh penelitian sebagai berikut:

1. Persiapan peneliti

Berikut komentar penyampaian media peneliti oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd selaku wali kelas III Walisongo terkait media spinning wheel “Persiapannya sudah baik, akan tetapi alangkah baiknya ketika memberi soal LKPD dikasih per anak satu, agar semua rata dan memahami soal pembelajaran”.

2. Penyampaian media

Berikut komentar penyampaian media peneliti oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd selaku walikelas III Walisongo terkait media spinning wheel “Penyampaian media baik cukup percaya diri dan ceria, dari segi petunjuk media nya juga baik. Peserta didik banyak yang paham bagaimana alur dari media dan permainan media tersebut.”

3. Penyampaian materi

Berikut komentar penyampaian materi peneliti oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd selaku walikelas III Walisongo terkait media spinning wheel “Materi sudah sesuai dengan KD, Indikator, Tujuan pembelajaran sesuai dengan alur kegiatan karena itu sangat penting. Dan permainan yang cukup menarik bagi peserta didik sehingga mereka berebut menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan”

4. Evaluasi

Berikut evaluasi oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd selaku walikelas III Walisongo terkait media spinning wheel “Medianya sudah bagus, membuat anak-anak antusias dalam belajar materi kata tanya dengan adanya media ini. Medianya juga kreatif terdapat warna-warna yang menarik perhatian anak-anak dan mudah dibawa sehingga tidak repot jika diterapkan pada peserta didik”.



## 5. Saran dan Masukan

Berikut saran dan masukan oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd selaku walikelas III Walisongo terkait media spinning wheel “Sejauh ini sudah bagus, nanti ketika sebelum pembelajaran materi hari ini jangan lupa ingatkan dulu materi yang sebelumnya agar peserta didik dapat mengingat kembali materi yang lalu”

## B. Dengan salah satu peserta didik

Adapun hasil wawancara kepada peserta didik sebagai penguat kelayakan media spinning wheel:

1. Tanggapan salah satu peserta didik kelas III Walisongo tentang media spinning wheel oleh Namira mengatakan bahwa “Saya lebih senang memakai media ini bu. Lebih mudah dan gampang ingat macam-macam kata Tanya dan fungsinya”
2. Tanggapan salah satu peserta didik kelas III Walisongo tentang media spinning wheel oleh Diana mengatakan bahwa “Saya suka media ini bu, ada permainan nya juga jadi lebih semangat belajarnya”
3. Apakah pernah sebelumnya ada media ini atau media yang lebih menarik lagi dari ini, berikut tanggapan dari Mahrus salah satu peserta didik kelas III Walisongo “Tidak bu, saya suka jika pembelajaran seperti ini tidak membosankan dan menyenangkan, karena lucu bias muter-muter”
4. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru MIN 2 Jember, berikut tanggapannya “Seperti gambar, papan tulis, buku lks, mewarnai, dan meronce.

LAMPIRAN 13

**Jurnal Kegiatan Penelitian**

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

**DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	15/6 2023	Mememinta izin penelitian dan memberikan surat permohonan izin kepada Ibu Siti Fathunnurrohmiyati. S.Ag. Selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember	ra
2.	15/6 2023	Wawancara dan observasi dengan Ibu Siti Hotijah selaku wali kelas III Walisongo	f
3.	19/6 2023	Validasi media pembelajaran Spinning Wheel kepada Ibu Siti Hotijah S.Pd selaku wali kelas III Walisongo	f
4.	19/6 2023	Penerapan produk media pembelajaran Spinning Wheel di kelas III Walisongo	f
5.	20/6 2023	Pengisian data angket respon peserta didik kelas III Walisongo	Haura
6.	20/6 2023	Wawancara kepada beberapa peserta didik kelas III Walisongo	Haura
7.	20/9 2023	Melengkapi data dan dokumentasi dengan kepala sekolah beserta guru kelas III Walisongo	f
8.	29/9 2023	Permohonan surat selesai penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.	ra

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 29 September 2023

Mengetahui

Kepala MIN 2 Jember



Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag

NIP. 197106211997032001

## LAMPIRAN 14

### Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

Jalan Puger No. 42 Tutul Balung Jember  
Telepon (0336) 624277  
Email: min2jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : B-818/Mi.13.32.2/PP 00.1/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.  
NIP : 197106211997032001  
Pangkat Golongan : Pembina Tingkat I /IV b  
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan nama berikut :

Nama : Devi Mar'atus Sholekah  
NIM/NIMKO : T20194058  
Semester : 9/PGMI  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : PGMI

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul "PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KATA TANYA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER", selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini di buat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

3 Oktober 2023  
Kepala Madrasah



Siti Fathunnurrohmiyati.



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : PS6aE5

## BIODATA PENULIS



### Data Diri

Nama : Devi Mar'atus Sholekah  
NIM : T20194058  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Maret 2001  
Alamat : Dusun Bregoh Desa Sumberejo Kecamatan  
Ambulu Kabupaten jember  
Fakultas : FTIK  
Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### Riwayat Pendidikan

1. TK Al Khoiriyah 2005-2007
2. SDI Bustanul Ulum 2007-2013
3. SMPN 2 Ambulu 2013-2016
4. MA Darus Sholah 2016-2019
5. UIN Kiai Achmad Siddiq Jember 2019-2023