

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA BERPUTAR
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI MI MUTIARA HATI JEMBRANA BALI**

SKRIPSI



Oleh:
Ummu Ahyah
201101040003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA BERPUTAR
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI MI MUTIARA HATI JEMBRANA BALI**

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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Ummu Ahyah
201101040003

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA BERPUTAR
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI MI MUTIARA HATI JEMBRANA BALI**

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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Ummu Ahyah

NIM:201101040003

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

Disetujui Pembimbing



Erfan Efendi, M.Pd.I.

NIP.198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA BERPUTAR
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
DI MI MUTIARA HATI JEMBRANA BALI**

SKRIPSI

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

Hari: Senin

Tanggal: 03 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua



Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

Sekretaris



Luluk Sulthonivah, M.Pd
NIP. 1970061162014112001

Anggota

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I

()

2. Erfan Efendi, M.Pd.I

()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197204242000031005

MOTTO

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾
فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Bukankah Kami telah melapangkan dadamu (Muhammad)?, dan Kami pun telah menurunkan bebanmu darimu, yang memberatkan punggungmu, dan Kami tinggikan sebutan (nama)mu bagimu, Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”(QS.al-Insyirah [94] : 1-8)*



*Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Terjemahan (Surakarta Ziyad, 2014)

PERSEMBAHAN

Seiring ucapan Syukur kepada Allah SWT dengan rasa tulus dan Ikhlas dalam hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Ali Mustafa dan Ibu Rabiatul Adawiyah yang sangat saya cintai dan sayangi. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, rasa sayang dan cinta serta pengorbanan yang besar kepada saya. Terima kasih telah mengajarkan saya arti sebuah kehidupan yang penuh dengan perjuangan. Karya ini saya persembahkan kepada bapak dan ibu yang telah mendidik saya dari saya kecil hingga bisa dapat menempuh Pendidikan di bangku kuliah sekarang ini.
2. Teruntuk kakak tercinta Alda Istipadah dan adik kembar kembir saya Ummi Aliyah Humairoh dan Muhammad Rahiqi Ardiansyah dan segenap keluarga besar yang telah memberikan do'a serta dukungan dari awal hingga akhir. Saya ucapkan trimakasih

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan media Roda Berputar pada pembelajaran Tematik Kelas III di Mi Mutiara Hati Jembrana” Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Dr. Ali Hasan Siswanto, S.Fil., M.Fil.I. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I, selaku dosen validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
8. Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag.,M.Pd, selaku dosen validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan media ini.
9. Bapak Dinar Gandana S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah MI Mutiara Hati Jembrana Bali yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian
10. Ibuk Nisna Agustin Leonita, S.Pd selaku wali kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali yang selalu membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
11. Teruntuk teman – teman seperjuangan saya (Siska, Jihan) dan dan teman-teman Imade (Ikatan Mahasiswa Dewata) terimakasih semeton dewata atas segala pengalamannya dan tererima kasih atas segala cerita dan kenangan. Skripsi ini bukti bahwa kita pernah ada.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis. Skripsi ini pasti memiliki kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dalam penelitian selanjutnya bisa lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 20 Mei 2024

Ummu Ahyah
NIM. 201101040003



ABSTRAK

Ummu Ahyah. 2024. Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Mi Mutiara Hati Jembrana Bali.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Roda Berputar, Pembelajaran Tematik

Penelitian ini diadakan karena minimnya media pembelajaran pada pembelajaran tematik dikelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tematik untuk membuat peserta didik tertarik yaitu dengan mengembangkan media roda berputar. proses pembelajaran tematik masih minim dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang semangat dan antusias serta tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik

Adapun rumusan masalah dan juga tujuan penelitian yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali? 2) Bagaimana kelayakan media roda berputar pada pembelajaran tematik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali? 3) Bagaimana uji respon peserta didik terhadap media roda berputar pada pembelajaran tematik kelas III Di MI Mutiara Hati Jembrana Bali? Sedangkan tujuan penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali 2) Untuk mengetahui kelayakan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali. 3) Untuk mengetahui uji respon peserta didik media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

Metode Penelitian ini menggunakan *Research and Development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dengan alat pengumpulam data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Terdapat tiga validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran serta subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana bali

Hasil penelitian ini yaitu: 1) media roda berputar yang dikembangkan peneliti didesain dan dirancang dengan bahan-bahan yang mudah didapat. 2) Serta media roda berputar yang dikembangkan peneliti layak digunakan, ini bisa dibuktikan dengan hasil validator media yang mendapat hasil sebesar 88,4% dengan sangat layak, untuk validator materi mendapat skor akhir 89,2% dengan kriteria sangat layak sedangkan untuk ahli pembelajaran memperoleh skor akhir 90%. 3) media roda berputar yang dikembangkan peneliti memperoleh skor 94,5% yang mana ini bisa dibuktikan bahwa peserta didik antusias dan tertarik dengan media yang sudah dikembangkan peneliti.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	11
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	23

BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	46
C. Uji Coba Produk	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian data Uji Coba	62
B. Analisis Data.....	82
C. Revisi Produk	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kajian Produk Media Roda Berputar.....	91
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan produk Lebih Lanjut.....	98
C. Kesimpulan	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
BIODATA DIRI.....	159

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Penelitian Terdahulu.....	19
2.2	Alat dan Bahan dalam pembuatan media roda putar.....	33
3.1	Skor Penilaian Validasi Ahli.....	59
3.2	Kriteria kevalidan Media Roda Putar.....	60
3.3	Persentase Respon Peserta Didik	61
4.1	KD dan Indikator Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Pb 2 Kelas III	64
4.2	Hasil Validasi Ahli Media	76
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
4.4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	78
4.5	Hasil Validasi Dari Ketiga Validator	83
4.6	Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	86

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
2.1	Alur Pada Pembelajaran Tematik	39
3.1	Tahapan Model <i>ADDIE</i>	47
4.1	Potong Triplek	70
4.2	Proses Kayu Tiang Yang Telah Di Potong Kemudian Di Amplas	70
4.3	Proses Pembentukan Roda	71
4.4	Proses Pembentukan Kotak Kecil	71
4.5	Proses Pengamplasan Kotak Yang Sudah Dibentuk	72
4.6	Proses Merekatkan Triplek Dengan Kayu Tiang Menggunakan Lem	73
4.7	Proses Merekatkan Triplek Dengan Kayu Bawah Sebagai Alas	73
4.8	Proses Merekatkan Roda Dengan Kayu Tiang Dengan Menggunakan Baut Mur Dan Obeng	79
4.9	Proses Merekatkan Potongan Kayu Yang Sudah Berbentuk Amplop Dengan Lem	79
4.10	Proses Kegiatan Pengenalan Media Roda Berputar	80
4.11	Proses Menampilkan Dan Mengenalkan Media Roda Berputar	81
4.12	Proses Penggunaan Media Roda Berputar	81
4.13	Pengisian Angket Kuisisioner Oleh Peserta Didik Kelas III	84
4.14	Media Roda Berputar Sebelum Di Revisi	90
4.15	Media Roda Berputar Sesudah Di Revisi	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu jembatan bagi manusia untuk mengembangkan segala potensi diri melalui proses pembelajaran yang didapat.² Kata “Pendidikan” dalam bahasa Inggris sepadan dengan kata *Education* yang secara etimologi diserap dari bahasa Latin *Eductum*. Kata *Eductum* terdiri dari dua kata yaitu *E* yang bermakna perkembangan dari dalam ke luar atau dari sedikit ke banyak dan *Duco* yang bermakna sedang berkembang sehingga secara etimologi Pendidikan adalah proses perkembangan dalam diri individu.³

Pendidikan didefinisikan sebagai proses yang dilakukan untuk mencapai Tujuan Melalui pengajaran dan cara mendidik dengan Tujuan untuk mendewasakan manusia.⁴ Artinya Pendidikan pada dasarnya yaitu usaha yang dilakukan untuk mencapai Tujuan Melalui proses pelatihan dan cara mendidik.⁵

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal (1) ayat 1,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara”.⁶

² Siti Fadia Nurul Fitri, "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia", Jurnal Pendidikan Tambusai 5 No.1 (2021), 1617–20.

³ Rinna Aulia Nafirin dan Hudaidah Hudaidah, "Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No.2 (2021), 456–62 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>.

⁴ Munir Yusuf, "Pengantar Ilmu Pendidikan", Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018, 126.

⁵ Munir Yusuf. 126.

⁶ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1)

Kesadaran tentang pentingnya Pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik dimasa mendatang. Hal ini telah mendorong berbagai Upaya dan perhatian seluruh lapisan Masyarakat terhadap Setiap gerak Langkah dan perkembangan dunia Pendidikan. Terdapat firman Allah SWT yang menjelaskan mengenai pentingnya Pendidikan ditemukan yang bisa ditafsirkan dalam QS. Al-Isra' ayat 24.

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْنِي صَغِيرًا ۚ ٢٤

Artinya: Dan rendahkanlah dirimu terhadap Keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku! Sayangilah Keduanya sebagaimana Mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil.

Di dalam tafsirnya Hidayatul Insan bi Tafsiril Qur'an / Ustadz Marwan Hadidi bin Musa, M.Pd.I menguraikan maksud ayat diatas adalah jika Pendidikan yang diberikan banyak, maka semakin bertambah pula haknya. Oleh karena itu, orang yang mendidik seseorang dalam urusan agama dan dunianya dengan Pendidikan yang baik selain kedua orang tuanya, maka dia memiliki hak terhadap orang yang dididik. Orang yang dididik perlu mendoakan kebaikan kepadanya karena Melalui Pendidikan dirinya memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman.⁷

Salah satu Tujuan dari Undang-Undang Dasar 1945 Negara Republik Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas hidup rakyat. Oleh karena itu, disebutkan bahwa Setiap warga negara Indonesia berhak atas Pendidikan tanpa memandang status social, ras, agama, atau gender mereka.⁸

⁷ Hidayatul Insan bi Tafsiril Qur'an Marwan Hadidi bin Musa <https://tafsirweb.com/4628-surat-al-isra-ayat-24.htm>

⁸ Sumiati Sumiati, "Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", TARBAWI

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tingkatan jenjang Pendidikan formal yang terdiri dari Pendidikan di sekolah dasar, Pendidikan disekolah menengah, dan Pendidikan di sekolah tinggi. Menurut *Gagne* dan *Briggs*, Pendidikan formal dilakukan dalam sebuah sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik. Menurut teori ini, intruksi atau pembelajaran adalah sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang terdiri dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun dengan cara yang mempengaruhi dan mendukung proses internal peserta didik.⁹

Pendidikan sekolah dasar sangat penting karena ini adalah titik di mana potensi anak berkembang dan di mana kemampuan mereka dibangun untuk belajar di jenjang selanjutnya.¹⁰ Pendidikan disekolah dasar memiliki fungsi untuk membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada Pendidikan jenjang selanjutnya. Karena itu, pembelajaran disekolah dasar harus berjalan dengan baik.¹¹

Sekolah dasar merupakan ujung tombak Pendidikan anak setelah masa peralihan dari taman kanak-kanak, dan diperkenalkan dengan model pembelajaran tematik.¹² Pembelajaran tematik merupakan ruh dari kurikulum 2013.¹³ Pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran terpadu agar

: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3.02 (2018), 145–64

⁹ Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Pendidikan 1*, No.6 (2020), 1139–48.

¹⁰ Kosilah and Septian, 1139-48.

¹¹ Kukuh Andri Aka "Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn, *Jurnal Pedagogia* ISSN 2089, 2016, 35–46.

¹² Nur Khosiah, dkk "Model Pembelajaran Tematik Melalui Metode Bercerita untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Al-Muaddib* No 2 (Oktober, 2022), 286.

¹³ Lalu Asriadi, "Implementasi Pembelajaran No Siswa Kelas Rendah Di MI Yadinu Banok Lombok

sistem pembelajaran bagi peserta didik baik individu atau kelompok aktif menggali, mencari, dan menemukan konsep keilmuan *holistic*, bermakna, dan autentik.¹⁴

Pembelajaran tematik dapat dituturkan dengan Pendidikan terpadu ialah pembelajaran yang memakai tema tertentu untuk mengaitkan antara sebagian isi mata Pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga bisa membagikan pengalaman bermakna untuk mereka.¹⁵ Dalam proses pembelajaran tematik aspek peserta didik menjadi perhatian utama, kegiatan belajar tidak lagi berpusat pada guru dan guru harus dapat menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan bermamfaat bagi peserta didik, maka media pembelajaran yang dipilih harus dapat mengembangkan kreativitas mereka sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan peserta didik.¹⁶

MI Mutiara Hati masih menerapkan Kurikulum 2013. Dimana didalam kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan ranah KI 1 (keyakinan), KI 2 (penanaman sikap), KI 3 (pengetahuan) dan KI 4 (keterampilan). Bukan hanya itu, peneliti juga memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran tematik masih minim dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik

Timur", *Ēl-Midad : Jurnal PGMI 14* No.2 (Desember, 2022), 155.

¹⁴ Nur Khosiah, dkk, 286.

¹⁵ Kadarwati dan Malawi, *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*, (CV Ae Media Grafika: 2017), 15.

¹⁶ Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Prenada Media: 2019).

kurang semangat dan antusias serta tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik.¹⁷ Dalam proses pembelajaran dan pengaplikasian media pembelajaran di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali masih kurang maksimal terutama penggunaan media roda berputar karena pendidik dalam menggunakan media roda berputar masih terbatas serta desain yang ada pada media roda berputar ini masih kurang menarik perhatian peserta didik. Media roda berputar yang diterapkan oleh pendidik hanya terdiri dari putaran roda saja dan tidak ada kotak berisi kartu soal serta tidak ada permainan dalam menggunakan media tersebut sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.¹⁸

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media roda berputar pada pembelajaran tematik yang dilengkapi oleh kartu soal untuk membuat peserta didik lebih antusias dan tertarik pada pembelajaran tematik. Tidak hanya itu media yang dikembangkan peneliti juga membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan bermain media berputar serta menjawab kartu soal yang sudah dikembangkan peneliti.

Sebagai guru profesional, hendaknya guru memenuhi kompetensi-kompetensi yang sudah tercantum dalam undang-undang yang telah berlaku, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran memberikan kemudahan bagi

¹⁷ Mila, di wawancarai oleh penulis, di MI Mutiara Hati Negara Bali, 04 Januari 2024.

¹⁸ Observasi langsung di MI Mutiara Hati Negara Bali, 04 Januari 2024.

¹⁹ Febyanti, Alamsyah, and Taufik, Proses Pemanfaatan Tablet Android sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No 3 (Juni, 2022), 839.

guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.²⁰

Media dari asal katanya yakni yang berasal dari bahasa *medium* dengan menaruh arti sebagai suatu perantara menurut pengertiannya dalam terminologi, di dalam bahasa arab berasal dari kata *wasaila* dengan makna sebagai suatu pengantar pesan yang dikirim kepada sang penerima pesan tersebut.²¹ Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.²² Dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.²³

Pada dasarnya dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran bukan hanya berpusat dengan peserta didik, akan tetapi guru dan peserta didik harus terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu diharapkan dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan media yang menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan

²⁰ Usep Setiawan, dkk, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), 2.

²¹ Aenullael Mukarromah dan Meyyana Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* No, 1 (Februari, 2022), 46.

²² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Misykat*, No 1 (Juni, 2018), 173.

²³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 29.

menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴ Media pembelajaran perlu diperbaharui dengan cara mengembangkan media tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar, menciptakan proses pembelajaran yang baik dan menarik.²⁵

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dikembangkan kemudian diterapkan pada pembelajaran tematik, salah satunya yaitu media roda berputar. Media roda berputar adalah media yang dikombinasikan dengan permainan berputar sesuai berhentinya roda tersebut.²⁶ Media Roda Berputar merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta mencari tahu jawaban dari setiap pertanyaan yang berada didalam kotak sesuai petunjuk dari berhentinya roda tersebut.²⁷ Media roda berputar ini selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik juga berfungsi untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh rahmatunisa dkk menyatakan bahwa media roda berputar dapat menunjang keaktifan peserta didik serta

²⁴ Riri Wulandari, Zufriid, dan Neni Hermita, "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Berwawasan Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No 2 (April, 2022), 362.

²⁵ Riri Wulandari, Zufriady, dan Neni Hermita, 363.

²⁶ Yuli Rusiana, "Penggunaan Media roda putar Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember" *Jurnal Guru IPA SDN Darungan 01 Tanggul Jember* 3, No. 4, (Pancaran: November, 2014), 186.

²⁷ M, Isnani, Linda Sekar Utami, dan Kristina Mudali Marga, "Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, No 2 (November, 2018), 23.

membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran ini dibuktikan dengan Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari angket respon guru dan siswa. Hasil dari respon guru menunjukkan presentase nilai 98%. Dapat dikategorikan media pembelajaran sangat valid dan praktis²⁸. Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Angelina dkk bahwa pengembangan serta penggunaan media roda berputar sangat layak digunakan untuk membuat peserta didik lebih terfokus dan tertarik dalam pembelajaran ini bisa dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan roda berputar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Dengan adanya media tersebut dapat menghidupkan suasana kelas dan menjadikan pembelajaran yang aktif.²⁹

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini menghasilkan serta mengembangkan media bora berputar yang diharapkan dapat menunjang minat peserta didik pada pembelajaran tematik, serta membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi-materi pada pembelajaran tematik. Dengan demikian peneliti merasa penting untuk mengangkat judul **“Pengembangan Media Roda Berputar pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali”**.

²⁸ Sriyanti Rahmatunnisa et al., “Pengembangan Media Roda Putar Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis Dan Berhitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDNMargahayu XIX,” *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, no. 1 (2022): 11, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

²⁹ Clara Angelina et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri,” *Journal of Instructional Development Research* 2, no. 2 (2021): 81–94.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Roda Berputar pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali?
2. Bagaimana kelayakan Media Roda Berputar pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali?
3. Bagaimana Uji Respon Peserta didik terhadap Media Roda Berputar pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali?

C. Tujuan Peneliian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Uji respon peserta didik media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media roda berputar sebagai media pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 1 di kelas III yang dirancang sesuai dengan materi tematik tersebut guna untuk menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk media roda berputar adalah sebagai berikut:

1. Media roda berputar berupa media visual yang berbentuk cetak menggunakan kayu papan dan kayu triplek dengan ukuran lebar 40 cm dan tinggi tiang 68 cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Media Roda Berputar yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2 di kelas III
3. Media Roda berputar merupakan media alternatif yang bisa digunakan bukan hanya pada kelas III dan pembelajaran tematik akan tetapi bisa digunakan untuk seluruh kelas dan semua materi pembelajaran
4. Tampilan media Roda berputar lebih menarik dikarenakan didalam kotak terdapat kartu-kartu lembar soal dan kelompok yang mendapatkannya mendapat kartu sesuai berhentinya roda tersebut.
5. Sasaran produk yaitu peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana

Bali.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. media roda berputar pada pembelajaran tematik mengarahkan peserta didik dalam kegiatan belajar yang positif. Dengan pengembangan media ini, peserta didik diharapkan untuk tidak lagi menganggap bahwa pembelajaran tematik itu sangat membosankan melainkan peserta didik dapat senang dan menyukai pembelajaran tematik. Namun, tidak hanya disukai lantas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Adapun mamfaat yang terdapat pada penelitian ini dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Mamfaat Teoritis

Secara teoritis hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah dapat memberikan wawasan serta referensi guna untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berupa media roda berputar.

2. Mamfaat Paktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk antusias serta semangat ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan media roda berputar

b. Bagi Pendidik

Sebagai sarana untuk membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Tematik yang lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat dan menjadi dasar bagi sekolah dalam kaitannya menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan literatur dan referensi bagi Lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Serta mahasiswa yang ingin mengembangkan media roda berputar pada pembelajaran Tematik di kelas III.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan wawasan serta referensi guna pelaksanaan pembelajaran menggunakan media roda berputar.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan. Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

a. Media roda berputar merupakan media berbentuk bulat yang terdapat

beberapa kotak yang didalamnya berisi kartu soal.

- b. Desain pada media ini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi dan menarik minat dalam belajar peserta didik agar tidak jenuh dalam belajar
 - c. Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan lebih menarik sehingga memiliki kesan yang baik
 - d. Media roda berputar ini dapat digunakan disemua materi pembelajaran
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media kokami pada pembelajaran tematik ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan dana dan waktu penelitian dalam melakukan penelitian, maka dari itu peneliti hanya menggunakan materi-materi tertentu dalam meneliti penelitian ini
- b. Keterbatasan subjek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti membatasi subjek penelitian hanya pada kelas III di MI Mutiara Hati Negara Bali
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya sampai pada tahap penghasiian produk media dan diuji coba pemakaiannya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan saat penelitian, maka perlu dibuat definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Roda Putar

Pengembangan media pembelajaran adalah sebuah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu

produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang perhatian dan menjadikan kelangsungan pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien.

Media roda putar merupakan salah satu pengantar pesandan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. media roda putar berbentuk bulat atau lingkaran yang menyerupai roda yang bisa berputar atau keliling. Media roda putar berisi empat kotak yang masing-masing didalamnya terdapat beberapa butir soal dimana nantinya masing-masing peserta didik mendapat soal sesuai berhentinya roda tersebut. Sehingga media roda putar merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran tematik.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk beberapa mata Pelajaran jadi dari beberapa kontkes dijadikan satu dengan melihat keselaraan dari beberapa konteks tersebut nantinya dapat pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pada pembelajaran tematik kelas III semester genap terdiri dari tema 5 hingga tema 8. Fokus penelitian ini menggunakan tema 6 energi dan perubahannya subtema 2 perubahan energi dan pembelajaran ke 2. Pada tema tersebut mencakup muatan pelajaran Bahasa Indonesia, dan PPKn. Pada muatan bahasa Indonesia yaitu menganalisis mengenai perubahan energi yang

terjadi pada manusia dan benda. Pada muatan PPKn yaitu membahas mengenai hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dirumah terkait penghematan energi. Dengan demikian materi ini sangat penting untuk di fahami dan di pelajari.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Elok Khoirul Muna Mabni (2020) dengan judul “Pengembangan Roda Berputar pada Materi Keragaman suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulung Agung, tahun 2020”

Adapun hasil penelitian pada penelitian ialah Pengembangan media roda berputar materi keragaman suku dan budaya pada kelas IV menyatakan bahwa media roda putar ini mendapatkan prosentase kevalidan sebesar 86% dari ahli materi, 86 % dari ahli media, dan 94% dari ahli pembelajaran, media roda putar ini memiliki Tingkat kemenarikan sebesar 87,1%. Terdapat hasil nilai post test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya Peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai pre test, yakni dengan perbedaan rata rata sebesar 36. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda putar valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.³⁰

³⁰ Elok Khoirul Muna Mabni, “Pengembangan Roda Berputar Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI MI PSM Padangan Tulungagung Tahun 2020” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

2. Penelitian ini dilakukan oleh Wardah Khairunnisa (2017) dengan judul “ Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto”

Adapun hasil penelitian pada penelitian ini ialah hasil penelitian media roda putar menunjukan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa prancis untuk siswa kelas XI. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli metri memperoleh persentasi awal 70% yang berkategori”baik”. Setelah tahap revisi, persentasi naik menjadi 86,67% yang berkategori “sangat baik”. Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh persentasi awal 94% yang berkategori”sangat baik” sehingga hanya memerlukan beberapa revisi tanpa penilaian ulang. Penilaian juga dilakukan Berdasarkan respon siswa yang mendapatkan persentasi awal sebesar 79% untuk pembelajaran 75% untuk penyajian materi dan pengoprasian materi 75% Ketiga penilaian tersebut mendapat rerata 76% yang dikategorikan sebagai “setuju”.³¹

3. Penelitian ini dilakukan oleh Tina Astuti (2022) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu”

Adapun hasil penelitian pada penelitian ini ialah pengembangan

³¹ Wardah Khairunnisa, “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto”. (Skripsi, Universitas Yogyakarta, 2017)

media roda berputar dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk variabel X dan angket dengan jumlah item pertanyaan 9 untuk variabel Y dan dokumentasi, sedangkan Teknik Analisa data menggunakan rumus independent t test. Dari hasil penelitian ini diperoleh data post-test kelas control dan kelas eksperimen dikelas IV A dan IV B dengan hasil nilai t hitung $6,258 < t_{tabel} 2,021$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.³²

4. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Wahyuni dengan Judul “Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022“

Adapun hasil penelitian pada penelitian ini ialah menunjukan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan uji teknik Independent Sample T-Test pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $\geq ((3,614 \geq 2,048)$, dan nilai $\text{sig} \leq 0,05$ ($0,001 \leq 0,05$) Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hal ini menunjukkan, bahwa hipotensi (H_a) yang berbunyi teradapat pengaruh pemanfaatan media roda putar bergambar terhadap pemahaman konsep tema 2 pada siswa kelas III Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022 dinyatakan diterima, sedangkan hipotesis alternatif nol (H_0) yang berbunyi tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media roda putar bergambar terhadap pemahaman konsep tema 2 pada siswa kelas III Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022, dinyatakan ditolak.³³

³² Tina Astuti, “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu”, (Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin, 2022)

³³ Nur Wahyuni, “Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman

5. Penelitian ini dilakukan oleh Dena Ainun Amanah (2019) dengan judul “Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”

Adapun hasil penelitian pada penelitian ini ialah menunjukkan bahwa menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan guru pada siklus I mendapat skor rata-rata 3,02 (baik) dan meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 3,36 (sangat baik), dengan peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I di peroleh presentase 75% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase 84% (sangat baik) peningkatan keterampilan berpikir kritis juga meningkat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 76 dan meningkat pada siklus II yakni memperoleh nilai rata-rata 85. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD 3 Mejobo dapat disimpulkan bahwa penerapan model Numbered Head Together (NHT) berbantuan media Roda Berputar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.³⁴

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1	Elok Khoirul Muna Mabni	Pengembangan Roda Berputar pada Materi	Persamaan antara penelitian terdahulu	Penelitian terdahulu cenderung mengembangkan	Penelitian sekarang mengembangkan media roda

Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022“, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022)

³⁴ Dena Ainun Amanah, “Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Muria Kudus, 2019)

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
		Keragaman suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulung Agung, tahun 2020	dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media roda putar	an media roba berputar pada materi keberagaman suku dan budaya kelas IV. Dan perbedaan terletak pada model pengembangan, penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan Boarg dan grall	berputar pada pembelajaran tematik kelas III. Sedangkan penelitian sekrange menggunakan model pengembangan ADDIE
2	Wardah Khainunni sa	Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto”	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekrang yaitu sama-sama menngunakan model pengembangan ADDIE dan membahas mengenai media roda berputar	Pada penelitian terdahulu menggunakan subjek pasa siswa SMA kelas XI dan memfokuskan pada materi bahasa Prancis sedangkan roda berputar berbentuk website	Penelitian sekarang menggunakan subjek siswa kelas III dana memfokuskan pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 1 dan roda berputar dilakukan secara manual
3	Tina Astuti	Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama sama	Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian true eksperimen dengan <i>design the post test-</i>	Penelitian sekrang menggunakan jenis penelitian R&D (<i>Research and Development</i>)

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
		Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu	menggunakan subjek sekolah dasar dan membahas mengenai media roda berputar	<i>only control group design</i> dan memfokuskan pada pembelajaran tematik	dan lebih memfokuskan pada pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 1
4	Nur Wahyuni	Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama sama menggunakan subjek sekolah dasar dan memfokuskan pada kelas III dan membahas mengenai media roda berputar	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Eksperimen dan memfokuskan pada pembelajaran tematik kelas III tema 2	Penelitian sekarang menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dan memfokuskan pada kelas III pembelajaran tematik Tema 6 subtema 2 Pembelajaran ke 1
5	Dena Ainun Amanah	Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama subjek penelitian disekolah dasar dan membahas mengenai media roda berputar	perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif serta penelitian terdahulu juga menerapkan model pembelajaran <i>numbered head together</i>	Penelitian sekarang menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dan memfokuskan pada kelas III pembelajaran tematik Tema 6 subtema 2 Pembelajaran

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
				dan memfokuskan pada berfikir kritis siswa	ke 1

Berdasarkan tabel 2.1. tersebut terdapat kesamaan yaitu media pembelajaran yang diteliti dan dikembangkan berupa media roda berputar. Penelitian terdahulu point pertama memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* dan sama-sama mengembangkan media roda berputar. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang diambil dalam penelitian ini. Perbedaannya juga terletak pada metode pengembangan yang dimana penelitian terdahulu menggunakan model penelitian *Borg and Grall* dan perbedaan juga terletak pada subjek penelitian.

Penelitian terdahulu point kedua memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu pada subjek penelitian, subjek penelitian terdahulu pada siswa SMA sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada siswa sekolah dasar. Perbedaan selanjutnya penelitian terdahulu berbasis *website* sedangkan penelitian yang akan dilakukan dilakukan secara manual.

Penelitian terdahulu point ketiga memiliki persamaan yaitu subjek penelitian sama-sama disekolah dasar dan sama-sama menggunakan pembelajaran tematik. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu

menggunakan metode penelitian true eksperimen dan dengan *design the post test-Only control group design*.

Penelitian terdahulu point ke empat memiliki perbedaan yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *research and development*. Persamaannya adalah subjek penelitian sama-sama di sekolah dasar di kelas III hanya saja penelitian terdahulu menggunakan materi tema 2 sedangkan penelitian yang akan datang lebih spesifik dengan menggunakan materi tema 6 subtema 1 pembelajaran ke 1.

Penelitian terdahulu point ke lima persamaan yaitu subjek penelitian sama sama di Sekolah dasar sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif serta penelitian terdahulu juga menerapkan model pembelajaran *numbered head together*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian dengan kelima penelitian terdahulu terletak pada objek dan subjek penelitian yang berupa kelas, tempat, materi pembelajaran, fokus penelitian serta metode penelitian yang dilakukan.

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam penelitian serta pembahasan secara lebih luas dalam mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji cobakan keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan.³⁵ Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.

Media diperoleh dari bahasa latin “medium” (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.³⁶ Menurut *Gegne* dan *Briggs* di dalam buku Wanda Wibawanto media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar dalam bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan.³⁷ Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung. Alfabeta,2015), 407.

³⁶ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 4.

³⁷ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

pembelajaran. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan. Dari proses pembelajaran Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁸

Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.³⁹ Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan

³⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 2-3.

³⁹ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), 46.

media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan siswa dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai Tujuan pembelajaran.⁴⁰

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu merupakan alat bantu, mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran berlangsung.⁴¹ Dengan media pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan pada siswa. Dengan media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif siswa, perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi

⁴⁰ Ega Rima Wati, 3-5.

⁴¹ Septy Nur Fadilah, *Media Pembelajaran* (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021), 9.

belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa, hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang tidak dapat di pisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang tercapainya suatu hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yakni sebagai berikut:

a) Media Visual

Pengertian dari media visual menurut azhar arsyad dalam penelitian Susanti dan Affrida yaitu adalah suatu sumber ataupun alat belajar yang didalamnya memiliki pesan dan informasi yang mencakup materi pembelajaran yang dibuat dengan kreatif dan menarik, dimana nantinya media ini hanya dapat digunakan dengan panca Indera penglihatan saja.⁴² Contohnya seperti gambar, foto, poster, peta, globe, komik, dan masih banyak lagi.

b) Media Audio

Media audio menurut azhar arsyad dalam penelitian Susanti dan Affrida adalah media pembelajaran yang didalamnya sama sama memuat pesan dan informasi

⁴² Susanti & Affrida., "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran". 2018, 5, <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>.

mengenai materi pembelajaran, bedanya media audio ini disajikan dalam bentuk suara, sehingga pada penerapannya hanya dapat digunakan melalui panca indera pendengaran saja.⁴³ Contoh dari media audio adalah radio, alat perekam, dan lain lain.

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan sebuah alat atau media pembelajaran yang juga sama sama memuat informasi ataupun pesan mengenai materi pembelajaran, namun cara penyampaiannya yaitu berupa gambar dan juga suara sehingga dapat di gunakan dengan cara di dengar dan dilihat.⁴⁴ Adapun contohnya yaitu televisi, video, film, dan masih banyak sebagainya.

Dari adanya paparan diatas mengenai jenis jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pada setiap jenis media pembelajaran masing masing memiliki kelebihan dan kekurangan, maka dari itu para pendidik harus dapat menyesuaikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar nantinya media dapat berguna secara maksimal.

⁴³ Susanti & Affrida, 10

⁴⁴ Susanti & Affrida, 12

2. Media Roda Berputar

a. Pengertian Media Roda Berputar

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.⁴⁵ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴⁶ Media dapat disebut sebagai media pembelajaran (*instructional media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran.

Association of Education and Communication Technology (AECT) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.⁴⁷ Media dapat mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi. Secara ringkas media adalah penyampaian atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.⁴⁸ Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif.⁴⁹

⁴⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 46.

⁴⁶ Gunawan dan Asnil Aidah Ritongs, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: Rajawali Pers, 2019), 24.

⁴⁷ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019), 2

⁴⁸ Azhari, "Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah", *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol 16 No. 1 (Agustus: 2015), 44.

⁴⁹ Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group: 2021), 29

Dalam Kamus Bahasa Indonesia roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji). Jadi roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan dalam dalam Kamus Bahasa Indonesia putar mempunyai definisi gerakan berpusing atau berputar, berkisar, berganti arah.⁵⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kata lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.⁵¹

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media roda putar yang merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan yang sama-sama menggunakan roda sebagai media. Media roda putar yang terbuat dari kayu yang dipotong dan melingkar dan dibentuk seperti piringan kayu kemudian ditempelkan pada tonggak kayu.⁵² Roda putar merupakan permainan papan berbentuk lingkaran yang dimainkan secara berkelompok. Lingkaran dibagi menjadi 4 petak. Pada Setiap petak memiliki soal-soal pertanyaan. Media ini dikemas dalam bentuk game yang dimainkan dengan memutar bagian samping pada roda. Sehingga media roda putar ini dapat menarik perhatian, minat, serta

⁵⁰ Jaelani, M, "Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal" 2020

⁵¹ Arif S. Sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), hlm. 75

⁵² Ria Novianti, Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. (Jakarta: Educhild Vol. 4 No. 1 Tahun 2015),38

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.⁵³

Berdasarkan uraian-uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah media dengan permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran tematik dapat berlangsung secara menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media roda berputar memiliki beberapa peraturan adalah sebagai berikut.⁵⁴

- 1) Media roda berputar ini terbagi menjadi beberapa bagian a, b, c, dan d
- 2) Di dalam bagian tersebut juga terdapat empat bagian kotak yang terdapat beberapa soal
- 3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Media roda berputar diletakkan didepan papan tulis di atas meja, sedangkan papan tulis guru sudah menyiapkan tabel skor untuk masing-masing kelompok.

⁵³ Noni Istifarina, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 8

⁵⁴ Selpia Setiasie, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Roda Berputar dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab.," 9.

- 4) Masing-masing kelompok maju untuk memutar media tersebut, apabila media roda berputar sudah berhenti sesuai dengan bagian berhentinya maka kelompok tersebut berhak mengambil sebuah pertanyaan yang terdiri dari 4 putaran dan 4 pertanyaan.
- 5) Dilanjutkan dengan kelompok berikutnya Setelah seluruh kelompok mendapat kartu soal, soal langsung dikerjakan oleh masing-masing kelompok
- 6) Selanjutnya guru membacakan soal dan kelompok yang mendapatkan soal tersebut langsung menjawab ketika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka akan di lempar kekelompok yang bisa menjawab.
- 7) Jika jawaban benar maka kelompok yang menjawab berhak mendapatkan skor
- 8) Guru mendampingi selama permainan berlangsung Setelah permainan berhenti guru mengoreksi skor tertinggi dan kelompok yang mendapat skor tertinggi berhak mendapatkan hadiah
- 9) Setelah permainan berakhir guru secara acak menunjuk salah satu peserta didik untuk maju kedepan untuk memutar roda berputar sebagian soal evaluasi
- 10) Jika benar, peserta didik mendapatkan hadiah dan jika salah tidak mendapatkan apa-apa
- 11) Jawaban yang salah selama permainan hanya dilakukan sebagai review ulang dalam pembelajaran

b. Langkah-Langkah Pembuatan Media Roda Berputar

Menurut Nur Wahyuni menyatakan bahwa Langkah-langkah dalam pembuatan media roda berputar ini dirancang terbuat dari bahan kayu dan kayu triplek yang dibagi menjadi beberapa bagian dengan ukuran tiang 30 cm, besar lingkaran 20 cm dengan kotak-kotak soal ukuran cm. bagian kotak dan lingkaran diberikan warna yang menarik dan unik dan tulisan nama media diatas tiang.⁵⁵ Media roda berputar ini memiliki petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan ini dapat memudahkan guru untuk mengoprasikan media tersebut. Dalam petunjuk penggunaan ini peneliti menggunakan bahasa yang sederhana yang dapat memudahkan guru untuk memahaminya.

Adapun pada penelitian pengembangan ini Langkah-langkah pembuatan media roda putar dikembangkan ialah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Alat dan Bahan dalam pembuatan media roda putar

No	Alat dan Bahan Pembuatan Roda Putar		Alat dan Bahan Pembuatan Kartu Soal
	Alat	Bahan	
1	Mesin pemotong kayu	Kayu	Ketas Bufallo ukurn 10 x 12 cm sebanyak 25 lembar
2	Mesin serut	Kayu Triplek	Printer
3	Palu	Lem	Tinta
4	Kuas cat	Amplas 600	Gunting
5	Kompesor Cat	Cat kayu	Laptop
		Baut Mur	Apliksi canva pro

⁵⁵ Nur Wahyuni, "Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022),38

		Sepidol permanen	
--	--	---------------------	--

Berdasarkan alat dan bahan yang telah disajikan diatas,kemudian langkah-langkah pembuatan media roda berputar ialah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang telah disediakan
- 2) Memotong triplek dengan tinggi 32 cm dan lebar 40cm
- 3) Memotong kayu tiang dengan panjang 63cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- 4) Memotong kayu papan berbentuk bulat dengan ukuran diameter 24cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- 5) Potong kembali kayu dengan ukuran 7cm lalu ukir bagian
- 6) kayu depan berbentuk segitiga agar terlihat seperti amplop di buat sebanyak 4 kotak kecil (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- 7) Setelah semua kayu telah terpotong dan di amplas sesuai dengan ukuran lalu rancang potongan kayu tersebut agar dapat berbentuk roda berputar
- 8) Pertama ambil kayu yang sudah terpotong dengan ukuran 40cm sebagai alas lalu ambil kayu tiang dengan ukuran 63cm dan papan triplek yang berukuran tinggi 32cm dan lebar 40cm, lalu di beri lem pada kayu tiang dan letakkan tepat di tengah-tengah papan triplek
- 9) Kemudian lem kembali bagian kayu bawah triplek kemudian

letakkan pada papan alas yang berukuran 40cm Setelah itu kembali tempelkan potongan potongan kayu yang sudah berbentuk amplop dan berjumlah sebanyak 4 bagian, masing-masing di tempelkan di sisi pinggir papan triplek

- 10) Roda putar sudah siap lalu langkah selanjutnya cat roda putar agar terlihat lebih menarik

Adapun langkah-langkah pembuatan kartu soal di media roda berputar adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema yang cocok di aplikasi canva pro untuk digunakan dalam media roda berputar
- 2) Setelah menentukan tema yang cocok, kemudian menuliskan beberapa soal PPKn, dan Bahasa Indonesia
- 3) Setelah desain kartu soal di aplikasi canva pro, kemudian di cetak menggunakan printer
- 4) Kemudian kartu yang telah di cetak di gunting sesuai dengan ukuran

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Berputar

Media pembelajaran roda berputar sama dengan media lainnya, yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dan menerima sumber ke penerima pesan.⁵⁶ Selain itu media roda berputar juga memiliki kelebihan dan kekurangan seperti media yang lainnya. Menurut Aulia media roda berputar dalam bentuk permainan ini mempunyai

⁵⁶ Muhammad Hasan, Media Pembelajaran, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 173.

beberapa kelebihan dan kekurangan.⁵⁷ Adapun kelebihan dan kekurangan media roa berputar adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Roda Berputar

- a) Media ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam belajar
- b) Media ini merupakan mainan dengan keunggulan yang menantang, jenis ini sangat familiar dan dapat memotivasi siswa dalam belajar
- c) Melatih ingatan dan kecepatan berfikir siswa
- d) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga hasil belajar akan meningkat.⁵⁸
- e) Membuat siswa lebih aktif, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi

2) Kekurangan Media Roda Berputar

- a) Dalam menggunakan media roda putar ketikan di mainkan dengan kelas besar dapat membosankan
- b) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya
- c) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan

⁵⁷ Aulia, Aulia. 2016. Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. (Skripsi. Universitas Islam Negeri Radeh Fatah) 113

⁵⁸ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2012), 166.

merupakan media pembelajaran manual.⁵⁹

Berdasarkan kelebihan dan Kekurangan diatas pada penelitian pengembangan media roda berputar juga terdapat kelebihan dan Kekurangan. Berikut ini kelebihan dan Kekurangan pada pengembangan media roda berputar yang dikembangkan oleh peneliti.

- 1) Kelebihan Media Roda Berputar
 - a) Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh
 - b) Dapat digunakan pada pembelajaran selain pembelajaran tematik
 - c) Proses pembelajaran terasa lebih menarik dikarenakan terdapat kartu-kartu soal yang dirancang bervariasi di Setiap pertanyannya
 - d) peserta didik lebih tertantang dalam mendapatkan kartu soal sesuai berhentinya sektor roda
- 2) Kekurangan/Kelemahan Media Roda Berputar
 - a) Media roda putar juga dapat menimbulkan kejenuhan karena terdapat banyak pertanyaan
 - b) Media roda putar membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya
 - c) Kurang efektif untuk dibawa jauh

⁵⁹ Nuril dkk, Pengembangan Media Roda Putar pada Mata Pelajaran IPS Berbasis Hots Keberagaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung, (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Volume 5) 86

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Salinan lampiran Permendikbud No. 67 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam beberapa tema.⁶⁰ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh.⁶¹

Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.⁶² Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.⁶³

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu melibatkan

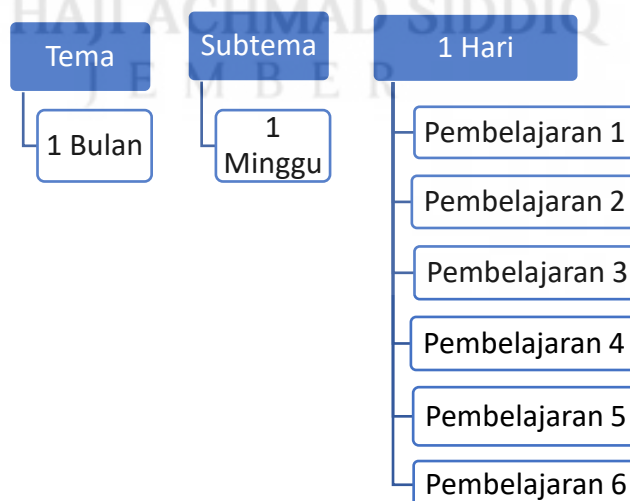
⁶⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, https://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_67_13_lampiran.pdf

⁶¹ Faisal, Stelly Martha Lova, Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, (Medan: Harapan Cerdas, 2018), 23

⁶² Sukadari, "Pembelajaran Tematik bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah", Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.4 No. 2 (Juni, 2020), 345.

⁶³ Kemendikbud. Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD. (Jakarta, 2014 : Kemendikbud).

peserta didik secara aktif pada proses pembelajaran dan peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman langsung serta peserta didik dilatih untuk menemukan sendiri pengetahuan baru yang diperoleh dari pembelajaran yang sedang dilakukan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mengenai hal-hal yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik terpadu alur yang perlu dipahami dan dimengerti oleh setiap pendidik. Pada pembelajaran tematik, tema setiap semester terdiri dari 4 sampai 5 tema dan dalam 1 tahun terdiri atas 8 hingga 9 subtema. Adapun setiap tema memiliki alokasi waktu yaitu selama satu bulan. Selain itu, setiap tema memiliki 3 sampai 4 subtema dalam waktu satu bulan dan setiap subtema memiliki alokasi waktu selama satu minggu. Kemudian masuk pada pembelajaran, setiap pembelajaran memiliki alokasi waktu yaitu selama satu hari.⁶⁴



⁶⁴ Ismawati, "Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu pada Muatan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas IV SDN 3/IX

Gambar 2.1 **Alur Pada Pembelajaran Tematik**

Berdasarkan gambar 2.1 menunjukkan bahwa pada pembelajaran tematik terdapat alur yang perlu dipahami dan dimengerti oleh setiap pendidik. Pada pembelajaran tematik, tema setiap semester terdiri dari 4 sampai 5 tema dan dalam 1 tahun terdiri atas 8 hingga 9 subtema. Adapun setiap tema memiliki alokasi waktu yaitu selama satu bulan. Selain itu, setiap tema memiliki 3 sampai 4 subtema dalam waktu satu bulan dan setiap subtema memiliki alokasi waktu selama satu minggu. Kemudian masuk pada pembelajaran, setiap pembelajaran memiliki alokasi waktu yaitu selama satu hari.

b. Landasan-Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa landasan-landasan. Adapun landasan-landasan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

1) Landasan Filosofis

Filsafat berfungsi menentukan arah tujuan pendidikan, nilai-nilai moral, materi pelajaran, media, sumber belajar, pembentukan kepribadian peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Landasan filosofis pembelajaran tematik dikemukakan dalam uraian ini adalah filsafat progresivisme, humanisme,

konstruktivisme.⁶⁵

2) Landasan Yuridis

Landasan yuridis pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Pasal 9 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.⁶⁶

3) Landasan Psikologis

Landasan psikologis terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya

⁶⁵ Anda Juanda, Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis, dan Pedagogis, (Cirebon: CV. Confident, 2019), 34.

⁶⁶ Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI), (UIN Mataram: CV Sanabil, 2019), 21.

sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.⁶⁷

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah, pembelajaran tematik memiliki karakteristik. Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain sebagai berikut.⁶⁸

- 1) Berpusat pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan posisi guru sebagai fasilitator.⁶⁹
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik.⁷⁰ Dengan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Penyajian materi pelajaran dalam bentuk tema. Dalam kegiatan pembelajaran, mata pelajaran sendiri disajikan dalam bentuk tema, sehingga peserta didik secara tidak sadar telah mempelajari materi dari mata pelajaran dan pergantian antar mata pelajaran tidak tampak.⁷¹

⁶⁷ Muazar Habibi, "Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal INSANIA Vol. 17, No. 1 (Januari-April, 2012), 114

⁶⁸ Fitri Indriani, "Kompetensi Pedagogik Mahasiswa dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta", Jurnal Profesi Pendidikan Dasar (Desember, 2015), 84

⁶⁹ Maharani Fatima Gandasari, "Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (2019), 23.

⁷⁰ Ismawati, "Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu pada Muatan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas IV SDN 3/IX Senaung", Jurnal Literasiologi (Januari-Juni, 2020), 15.

⁷¹ Rusydi Ananda dan Abdillah, Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip

- 4) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.⁷²
- 5) Pembelajaran tidak kaku dan hasil pembelajaran disesuaikan dengan minat, bakat, serta kebutuhan peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.⁷³

d. Tujuan dan Fungsi pada pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki fungsi yaitu pemersatu dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan pada pembelajaran tematik menggabungkan pembelajaran dalam satu tema.⁷⁴ Selain itu, pembelajaran tematik juga memiliki tujuan. Adapun tujuan pada pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut.

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memusatkan perhatian pada satu topik tertentu.
- 2) Dapat mengembangkan berbagai kompetensi dan mempelajari pengetahuan dalam tema yang sama.
- 3) Peserta didik dapat bergairah dalam pembelajaran dikarenakan dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata.
- 4) Peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang lebih bermakna.

dan Model), (Medan, LPPPI: 2018), 200.

⁷² Fitri Indriani, "Kompetensi Pedagogik Mahasiswa dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta", *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* (Desember, 2015), 89

⁷³ Nur Ainun, "Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Saintifik di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Basicedu* (2022), 1021.

⁷⁴ Maulana dan Nashran, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), 8.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara membuat suatu penelitian ilmiah yang benar.⁷⁵ Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D).

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitasnya.⁷⁶ Dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁷⁷ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tertentu.⁷⁸

Dalam hal ini produk yang dihasilkan berupa media roda berputar. Media roda berputar yang dihasilkan merupakan sebuah produk yang kemudian akan diuji dengan cara mempraktikkan ketika proses belajar mengajar pada

⁷⁵ Almasdi Syahza, Metodologi Penelitian (Pekan Baru: UR Press Pekanbaru, 2021), 21.

⁷⁶ Hamzah, Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif & Kualitatif Proses dan Hasil

⁷⁷ Hanafi, "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman (2017), 130.

⁷⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 297.

pembelajaran tematik dan diharapkan dengan menggunakan media roda berputar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik. Dengan demikian, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan praktik digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah model penelitian ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*.⁷⁹ Model penelitian ADDIE memiliki beberapa tahapan, diantaranya adalah *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*.⁸⁰

Analisis (*Analyze*) berhubungan dengan kegiatan analisis kebutuhan dalam mengembangkan produk. Dalam kegiatan analisis kebutuhan yaitu dengan melakukan wawancara kepada Guru Tematik Kelas III dan peserta didik. Desain (*Design*) yaitu berhubungan dengan kegiatan perancangan suatu produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Pengembangan (*Development*) merupakan kegiatan pembuatan dilanjut dengan pengujian produk. Implementasi (*Implementation*) ini berhubungan dengan kegiatan menggunakan, menerapkan, dan mempraktikkan produk. Dan evaluasi (*Evaluation*) adalah kegiatan menilai kesesuaian produk dengan langkah

⁷⁹ Batubara, H. H. *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang, Fatawa Publishing, 2020), 44.

⁸⁰ Fitria Hidayat, Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* (Desember, 2021), 29.

kegiatan serta menilai spesifikasi produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur.⁸¹ Model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta media dan bahan ajar pembelajaran.⁸² Dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) akan menghasilkan sebuah produk yakni media kokami (kotak dan kartu misterius). Adapun tahap pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) dapat digambarkan sebagai berikut.

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

⁸¹ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: IAIN Jember, 2020), 68.

⁸² Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19, (Bandung, 2021), 14

Tahap analisis ini merupakan suatu kegiatan memproses serta mendefinisikan apa yang dipelajari oleh peserta didik. Pada tahap ini juga terdapat kegiatan mengumpulkan informasi yang terkait dengan penyebab masalah belajar didik dan jenis media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Pada tahap ini meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kompetensi, analisis materi, dan analisis media pembelajaran. Tahap analisis ini merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dibutuhkan oleh peserta didik.⁸³

2. Tahap Perencanaan /Desain (Design)

Tahap desain pada penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep suatu produk. Rancangan ditulis secara jelas dan rinci agar proses pengembangan berjalan sesuai rencana. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan ditahap berikutnya.⁸⁴

Beberapa rancangan dalam pembuatan media roda berputar yaitu mengacu pada spesifikasi produk yang telah dipaparkan sebelumnya,

⁸³ Batubara. Media Pembelajaran Efektif. (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 47.

⁸⁴ Taufik Rusmayana, Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19, (Bandung, 2021), 14.

menentukan bahan dan alat dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu dalam pembuatan media roda berputar.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pada tahap pengembangan (*development*) dalam penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) bertujuan untuk menghasilkan serta memvalidasi media pembelajaran yang sudah dipilih.⁸⁵ Media roda berputar yang telah dirancang kemudian direalisasikan sesuai dengan konsep kerangka pembuatan media roda berputar.

Beberapa tahapan dalam kegiatan tahap pengembangan dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) ini adalah sebagai berikut.

- a. Memilih bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media roda berputar
- b. Bahan yang digunakan adalah bahan yang awet agar tahan lama

⁸⁵ Yudi dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model+ADDIE&ots=ybsiUDBuLR&sig=SFINWVPzF5b4m3IbMeWmkmoL2K0&redir_esc=y#v=onpage&q=model%20ADDIE&f=true

- c. Mempersiapkan alat-alat dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan
- d. Membuat angket validasi kepada ketiga para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tujuan membuat angket validasi agar mendapatkan saran atau pendapat dan penilaian terhadap kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran
- e. Melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran dari beberapa ahli. Setelah media di validasi dan dinyatakan layak, maka media dapat di uji pada tahap selanjutnya.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahapan ini memiliki tujuan sebagai umpan balik dari produk yang sudah dibuat atau dikembangkan dan pengembangan media roda berputar ini kemudian diterapkan di MI Mutiara Hati Jembrana Bali di Kelas III Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2.

Produk penelitian pengembangan yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, dan kehasilgunaan bisa ditakar uji.⁸⁶ Produk media roda berputar yang telah dinyatakan layak kemudian di implementasikan ke lapangan.

⁸⁶ Yudi dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi dan juga memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dipenuhi produk tersebut.⁸⁷

Kelemahan serta kekurangan yang terdapat pada tahap sebelumnya akan dijadikan sebagai perbaikan dari media yang dikembangkan. Apabila hasil yang ditemukan bernilai valid maka dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang selanjutnya.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.⁸⁸

Uji coba produk media roda berputar dilakukan kepada subjek penelitian yang meliputi pendidik sebagai pengguna dan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar.⁸⁹ Uji coba kelompok

⁸⁷ Fitria Hidayat, Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Desember, 2021), 33.

⁸⁸ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 131.

⁸⁹ Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah

kecil melibatkan beberapa peserta didik di kelas III yang terdiri dari 4-5 subjek. Sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar yaitu seluruh peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media roda berputar yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi sasaran dan tujuan pembelajaran.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahapan yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.⁹⁰ Desain uji coba produk media roda berputar merupakan gambaran dalam penilaian suatu produk, dimana penilaian ini penting dilaksanakan karena dapat mengetahui keunggulan dan kelemahan suatu produk yang akan dilakukan perbaikan jika terdapat hal-hal yang sama perlu diperbaiki pada produk tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk biasanya terdiri dari ahli dibidang isi produk, ahli dibidang perancangan produk atau sasaran pengguna produk.⁹¹ Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa para

Kelas X IPS” Jurnal Edukasi, (Jember, 2018), 21.

⁹⁰ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 132

⁹¹ Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 132

ahli. Adapun ahli yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana ahli media seseorang dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan juga paham terkait pengembangan. Ahli materi disini merupakan seseorang dosen yang ahli dalam bidang materi, dan ahli pembelajaran merupakan seseorang guru kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali yang paham mengenai pembelajaran tematik dan media pembelajaran.

3. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup dua macam yaitu data deskriptif (kualitatif) dan data numerik (kuantitatif).

a. Data Kualitatif (Deskriptif)

Data kualitatif (deskriptif) berupa hasil wawancara, kritik, saran, serta kementar yang diberikan oleh validator ahli terhadap pengembangan media roda berputar.

b. Data Kuantitatif (Numerik)

Data kuantitatif (numerik) diperoleh dari hasil skor dari para validator dan angket respon peserta didik. Hasil dari data ini akan digunakan untuk menentukan kelayakan pada hasil produk yang akan dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada instrumen pengumpulan data ini mengemukakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti yang sudah dikemukakan dalam butir sebelumnya. Instrumen pengumpulan data merupakan langkah penting dalam suatu pola prosedur penelitian.⁹²

Dimana instrumen pengumpulan data ini berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah terdiri dari observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokasi aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta.⁹³ Jadi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, peradaban, atau kalau perlu dengan pengecapan.⁹⁴

⁹² Tim Penyusun, Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 134.

⁹³ asyim Hasanah, Teknik-Teknik Observasi, Jurnal At-Taqaddum, (Juli, 2016), 26.

⁹⁴ Sandu Siyoto dan M. Ali, Dasar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 81.

Obsevasi dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang memiliki tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran tematik

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu kegiatan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian.⁹⁵ Wawancara pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan orang yang menjadi objek penelitian.

Dalam kegiatan wawancara pada penelitian dan pengembangan ini melakukan wawancara kepada seseorang Kepala Madrasah MI Mutiara Hati Jembrana Bali dan Guru Kelas III di MI mutiara Hati Jembrana Bali. Wawancara ini bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁹⁶

⁹⁵ Mita Rosaliza, Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Ilmu Budaya*, (Februari, 2015), 71.

⁹⁶ Amrin Kamaria, Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (Juni, 2021), 88

c. Angket (Kueisioner)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.⁹⁷ Angket atau kuisisioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan yang tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung.⁹⁸

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa angket yaitu sebagai berikut.

1) Angket Penilaian Ahli Materi

Angket penilaian ahli materi ini berhubungan dengan validitas materi pada produk yang dikembangkan. Pasa angket ini berisi penilaian terhadap materi yang digunakan pada media roda berputar.

2) Angket Penilaian Ahli Media

Angket penilaian ahli media ini berhubungan dengan validitas media pada produk yang dikembangkan. Pada angket ini terdiri dari penilaian terhadap media roda berputar.

3) Angket Ahli Pembelajaran

Angket penilaian ahli pembelajaran ini berhubungan dengan validitas pembelajaran tematik yang digunakan pada

⁹⁷ Puji Purnomo dan Maria Sekar, Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Siswa Kelas V, Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD), (Desember, 2016), 153.

⁹⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

media pembelajaran roda berputar. Adapun angket ahli pembelajaran ini ditujukan kepada guru kelas V dan diberikan ketika kegiatan pembelajaran akan berlangsung.

4) Angket Peserta Didik

Angket peserta didik berisikan mengenai pendapat peserta didik terhadap media roda berputar pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 yang meliputi kemudahan dalam memahami materi, tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta tingkat kesulitan dalam menggunakan media roda berputar dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Angket peserta diberikan setelah penerapan media roda berputar diterapkan pada pembelajaran tematik di kelas III.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis.⁹⁹ Kegiatan dokumentasi dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendukung saat penelitian berlangsung.

Dokumentasi pada penelitian dan pengembangan ini berupa wawancara kepada guru kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali,

⁹⁹ Natalina N, Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif, Jurnal Wacana (Juni, 2014), 178.

hasil validasi para ahli, angket respon peserta didik, dan foto-foto kegiatan.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis yang berhubungan dengan tujuan dilakukan adanya penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif yang akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan komentar, saran dan kritik yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data kualitatif ini menjadi acuan perbaikan media roda berputar yang telah dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa numerik/angka yang diperoleh dari angket yang sudah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan pengguna (peserta didik). Data dianalisis untuk mengukur kevalidan dan kelayakan pada media roda berputar yang dikembangkan.

1) Analisis Angket Validasi Para Ahli

Analisis data hasil validasi merupakan penjabaran dari hasil nilai validasi yang telah didapatkan dari validator. Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana produk media roda berputar yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian para validator. Instrumen penilaian produk menggunakan skala likert dengan skor 1-4. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1
Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Jawaban Kelayakan	Skor
1	Sangat Layak	4
2	Layak	3
3	Tidak Layak	2
4	Sangat tidak layak	1

Hasil dari validasi para ahli ini kemudian digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk yang telah dibuat. Adapun cara penghitungan angket dari para validator tersebut akan dihitung menggunakan rumus deskriptif presentatif. Rumus dari deskriptif presentatif adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

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

Kemudian dicari presentase kriteria kevalidan media roda putar. Kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Kriteria kevalidan Media Roda Putar

No	Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Tingkat Kevalidan
1	86% - 100%	Sangat layak, sangat baik digunakan
2	71% - 85%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
3	56% - 70%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4	41% - 55%	Kurang layak, tidak boleh dipergunakan
5	25% - 40%	Tidak layak, tidak boleh digunakan

Pengembangan media roda putar dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 71% hingga 85%. Sedangkan media kokami (kotak dan kartu misterius) dikatakan sangat layak ketika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 86% hingga 100%.

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Didalam skala Guttman ini terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

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

Tabel 3.3
Persentase Respon Peserta Didik

No	Skor	Kriteria
1	76 - 100%	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 - 75%	Cukup, perlu direvisi
3	36 - 50%	Kurang layak, perlu direvisi
4	<35%	Tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media roda putar dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 76% hingga 100%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan media roda berputar yang diterapkan pada pembelajaran tematik tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 2 Perubahan Wujud Energi di Kelas III MI Mutiara Hati Jembana Bali. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yaitu tahap analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke MI Mutiara Hati Jembrana Bali untuk mengetahui informasi mengenai keadaan pembelajaran yang ada di lembaga tersebut. Analisis yang diperlukan dalam penelitian ini adalah analisis karakteristik peserta didik, analisis kompetensi, analisis materi dan analisis media pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian pengembangan produk yang meliputi analisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, dan perkembangan kognitif Peserta didik. Analisis Analisis karakteristik peserta didik ini diperoleh dengan melakukan wawancara kepada peserta didik dikelas III dimana

pesertadidik kelas III yang menjadi subjek pada penelitian ini didapatkan usia kisaran 8-9 tahun. Dimana diusia tersebut membutuhkan kegiatan belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Analisis materi merupakan kegiatan mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam hal ini peneliti menggunakan materi tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2 untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dikarenakan materi tematik ini peserta didik dituntut untuk aktif dan berpikir kritis terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Analisis media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik diketahui melalui wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas III. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka, diperoleh data bahwa pada guru kelas III dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Hanya sesekali menggunakan media putar dari *Spinner* yang berbentuk bulat saja dan hanya terdapat putaran a,b,c,d. Akan tetapi media seperti itu kurang memiliki daya tarik peserta didik saat pembelajaran. Alasan Ibu Nisna menggunakan media tersebut dikarenakan media tersebut mudah dibuat dan terkesan sederhana.

Penggunaan media seperti itu membuat peserta didik kurang tertarik dan minat dalam pembelajaran. Dengan demikian Ibu Nisna menambahkan pertanyaan bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dapat

menunjang minat peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan tertatik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, Ibu Ismiyah mendukung penuh ketika peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media Roda berputar karena media tersebut bukan hanya sebuah pengantar pesan materi akan tetapi juga terdapat permainan yang membuat peserta didik merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Analisis kompetensi disini berisi mengenai kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Tematik Kelas III MI Mutiara Hati, terdapat data bahwa kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2023/2024 adalah kurikulum 2013 teruntuk kelas III dan VI. Pada kurikulum 2013 ada beberapa kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Adapun KD dan Indikator pada pembelajaran tematik kelas III Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
KD dan Indikator Pembelajaran Tematik
Tema 6 Subtema 2 Pb 2 Kelas III

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat. (C3) 3.2.2 Menemukan bentuk energi dan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	perubahannya di dalam kehidupn sehari- hari (C3) 3.2.3 Menyusun informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (C6)
4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.1 Membuat contoh informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P2) 4.2.2. Menyajikan hasil informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P3) 4.2.3 Menjelaskan konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulisan dengan kalimat efektif (P4)

PPKN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Menentukan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (C3) 3.2.2. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di rumah terkait penghematan energi (C4) 3.2.2 Menyimpulkan pendapat apabila ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik. (C5)
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	4.2.1 Mengidentifikasi apabila ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik. (P2) 4.2.2 Menyajikan Pengalamannya dalam Menjalankan kewajiban dan hak

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	sebagai anggota keluarga dan warga sekolah terkait penghematan energi . (P3) 4.2.3 Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (C2)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat KD dan Indikator pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 Muatan pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn.

Pada analisis media pembelajaran diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yaitu Ibu Nisna, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu buku paket dan sesekali menggunakan media putar dengan desain sederhana dari kayu dalam proses pembelajaran tematik. Dengan demikian dibutuhkan pengemangan media yang awalnya hanya putaran roda denga kayu saja kemudian dikembangkan menjadi roda berputar yang terdiri dari kotak dan kartu soal.

2. Hasil Desain

Pada tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan penelii adalah merancang suatu produk pengembanganmedia roda berputar. Adapun tahapan-tahapan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Isi Kartu Soal

Kegiatan yang dilkukan sebelum membuat media roda berputar adalah menentukan isi dari kartu soal. Kartu soal yang dipilih

menyesuaikan dengan materi tematik Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Materi sumber dan bentuk energi serta cara memanfaatkan sumber energi. Adapun kartu soal yang digunakan berupa tulisan yang berisikan soal-soal yang akan diperoleh setiap peserta didik.

b. Pembuatan Media Roda Berputar

Pada pembuatan media roda berputar ini didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. Bahan dasar dalam pembuatan roda serta kotak dalam media roda berputar adalah papan kayu dan papan triplek dengan ukuran tinggi tiang 68 cm dan lebar kotak 32x40 cm dan ukuran kotal soal 7x10 cm sedangkan pembuatan kartu soal dalam media roda berputar adalah kertas buffalo ukuran 6x9 cm sebanyak 27 lembar.

Adapun atahap pembuatan media roda berputar ini diawali dengan mngumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti kayu papan, kayu triplek, mesin serut, mesin pemotong kayu, amplas 600, baut mur, lem kayu, kuas cat dan cat kayu. Alat dan bahan tersebut dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media roda berputar.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media roda berputar dari beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Bentuk Produk

Media roda berputar merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media roda berputar juga menggunakan bahan yang bersifat tahan lama dan mudah dijangkau oleh semua orang. Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media roda berputar seperti alat dan bahan yang mudah dijangkau atau ditemukan serta jangka waktu pemakaian media ini terbilang bisa digunakan berulang kali dikarenakan bahan dasarnya yaitu kayu triplek dan kayu papan.

Media roda berputar disesuaikan dengan pembelajaran tematik di kelas III yaitu tema 6 “Energi dan Perubahannya” Subtema 2 “Perubahan Wujud Energi” Pembelajaran 2. Setelah penyesuaian dengan materi, media roda berputar ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke dosen pembimbing dan beberapa ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru kelas III). Setelah mendapatkan hasil dari beberapa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba oleh pengguna yaitu peserta didik kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

b. Komponen-Komponen Media Roda Berputar

1) Bahan dan alat dalam pembuatan media roda berputar

Dalam pembuatan media roda berputar selain menyesuaikan dengan materi juga harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan

peserta didik. Adapun bahan dan alat dalam pembuatan media roda berputar sebagai berikut.

- a) Mesin Pemotong Kayu
- b) Mesin Serut
- c) Palu
- d) Kuas Cat
- e) Kompesor Cat
- f) Kayu Papan dan Triplek
- g) Lem
- h) Baut Mur
- i) Amplas 600
- j) Cat Kayu
- k) Sepidol Permanen

Adapun alat dan bahan dalam pembuatan kartu soal pada media roda berputar adalah sebagai berikut.

- a) Kertas Bufallo uk 10 x 12 cm sebanyak 27 lembar
- b) Printer
- c) Tinta
- d) Gunting
- e) Laptop
- f) Aplikasi Cnva Pro

2) Langkah-langkah dalam pembuatan media roda berputar

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media roda berputar sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang telah disediakan
- b) Memotong triplek dengan tinggi 32 cm dan lebar 40cm



Gambar 4.1
Potong Triplek

- c) Memotong kayu tiang dengan panjang 68cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)



Gambar 4.2
Peroses kayu tiang yang telah di potong
Kemudian di amplas

- d) Memotong kayu papan berbentuk bulat dengan ukuran diameter 24cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)

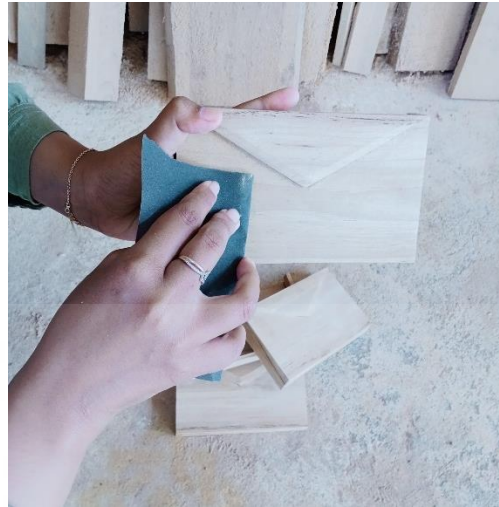


Gambar 4.3
Proses Pembentukan Roda

- e) Potong kembali kayu dengan ukuran 7cm lalu ukir bagian kayu depan berbentuk segitiga agar terlihat seperti amplop di buat sebanyak 4 kotak kecil (ampelas kayu agar menjadi sedikit halus halus)



Gambar 4.4
Proses pembentukan kotak kecil



Gambar 4.5
Proses pengamplasan kotak yang sudah dibentuk

- f) Setelah semua kayu telah terpotong dan di amplas sesuai dengan ukuran lalu rancang potongan kayu tersebut agar dapat berbentuk roda berputar
- g) Pertama ambil kayu yang sudah terpotong dengan ukuran 40cm sebagai alas lalu ambil kayu tiang dengan ukuran 68cm dan papan triplek yang berukuran tinggi 32cm dan lebar 40cm, lalu di beri lem pada kayu tiang dan letakkan tepat di tengah-tengah papan triplek.



Gambar 4.6
Proses merekatkan triplek dengan kayu tiang
Menggunakan lem

- h) Kemudian lem kembali bagian kayu bawah triplek kemudian letakkan pada papan alas yang berukuran 40cm Setelah itu kembali rekatkan roda dengan baut mur dan tempelkan potongan potongan kayu yang sudah berbentuk amplop dan berjumlah sebanyak 4 bagian, masing-masing di tempelkan di sisi pinggir papan triplek.



Gambar 4.7
Peroses merekatkan triplek dengan kayu bawah
sebagai alas



Gambar 4.8
Proses merekatkan roda dengan kayu tiang
menggunakan baut mur dan obeng



Gambar 4.9
Proses merekatkan potongan kayu yang
Sudah berbentuk amplop dengan lem

- i) Roda putar sudah siap lalu langkah selanjutnya cat roda putar agar terlihat lebih menarik

Setelah media selesai, dilanjut dengan membuat kartu soal pada media roda berputar. Adapun langkah-langkah pembuatan

kartu soal tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan tema yang cocok di aplikasi canva pro untuk digunakan dalam media roda berputar
- b) Setelah menentukan tema yang cocok, kemudian menuliskan beberapa soal PPKn, dan Bahasa Indonesia
- c) Setelah desain kartu soal di aplikasi canva pro, kemudian di cetak menggunakan printer
- d) Kemudian kartu yang telah di cetak di gunting sesuai dengan ukuran

c. Validasi

Validasi produk media roda berputar ini menggunakan beberapa para ahli validator diantaranya 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media roda berputar dilakukan oleh Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag.,M.Pd. dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Guru Kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali yaitu Ibu Nisna Agustin Leonita, S.Pd. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media roda berputar yang diimplementasikan pada pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 di Kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase rata rata adalah dengan ketegori sangat layak dengan mendapatkan saran dan masukan agar media roda berputar diperbaiki pada bagian tulisan atas

agar tulisan media roda putar dapat dilihat siswa lebih jelas. Bukan hanya itu, perlu perbaikan pada bagian buku pedoman yaitu bagian cover dan ditambah dengan langkah-langkah serta tatacara penggunaan media roda berputar dibuat dengan jelas sehingga peserta didik tidak kesulitan ketika menggunakan media roda berputar dalam pembelajaran tematik.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	Aspek Fisik/Tampilan				
1	Tampilan media menarik				√
2	Warna media menarik				√
3	Desain media Roda Berputar tepat			√	
4	Kesederhanaan bentuk			√	
5	Kejelasan ilustrasi bentuk			√	
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan background Tepat				√
7	Petunjuk penggunaan tepat			√	
8	Keseluruhan tampilan media menarik.				√
	Aspek Bahan				
1	Ketepatan pemilihan bahan				√
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)				√
4	Media Roda Berputar memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan			√	
5	Penggunaan media Roda Berputar tidak membahayakan			√	
Total Nilai		46			

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

$$Presentase = \frac{46}{52} \times 100\% = 88,4\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 88,4% yang berarti media yang dikembangkan masuk kategori sangat layak.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum			√	
2	Kesesuaian isi dengan KD				√
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√
4	Materi pada media mudah dipahami				√
5	Kualitas kemenarikan pada materi			√	
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Kelas III			√	
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				√
Total Nilai		25			

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

$$Presentase = \frac{25}{28} \times 100\% = 89,2\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan hasil persentase sebanyak. 89,2% Artinya media roda berputar tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 masuk kategori sangat layak.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media Roda Berputar dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik				√
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari				√
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari			√	
5	Media dapat digunakan dengan mudah				√
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik				√
7	Penggunaan media dalam pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi tematik yang dipelajari				√
8	Media roda berputar dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran			√	
9	Dengan menggunakan media roda berputar pembelajaran lebih aktif				√
10	Media roda berputar dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			√	
Total Nilai		36			

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

$$Presentase = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentasi sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan 3 validator ahli terdapat beberapa saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media roda berputar.

4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan uji coba produk media roda berputar. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media roda berputar yaitu melakukan validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan implementasi yang dilakukan pada tanggal 03 Mei 2024.

Kegiatan implementasi media roda berputar dilakukan di MI Mutiara Hati Jembrana Bali pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dan pada kegiatan implementasi dilakukan secara tatapmuka (*luring*).

Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media roda berputar yang akan digunakan pada pembelajaran tematik.



Gambar 4.10
Proses Kegiatan Pengenalan Media
Roda Berputar

Kegiatan implementasi media roda berputar ini dimulai dengan kegiatan apersepsi yang terdiri dari berdo'a, kemudian menyanyikan salah satu lagu wajib nasional yaitu Garuda Pancasila dan, mengecek daftar hadir peserta didik dan diakhiri dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan apersepsi dilanjutkan dengan pengisian materi sesuai dengan materi tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2. Jika materi telah disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan mengenalkan media roda berputar kepada peserta didik. Bukan hanya sekedar mengenalkan, akan tetapi peneliti menjelaskan mengenai manfaat dan tata cara penggunaan media roda berputar. Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



Gambar 4.11
Peroses Menampilkan dan Mengenalkan
Media Roda Berputar

Setelah peneliti menampilkan media roda berputar selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 peserta didik. Setelah kelompok terbentuk, kemudian peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media roda berputar. Berikut gambar proses penggunaan media roda berputar oleh peserta didik.



Gambar 4.12
Peroses Penggunaan Media Roda Berputar

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*). Kegiatan evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan beberapa hasil data yang telah dilakukan, pengembangan media roda berputar layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Mutiara Hati. Data diperoleh dari kegiatan validasi dengan ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan angket respon peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Kegiatan analisis data kualitatif memiliki tujuan yaitu memperoleh beberapa informasi, makna, serta menghasilkan pengertian, dan konsep. Kegiatan analisis data kualitatif disini bisa diartikan sebagai proses dalam mencari serta menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan cara sistematis sehingga mudah untuk dipahami serta dapat diinformasikan kepada orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat kemudian dianalisis untuk mengetahui gambar mengenai pengembangan yang akan dilakukan.

Analisis data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan uji coba pengguna media roda berputar.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan berdasar pada data hasil validasi dari beberapa ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember. Untuk ahli materi yaitu Ibu Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag.,M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember, dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Nisna Agustin Leonita, S.Pd selaku guru kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali. Adapun hasil validasi dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Dari Ketiga Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	88,4%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	89,4%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		89,2%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator yang telah diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89,2%. Hasil validitas ini

menunjukkan bahwa media roda berputar telah memenuhi kategori layak digunakan. Maka dari itu media roda berputar apati dipergunakan dalam pembelajaran tematik dengan melakukan sedikit revisi yang telah disarankan dan masukan dari masing-masing validator.

b. Uji Coba Pengguna di Sekolah

Pada kegiatan uji coba pengguna ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali dengan mengetahui minat belajar dalam menggunakan roda berputar. Adapun jumlah peserta didik pada kelas III di MI Fajar Nusantara Negara Bali yaitu sebanyak 20 peserta didik. Berikut gambar dan pertanyaan yang dibuat untuk uji coba pengisian angket kuisisioner oleh peserta didik kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.



Gambar 4.13
Pengisian Angket Kuisisioner Oleh Peserta
Didik kelas III

Nama :
 No Absen :
 Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan cara memberi tanda (X) pada salah satu jawaban a atau b
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

Pertanyaan Angket

1. Saya suka belajar tematik dengan menggunakan media roda berputar
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Media roda berputar dapat membantu saya dalam memahami materi pada pembelajaran tematik
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Dengan media roda berputar belajar pembelajaran tematik menjadi semakin menyenangkan
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Media roda berputar membuat saya merasa tertantang sekaligus semangat dalam mengikuti pembelajaran tematik
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Menurut saya media roda berputar sangat menarik
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Media roda berputar dapat menambah minat dalam belajar tematik
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Tulisan pada soal yang terdapat di dalam kotak media roda beputar jelas dan mudah dibaca
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Media roda berputar sangat mudah digunakan
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar tematik menggunakan media roda berputar
 - a. Ya
 - b. Tidak

Tabel 4.6
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Ahmad Danan Jaya	9	10	90%	Sangat Baik
2	Aida Khoirunnisa	10	10	100%	Sangat Baik
3	Alissia Sakinah	7	10	70%	Baik
4	Bilal Al-Farizi	10	10	100%	Sangat Baik
5	Danendra Hafidz Rabbani	10	10	100%	Sangat Baik
6	Dinda Aqila	10	10	100%	Sangat Baik
7	Dwy Melly Andriani	10	10	100%	Sangat Baik
8	Ferry Purnama Yoga	10	10	100%	Sangat Baik
9	Firza Syifa	10	10	100%	Sangat Baik
10	Iqbal Imamul Muttaqin	10	10	100%	Sangat Baik
11	Kaisa Putri Nurramadani	9	10	90%	Sangat Baik
12	Karina Putri Maryam	10	10	100%	Sangat Baik
13	Linda Safitri	9	10	90%	Sangat Baik
14	M. Wabil Havilah	10	10	100%	Sangat Baik
15	M. Ruslan	10	10	100%	Sangat Baik
16	Putri Sakila Audia H	9	10	90%	Sangat Baik
17	Salsabila Humairyah	9	10	90%	Sangat Baik
18	Ummi Humaydiah	10	10	100%	Sangat Baik
19	Wafil Athobick	9	10	900%	Sangat Baik
20	Yunia Arshitha	8	10	80%	Sangat Baik
Jumlah		189	200	94,5%	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh perhitungan untuk keseluruhan adalah sebagai berikut.

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

$$Presentase = \frac{189}{200} \times 100\% = 94,5\%$$

Skor 189 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas III dari angket yang telah dibuat. Sedangkan untuk skor 200 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai idela seluruh jawaban. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan nilai presentase sebesar 94,5%. Berdasarkan presentase tersebut maka media roda berputar masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Demikian juga hasil wawancara setelah menggunakan media roda berputar dengan Ibu Nisna selaku guru kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali mengatakan bahwa:

“Setelah saya melihat bagaimana cara penggunaan roda berputar ini, pada saat permainan peserta didik dengan semangat dalam berdiskusi dan menjawab soal. Karena pengaruh media roda berputar ini membuat peserta didik harus memahami materi dikarenakan jika tidak bisa menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya akan mendapat hukuman. Dan bukan hanya itu, yang membuat peserta didik merasa bersemangat dalam berdiskusi dan menjawab soal karena jika benar dalam menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya berhak mendapatkan hadiah. Dengan demikian peserta didik yang aktif maupun pasif ikut serta dalam berdiskusi dan menjawab soal”¹⁰⁰

Demikian juga hasil wawancara oleh salah satu peserta didik di kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali yang bernama Aisyah Khairunnisa tentang penilaian pembelajaran yang menggunakan media roda berputar. Iqbal mengatakan bahwa,

¹⁰⁰ Nisna, wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, 08 Mei 2024

“Belajar menggunakan roda berputar ini sangat menyenangkan. Apalagi dengan diberi durasi waktu dalam menjawab soal, rasanya membuat saya dan kelompok saya merasa bersemangat dalam berdiskusi. Materi yang dijelaskan juga mudah untuk dimengerti dikarenakan saya ada keinginan untuk mendapatkan hadiah dan takut mendapatkan hukuman. Maka dari itu saya dan temen kelompok saya mendengarkan baik-baik materi yang sedang disampaikan”¹⁰¹

Penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran telah memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan partisipasi peserta didik. Selama permainan, peserta didik tampak antusias dalam berdiskusi dan menjawab soal. Media ini memaksa mereka untuk memahami materi dengan baik, karena ketidakmampuan menjawab soal akan menyebabkan hukuman bagi peserta didik dan kelompoknya. Selain itu, insentif berupa hadiah bagi jawaban yang benar semakin memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, baik peserta didik yang biasanya aktif maupun yang pasif, semuanya terlibat dalam diskusi dan menjawab soal.

Hasil wawancara dengan Aisyah Khairunnisa, seorang peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, memperkuat temuan ini. Ia menyatakan bahwa belajar menggunakan roda berputar sangat menyenangkan, terutama karena adanya batas waktu untuk menjawab soal yang membuat diskusi lebih hidup. Keinginan untuk mendapatkan hadiah dan menghindari hukuman mendorong Aisyah dan kelompoknya untuk memperhatikan materi dengan baik. Menurutnya, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami karena adanya motivasi tersebut.

¹⁰¹ Nisna, wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, 08 Mei 2024

Dari wawancara ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan semangat belajar peserta didik tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi. Peserta didik di kelas III MI Mutiara Hati sangat menyukai metode ini, menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

C. Revisi Produk

Adapun tahap revisi produk yang dilakukan perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan saran atau masukan dari beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran sebelum media di Uji cobakan terhadap peserta didik. Karena pada ahli pembelajaran tidak ada komentar serta saran mengenai media yang telah dikembangkan yaitu media roda berputar. Maka revisi ini hanya perlu beberapa revisi sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah beberapa revisi produk yang diperlukan yaitu sebagai berikut.

1. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan diperoleh dari uji coba ahli media, maka perlu dilakukan revisi media agar media menjadi lebih baik lagi. Adapun revisi media berdasarkan ahli media adalah sebagai berikut.



Gambar 4.14
Media Roda Berputar Sebelum di Revisi



Gambar 4.15
Media Roda Berputar setelah di Revisi

Pada gambar 4.14 menunjukkan media roda berputar sebelum di revisi. Sedangkan gambar 4.15 merupakan media roda berputar yang telah direvisi. Bagian atas diberikan keterangan media roda berputar agak peserta didik dapat melihat dengan jelas identitas dari media tersebut.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Roda Berputar

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dapat disebut sebagai media pembelajaran (*instructional media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran.

Media roda putar adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Bentuknya yang bulat menyerupai roda yang dapat berputar menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan mengaktifkan partisipasi mereka. Secara fisik, media roda putar terdiri dari empat kotak yang masing-masing berisi beberapa butir soal. Ketika roda diputar, ia akan berhenti pada salah satu kotak, dan siswa yang berpartisipasi akan mendapatkan soal berdasarkan kotak tempat roda berhenti tersebut.

Penggunaan media roda putar dalam pembelajaran memberikan beberapa keuntungan signifikan. Pertama, metode ini mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Kedua, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan alat

bantu ini, proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, media roda putar juga membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena siswa harus menjawab pertanyaan secara spontan berdasarkan soal yang mereka dapatkan.

Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan media roda putar ini untuk berbagai mata pelajaran, baik itu dalam pelajaran bahasa, matematika, sains, maupun ilmu sosial. Sebagai contoh, dalam pelajaran bahasa, kotak-kotak pada roda putar dapat berisi soal tentang tata bahasa, kosakata, atau pemahaman bacaan. Sementara dalam pelajaran matematika, soal-soal yang terdapat dalam kotak bisa mencakup operasi hitung, soal cerita, atau konsep-konsep matematika lainnya. Dengan demikian, media roda putar tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menambah variasi metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Lebih jauh lagi, penggunaan media roda putar juga dapat mendukung evaluasi pembelajaran secara informal. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan berdasarkan jawaban mereka terhadap soal-soal yang ada. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang cepat dan tepat, serta menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif. Secara keseluruhan, media roda putar merupakan inovasi pembelajaran yang praktis

dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan, yakni meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Produk media roda berputar merupakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tematik terutama pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III. Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Media roda berputar ini juga dapat membangkitkan gairah dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik.

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain atau perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan yang terakhir adalah tahap evaluasi. Selama proses pengembangan media ini sebelum diuji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh beberapa validator diantaranya adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Spesifikasi produk media pembelajaran tematik berupa media roda berputar ini dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali. Kemudian tampilan media roda berputar lebih menarik dikarenakan terdapat kotak yang terdapat kartu soal.

Berikut beberapa bahan dan alat serta langkah-langkah dalam pembuatan media roda berputar adalah sebagai berikut.

1. Alat dan Bahan

- a. Mesin Pemotong Kayu
- b. Mesin Serut
- c. Obeng
- d. Kuas Cat
- e. Kompesor Cat
- f. Kayu Papan dan Triplek
- g. Lem
- h. Baut Mur
- i. Amplas 600
- j. Cat Kayu
- k. Sepidol Permanen

Adapun alat dan bahan dalam pembuatan kartu soal pada media roda berputar adalah sebagai berikut.

- a. Kertas Bufallo uk 10 x 12 cm sebanyak 27 lembar
- b. rinter
- c. Tinta
- d. Gunting
- e. Laptop
- f. Aplikasi Cnva Pro

2. Langkah-Langkah Pembuatan Media Roda Berputar

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media roda berputar adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang telah disediakan
- b. Memotong triplek dengan tinggi 32 cm dan lebar 40cm
- c. Memotong kayu tiang dengan panjang 68cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- d. Memotong kayu papan berbentuk bulat dengan ukuran diameter 24cm (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- e. Potong kembali kayu dengan ukuran 7cm lalu ukir bagian kayu depan berbentuk segitiga agar terlihat seperti amplop di buat sebanyak 4 kotak kecil (amplas kayu agar menjadi sedikit halus halus)
- f. Setelah semua kayu telah terpotong dan di amplas sesuai dengan ukuran lalu rancang potongan kayu tersebut agar dapat berbentuk roda berputar
- g. Pertama ambil kayu yang sudah terpotong dengan ukuran 40cm sebagai alas lalu ambil kayu tiang dengan ukuran 63cm dan papan triplek yang berukuran tinggi 32cm dan lebar 40cm, lalu di beri lem pada kayu tiang dan letakkan tepat di tengah-tengah papan triplek
- h. Kemudian lem kembali bagian kayu bawah triplek kemudian letakkan pada papan alas yang berukuran 40cm Setelah itu kembali tempelkan potongan potongan kayu yang sudah berbentuk amplop dan berjumlah sebanyak 4 bagian, masing-masing di tempelkan di sisi pinggir papan triplek

- i. Roda putar sudah siap lalu langkah selanjutnya cat roda putar agar terlihat lebih menarik

Setelah media selesai, dilanjut dengan membuat kartu soal pada media roda berputar. Adapun langkah-langkah pembuatan kartu soal tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan tema yang cocok di aplikasi canva pro untuk digunakan dalam media roda berputar
- b. Setelah menentukan tema yang cocok, kemudian menuliskan beberapa soal PPKn, dan Bahasa Indonesia
- d. Setelah desain kartu soal di aplikasi canva pro, kemudian di cetak menggunakan printer
- e. Kemudian kartu yang telah di cetak di gunting sesuai dengan ukuran

Pengembangan serta penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran tematik di kelas III SD Mutiara Hati Jembrana menunjukkan hasil yang sangat positif, di mana media ini dinyatakan sangat layak digunakan dan berhasil meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Media roda berputar ini dirancang sebagai alat bantu yang interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan menyenangkan. Bentuknya yang menyerupai roda dengan beberapa kotak berisi soal memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis.

Teori belajar konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, mendukung penggunaan media interaktif seperti roda berputar

ini. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Media roda berputar menyediakan pengalaman belajar yang konkret dan relevan, yang memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Ketika siswa memutar roda dan menerima soal yang berbeda, mereka tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memproses dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang baru.

Selain itu, teori motivasi belajar, seperti yang dijelaskan oleh B.F. Skinner dalam teori penguatan, juga relevan dalam konteks ini. Penggunaan media roda berputar dapat dianggap sebagai bentuk penguatan positif, di mana partisipasi aktif siswa dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran diberi penghargaan melalui mekanisme permainan yang menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, motivasi intrinsik mereka untuk belajar meningkat, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka.

Novelty dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sudah disebutkan oleh peneliti sebelumnya terletak pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berupa roda berputar yang dilengkapi dengan kartu soal dalam konteks pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati, Jembrana, Bali. Media roda berputar yang dikembangkan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap materi tematik, tetapi juga dirancang untuk membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan

menggabungkan elemen permainan melalui roda berputar dan tantangan intelektual melalui kartu soal, penelitian ini menciptakan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Pendekatan ini menunjukkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, mendorong keterlibatan siswa secara keseluruhan dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, penerapan media roda berputar telah terbukti meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa didorong untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema besar menjadi lebih efektif dengan penggunaan media ini, karena siswa dapat melihat keterkaitan antara konsep-konsep yang berbeda dalam konteks yang lebih holistik dan menarik.

Keberhasilan media roda berputar dalam meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa juga dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang menekankan pentingnya elemen permainan dalam pendidikan untuk meningkatkan engagement dan pembelajaran yang mendalam. Media roda berputar memanfaatkan elemen kebaruan dan kejutan, yang dapat memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengembangan dan penggunaan media roda berputar di MI Mutiara Hati Jembrana tidak hanya layak tetapi juga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan berbagai teori pendidikan yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, serta motivasi dan keterlibatan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

B. Saran Pemamfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III dapat dikemukakan beberapa saran antara lain adalah sebagai berikut.

1. Saran Pemamfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berupa media roda berputar diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik diharapkan agar dapat lebih serius dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin.
- b. Peserta didik juga diharapkan secara aktif dan tertib ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media kokami roda berputar.

2. Desiminasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu produk yang berbentuk media bulat yang berisi beberapa kotak kecil atau yang disebut sebagai media roda berputar yang dapat digunakan semua kelas. Namun selain digunakan pada materi tematik juga bisa digunakan untuk materi diluar tematik. Bahkan dapat digunakan pula

untuk semua sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya di Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Bali. Namun harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga nantinya penyebar luasan media ini berjalan dengan baik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media roda berputar yang telah dikembangkan ini hanya terbatas pada materi tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian pengembangan media roda berputar ini hanya diterapkan pada kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar yang lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain media roda berputar ini dengan sebaik mungkin, lebih menarik lagi dan juga dapat menambah materi materi yang lebih bervariasi.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media roda berputar di kelas III MI Mutiara Hati Bembrana Bali diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali menggunakan model pengembangan

ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yang mana terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

2. Kelayakan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali diperoleh setelah melakukan uji validasi. Kelayakan ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator yang diantaranya yaitu terdapat validasi media, validasi materi dan validasi ahli pembelajaran. Dimana pada validasi media diperoleh nilai presentase yaitu kemudian pada validasi materi diperoleh nilai presentase yaitu dan pada validasi materi diperoleh nilai presentase yaitu Dengan demikian media roda berputar dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik.
3. Kelayakan media roda berputar melalui hasil uji coba pengguna yaitu peserta didik kelas III menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan peserta didik kelas III terhadap media roda berputar sebesar 90%. Dengan demikian media media roda berputar ini dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali maupun di MI atau SD yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis, Nurul Umamah, dan Sumarno, 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS” *Jurnal Edukasi*, Jember.
- Ainun, Nur, 2022. “Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Saintifik di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Basicedu*.
- Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian* (Pekan Baru: UR Press Pekan Baru, 2021), 21.
- Amanah, Dena Ainun. 2019 “Penerapan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” Skripsi, Universitas Muria Kudu.
- Ananda, Rusydi dan Abdillah, 2018. *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model)*, Medan, LPPPI.
- Angelina, Clara, 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri,” *Journal of Instructional Development Research* 2, no. 2.
- Astuti, Tina, 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Disekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu”, (Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin.
- Aulia, Aulia. 2016. Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. Skripsi. Universitas Islam Negeri Radeh Fatah
- Azhari, 2015, “Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah”, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol 16 No. 1.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang, Fatawa Publishing.
- Batubara. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, Ani, 2019, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, Banjarmasin: Laksita Indonesia,
- Fadilah, Septy Nur, 2021. *Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Tanggerang,
- Faisal, Stelly Martha Lova, , 2020. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Medan: Harapan Cerdas, 2018), 23Sukadari, “Pembelajaran Tematik bagi

- Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah”, Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.4 No. 2.
- Fitri, Siti Fadia Nurul, 2021. "Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia", Jurnal Pendidikan Tambusai 5 No.1
- Gandasari, Maharani Fatima, 2019. “Pengembangan model pembelajaran tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
- Habibi, Muazar, 2012. “Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, Jurnal INSANIA Vol. 17, No. 1.
- Hanafi, “Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan”, Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman (2017), 130.
- Hasan, Muhammad, 2021. Media Pembelajaran, Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasanah, Hasyim, 2016. Teknik-Teknik Observasi, Jurnal At-Taqaddum, Juli.
- Hidayat, Fitria, Muhamad Nizar, 2021. “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam.
- Indriani, Fitri, 2015. “Kompetensi Pedagogik Mahasiswa dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta”, Jurnal Profesi Pendidikan Dasar.
- Indriani, Fitri, 2015. “Kompetensi Pedagogik Mahasiswa dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta”, Jurnal Profesi Pendidikan Dasar.
- Ismawati, 2020. “Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu pada Muatan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas IV SDN 3/IX Senaung”, Jurnal Literasiologi.
- Isnani, M, Linda Sekar Utami, dan Kristina Mudali Marga, , 2018, “Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018”, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, No 2.
- Istifarina, Noni, 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Jaelani, M, 2020. "Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal".
- Juanda, Anda, 2019. Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis, dan Pedagogis, Cirebon: CV. Confident.
- Kamarin, Amrin, 2021. Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juni.
- Khairi, Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul, 2019. Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI), UIN Mataram: CV Sanabil.
- Khairunnisa, Wardah, 2017 "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto". Skripsi, Universitas Yogyakarta.
- Kristanto, Andi, 2016. Media Pembelajaran (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Mabni, Elok Khoirul Muna, 2020. "Pengembangan Roda Berputar Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI MI PSM Padangan Tulungagung Tahun 2020" Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Munadi, Yudhi, 2012. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta,
- Nafrin, Rinna Aulia dan Hudaidah Hudaidah, 2021. "Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Ilmu Pendidikan 3, No.2 456–62 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>.
- Novianti, Ria, 2015. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. Jakarta: Educhild Vol. 4 No. 1 Tahun
- Nurdyansyah, 2019. Media Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rahmatunnisa, Sriyanti., 2022. "Pengembangan Media Roda Putar Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis Dan Berhitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDNMargahayu XIX," Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, no. 1 11, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

- Ritongs, Gunawan dan Asnil Aidah, 2019, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, Medan: Rajawali Pers,
- Rosaliza, Mita, 2015. Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif, *Jurnal Ilmu Budaya*, Februari.
- Rusmayana, Taufik, 2021. Model Pembelajara ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi COVID-19, Bandung.
- Sadiman, Arif S, 2014. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Rajagrafinda Persada.
- Siyoto Sandu dan M. Ali, 2015. *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing).
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tim Penyusun, 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember,
- Tim Penyusun, 2021. *Karya Tulis Ilmiah Universtitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Wahyuni, Nur, "Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022), 38
- Wahyuni, Nur. 2022 "Pengaruh Pemamfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022", Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Wati, Ega Rima, 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yudi dan Sugianti, 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek Pasuruan*: Lembaga Academic & Research Institute.
- Yusuf, Munir, 2018. "Pengantar Ilmu Pendidikan", Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

LAMPIRAN 1

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Peneliti
Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di MI Mutiara Hati Jembrana Bali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Media Roda Berputar 2. Pembelajaran Tematik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tinjauan media roda berputar 2. Tinjauan Pembelajaran Tematik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Roda Berputar <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Langkah Langkah Pembuatan c. Kelebihan dan Kekurangan 2. Pembelajaran Tematik <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Landasan-Landasan c. karakteristik d. Tujuan dan Fungsi 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Madrasah b. Validator Guru Kelas III d. Siswa Kelas III 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan model ADDIE 2. Lokasi Penelitian: MI Mutiara Hati Jembrana Bali 3. Teknik Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> a. Kevalidan b. Kelayakan c. Penyajian Data d. Kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan media roda berputar) pada pembelajaran tematik di kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana IBali. 2. Bagaimana kelayakan media roda berputar pada pembelajaran tematik di kelas di kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana IBali.

LAMPIRAN 2**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummu Ahyah

NIM : 201101040003

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 lengkap dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.

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

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

Jember, 21 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Ummu Ahyah

201101040003

LAMPIRAN 3**YAYASAN SOSIAL SEJAHTERA JEMBRANA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MUTIARA HATI**

Email.mimutiarahati51@gmail.com / NSM. 111251010020 / NPSN. 70025973

Alamat : Jalan Negara-Gilimanuk, Banyubiru, Negara, Kode Pos 82218 Telp. 081936670043

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 6 : Energi Dan Perubahannya

Subtema 2 : Perubahan Energi

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.2 Menerima Amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota</p>	<p>1.2.1.Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban di rumah terkait sumber energi.</p> <p>2.2.1.Menyimulasikan kewajiban-kewajiban di sekolah terkait sumber energi.</p> <p>3.2.1.Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh Prilaku terkait pemanfaatan Energi • kewajiban yang harus dilakukan di rumah dalam menghemat air 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan pendapat tentang orang yang tidak melaksanakan kewajiban-kewajibannya yang terkait dengan penggunaan energi. • Menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban menggunakan energi dengan bijak. • Menyusun tabel hak dan kewajiban terkait penggunaan energi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

	keluarga dan warga sekolah.	di rumah terkait penghematan sumber energi.				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		
	4.4. Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	4.2.1. Menceritakan Pengalaman Menjalankan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah				<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan tentang informasi dalam teks. • Tes lisan tentang gerak lemah kaki dalam tari. • Tes lisan tentang lama/singkatnya peristiwa. 		
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1. Menemukan kosakata terkait sumber energi dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan menceritakan kembali mengenai peristiwa perubahan energi sehari-hari di rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan perubahan energi yang terjadi pada suatu kegiatan • Menguraikan perubahan energi yang terjadi sehari-hari. • Melakukan wawancara kepada warga 				

	4.2.Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.2.1.Menyusun informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat.	<p>dan di sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan memahami bacaan • Mengumpulkan informasi tentang perubahan energi • Contoh Perubahan Energi Di Sekitar • contoh-contoh perilaku yang baik dalam memanfaatkan energi 	<p>sekolah tentang perubahan energi yang mereka lihat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun informasi tentang perubahan Energi • Menyelesaikan soal cerita terkait waktu 		<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan kembali informasi terkait perubahan energi <p>Memeragakan gerakan lemah kaki dalam tari</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan tentang kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun. • Tes lisan tentang pokok-pokok informasi terkait perubahan 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.6.Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar	3.6.1.Mengidentifikasi kombinasi gerak	<ul style="list-style-type: none"> • kombinasi gerak berjalan, menekuk, 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun 				

	<p>lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>4.6. Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama..</p>	<p>berjalan, menekuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat</p> <p>4.6.1. Melakukan kombinasi gerak berjalan, menekuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.</p>	<p>dan mengayun</p> <ul style="list-style-type: none"> • variasi gerakan berjalan, menekuk, dan mengayun 	<ul style="list-style-type: none"> • 		<p>energi dari teks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan tentang kewajiban-kewajiban hemat sumber energi. <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun pada senam irama • Memainkan alat musik mengikuti irama lagu <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis tentang 		
Matematika	3.6. Menjelaskan dan	3.4.1. Mengidentifikasi mana	<ul style="list-style-type: none"> • cara menentukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal cerita terkait 				

	menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	kegiatan yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.	n lamanya suatu kegiatan dengan satuan jam dan cara menunjukk an waktu dengan gambar jarum jam	dengansatuan waktu tertentu.		menemuka n dan menceritak an kembali pokok-pokok informasi.		
	4.6.Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.	4.6.1.Menentukan peristiwa yang lebih lama dan mana yang lebih singkat.	<ul style="list-style-type: none"> • menghitung lamanya kegiatan selama satu hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan lembar soal matematika tentang satuan waktu. • Menentukan lamanya waktu suatu kegiatan. • Mengamati lamanya suatu kejadian 		<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis tentang perilaku hemat energi. • Tes tertulis tentang menentukan waktu • Menyusun informasi terkait sumber energi 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.3.Mengetahui dinamika gerak tari	3.2.1.Mengidentifikasi gerakan kuat dan lemah kaki dalam suatu tarian.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari Gerak lemah kaki pada tari • Mempelajari Gerak kuat kaki pada tari • variasi pola irama pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerak kuat dan gerak lemah kaki pada suatu tarian. • Mempraktikkan gerak kuat dan gerak lemah kaki pada suatu tarian. • Melakukan senam irama berupakombinasi gerak berjalan, 		<ul style="list-style-type: none"> • Tes lisan tentang hak dalam menggunakan energi. • Tes tertulis tentang menyusun informasi 		

	4.2. Memeragakan dinamika gerak tari	4.2.1. Melakukan gerak kuat dan lemah kaki dalam tari dengan tepat		meliuk, dan mengayun.		tertulis tentang sumber energi. • Tes tertulis tentang penentuan waktu Keterampilan • Menyampaikan hasil diskusi tentang perilaku hemat energi		
--	--------------------------------------	--	--	-----------------------	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah MI Mutiara Hati

Dinar Gandana, S.Pd.I
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Negara, 02 Mei 2024
Wali Kelas III



Nisna Leonita Agustin, S.Pd.
NIP.

LAMPIRAN 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: MI Mutiara Hati
Kelas/Semester	: III/II (Dua)
Tema 6	: Energi dan Perubahannya
Subtema 2	: Perubahan Energi
Pembelajaran ke-	: 2
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia dan PPKN
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan Bahasa Indonesia

NO	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	<p>3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat. (C3)</p> <p>3.2.2 Menemukan bentuk energi dan perubahannya di dalam kehidupan sehari-hari (C4)</p> <p>3.2.3 Menyusun informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (C6)</p>
4.2	Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<p>4.2.1 Membuat contoh informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P2)</p> <p>4.2.2. Menyajikan hasil informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P3)</p> <p>4.2.3 Menjelaskan konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulisan dengan kalimat efektif (P4)</p>

Muatan PPKN

NO	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	<p>3.2.1 Menentukan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (C3)</p> <p>3.2.2. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di rumah terkait penghematan energi (C4)</p> <p>3.2.2 Menyimpulkan pendapat apabila</p>

		ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik. (C5)
4.2	Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	<p>4.2.1 Mengidentifikasi apabila ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik. (P2)</p> <p>4.2.2 Menyajikan Pengalamannya dalam Menjalankan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah terkait penghematan energi . (P3)</p> <p>4.2.3 Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (P4)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat
2. Dengan membaca, siswa menyusun dan menyampaikan Kembali informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat
3. Dengan mengamati teks dan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi
4. Dengan tanya jawab, siswa mampu menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban dirumah terkait perubahan energi
5. Dengan menggunakan media roda berputar siswa mampu mengingat Kembali materi pembelajaran

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bahasa Indonesia : Bentuk energi dan perubahannya
2. Ppkn : Contoh perilaku terkait pemamfaatan energi

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Sainifik
2. Metode Pembelajaran : Simulasi, diskusi, tanya jawab, permainan,ceramah
3. Model : Kooperatif Learning

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan bentuk energi dan perubahannya 2. Guru menstimulus daya analisis siswa Melalui pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> - Sebutkan contoh perubahan energi Listrik menjadi energi gerak - Sebutkan contoh perubahan energi gerak menjadi energi bunyi - Termasuk perubahan energi apakah AC dan kipas angin 3. Guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai perubahan energi 	120 menit

	<p>4. Siswa membaca narasi yang ada di buku siswa</p> <p>5. Selanjutnya siswa dijelaskan cara membuat contoh informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak mengamati gambar benda-benda yang terdapat pada buku siswa. 2. Guru memberi stimulus kepada siswa melalui pertanyaan: gambar apakah itu? 3. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya di depan kelas. 4. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pengertian hak dan kewajiban berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Guru juga memberikan penegasan terkait materi hak dan kewajiban terkait pemamfaatan energi. <p>Ayo Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Secara mandiri siswa diminta untuk membaca teks bacaan mengenai hak dan kewajiban terkait pemfaatan energi. 2. Kemudian, Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pengertian hak dan kewajiban. 3. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja contoh hak dan kewajiban yang terkait dengan pemamfaatan energi? 4. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai berbagai contoh kewajiban terkait pemamfaatan energi dirumah dengan percaya diri. 5. Selanjutnya, siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa. 6. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya di depan kelas. 7. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pengertian hak dan kewajiban yang berkaitan dengan 	
--	---	--

	<p>pemamfaatan energi berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan.</p> <p>Ayo berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan siswa untuk melakukan kegiatan diskusi dengan membuat kelompok. 2. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 3. Media roda berputar diletakkan didepan papan tulis di atas meja, sedangkan papan tulis guru sudah menyiapkan tabel skor untuk masing-masing kelompok. 4. Kelompok dengan urutan pertama maju untuk memutar media tersebut, apabila media roda berputar sudah berhenti sesuai dengan bagian berhentinya maka kelompok tersebut berhak mengambil sebuah pertanyaan yang terdiri dari 4 putaran dan 4 pertanyaan. 5. Dilanjutkan dengan kelompok berikutnya 6. Setelah seluruh kelompok mendapat kartu soal, soal langsung dikerjakan oleh masing-masing kelompok 7. Selanjutnya guru membacakan soal dan kelompok yang mendapatkan soal tersebut langsung menjawab ketika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka akan di lempar kekelompok yang bisa menjawab. 8. Jika jawaban benar maka kelompok yang menjawab berhak mendapatkan skor 9. Guru mendampingi selama permainan berlangsung. 10. Setelah permainan berhenti guru mengoreksi skor tertinggi dan kelompok yang mendapat skor tertinggi berhak mendapatkan hadiah 11. Setelah permainan berakhir guru secara acak menunjuk salah satu peserta didik untuk maju kedepan untuk memutar roda berputar sebagian soal evaluasi 12. Jika benar, peserta didik mendapatkan hadiah dan jika salah tidak mendapatkan apa-apa 13. Jawaban yang salah selama permainan hanya dilakukan sebagai review ulang dalam pembelajaran 	
--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa saja contoh kewajiban pemamfaatan energi dirumah? 2. Guru memberi penjelasan ulang mengenai materi yang telah dipilih oleh siswa. 3. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 4. Kelas ditutup dengan do'a bersama dipimpin oleh salah seorang siswa. 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Siswa Tema 6: Energi dan Perubahannya Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Guru Tema 6: Energi dan Perubahannya Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
3. Roda Berputar

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan
3. Penilaian Keterampilan

Mengetahui
Kepala MI Mutiara Hati

Negara, 02 Mei 2024
Peneliti

Dinar Gandana, S.Pd.I
NIP.



Ummu Ahyah
NIM. 201101040003

Lampiran 1 Media Pembelajaran



Lampiran 2 Soal Evaluasi Pembelajaran

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Dengan menggosokkan kedua telapak tangan maka akan mengubah energi...?
 - a. Listrik menjadi panas
 - b. Gerak menjadi panas
 - c. Listrik menjadi gerak
 - d. Gerak menjadi Listrik
2. Perubahan energi yang terjadi pada kipas angin adalah...?
 - a. Listrik menjadi panas
 - b. Kimia menjadi Listrik
 - c. Panas menjadi bunyi
 - d. Listrik menjadi gerak
3. Alat yang menghasilkan energi Listrik menggunakan energi aliran air disebut adalah...?
 - a. Generator
 - b. Angin
 - c. Listrik
 - d. Matahari
4. Mobil-mobilan bertenaga baterai dapat berfungsi dengan baik Setelah mengalami perubahan energi kimia menjadi energi ...?
 - a. Uap
 - b. Listrik
 - c. Panas
 - d. Cahaya
5. Dalam Upaya penghematan energi, maka sebelum tidur kita wajib mematikan...?
 - a. Lampu
 - b. Kipas angin
 - c. Kran air
 - d. Televisi
6. Selesai mandi adik lupa mematikan kran air di kamar mandi, maka yang harus kamu lakukan adalah...?
 - a. Segera mematikan kran air
 - b. Segera melaporkan kepada ibu
 - c. Menegur adik
 - d. Membiarkan air tetap mengalir

7. Perhatikan kalimat dibawah ini!
1. Gunakan kendaraan bermotor seperlunya
 2. Kurangi penggunaan AC Mobil
 3. Menggunakan kendaraan bermotor kesekolah meskipun jaraknya dekat
 4. Biasakan menggunakan kendaraan umum

Kalimat yang sesuai untuk menghemat minyak bumi, kaitannya dengan kewajiban kita terhadap penggunaan energi adalah kalimat nomor...?

- a. 1,2 dan 3
 - b. 1,2, dan 4
 - c. 1,3, dan 4
 - d. 2,3, dan 4
8. Dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, Seorang guru menggunakan energi yang tidak sedikit. Untuk menghargai energi dan waktu dari guru dapat ditunjukkan dengan sikap...?
- a. Berbicara dengan teman saat guru menerangkan
 - b. Mengabaikan nasihat guru
 - c. Memperhatikan penjelasan guru
 - d. Tidak mengerjakan tugas dari guru
9. Perhatikan di bawah ini!
1. Mengerjakan tugas tepat waktu
 2. Membuat taman sekolah
 3. Menerima Pelajaran
 4. Mendapatkan nilai Setelah mengerjakan tugas
 5. Mematikan lampu saat tidak dibutuhkan

Perilaku yang menunjukkan kewajiban dalam menggunakan energi dengan baik adalah kalimat nomor...?

- a. 1,2, dan 3
 - b. 2,3, dan 4
 - c. 3,4, dan 5
 - d. 1,2, dan 5
10. Mematikan televisi ketika hendak tidur termasuk ...?
- a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Kebiasaan
 - d. Agar tidak dimarah ibu

KUNCI JAWABAN

1. B	6. 4
2. D	7. B
3. A	8. C
4. B	9. D
5. A	10. B



Lampiran 4 Lembar Penilaian

1. Penilaian Sikap
 - a. Penilaian sikap spiritual

Lembar Penilaian Sikap Spiritual

Nama Sekolah : MI Mutiara Hati
 Kelas/Semester : III/II
 Tanggal Pengamatan :
 Tema : 6
 Subtema : 2
 Pembelajaran : 2

Rubrik Penilaian

No	Nama	Kriteria												Total Nilai	Nilai
		Ketaatan Beribadah				Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran				Sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (√)

Nilai Sikap Spritual:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Banyaknya Indikator} \times 4$$

Rentangan nilai

Sangat Baik = Apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik = Apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup = Apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Perlu Bimbingan = Apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

No	Sikap Spiritual	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketaatan beribadah	Taat dalam menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Selalu menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Sering menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	beribadah Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam
2	Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Kekhusukan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Selalu terlihat khusuk saat berdoa	Sering terlihat khusuk saat berdoa	Kadang-kadang terlihat khusuk saat berdoa	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa
3	Sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Mengikuti berbagai kegiatan kegamaan yang diselenggarakan	Selalu mengikuti berbagai kegiatan kegamaan yang diselenggarakan	Sering mengikuti berbagai kegiatan kegamaan yang diselenggarakan	Kadang-kadang mengikuti berbagai kegiatan kegamaan yang diselenggarakan	Tidak pernah mengikuti berbagai kegiatan kegamaan yang diselenggarakan

Penilaian Sikap Sosial

Lembar Penilaian Sikap Sosial

Nama Sekolah : MI Mutiara Hati

Kelas/Semester : III/II

Tanggal Pengamatan :

Tema : 6

Subtema : 2

Pembelajaran : 2

Rubrik Penilaian

No	Nama	Kriteria												Total Nilai	Nilai	
		Disiplin				Tanggung Jawab				Peduli						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1																
2																

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (√)

Nilai Sikap Spritual:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Banyaknya Indikator} \times 4$$

Rentangan nilai

Sangat Baik = Apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik 3,33 = Apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup 2,33 = Apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Perlu Bimbingan = Apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

No	Sikap	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Disiplin	Melaksanakan peraturan	Mampu melaksanakan aturan dengan kesadaran diri	Melaksanakan aturan dengan pengarahan guru	Kurang mampu melaksanakan aturan	Belum mampu melaksanakan aturan
2	Tanggungjawab	Mengerjakan tugas	Menyelesaikan tugas sesuai arahan dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas sesuai arahan tetapi tidak tepat waktu	Menyelesaikan tugas tidak sesuai arahan dan tidak tepat waktu	Tidak menyelesaikan tugas
3	Peduli	Suka menolong	Selalu menolong teman dan yang membutuhkan	Sering menolong teman dan yang membutuhkan	Kadang-kadang menolong teman dan yang membutuhkan	Tidak pernah menolong teman dan yang membutuhkan

2. Penilaian Pengetahuan

Lembar Penilaian Pengetahuan

Kelas = III (Tiga)

Tanggal Pengamatan =

Tema = 6

Subtema = 2

Teknik = Tes Tulis

Instrumen = Soal Pilihan Ganda

No Soal	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
1	Bahasa Indonesia	3.2 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat..	C3	PG
2	Bahasa Indonesia	3.2 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat.	C3	PG
3	Bahasa Indonesia	3.2 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menuliskan pengertian bentuk energi dan perubahannya dengan tepat.	C3	PG
4	Bahasa Indonesia	3.2 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi	3.2.1 Menuliskan pengertian bentuk energi dan	C1	PG

		yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	perubahannya dan mengidentifikasi contoh benda perubahan wujud energi di lingkungan sekitar		
5	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG
6	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG
7	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di terkait penghematan energi	C4	PG
8	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh sikap yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di sekolah terkait penghematan energi	C6	PG
9	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di sekolah terkait	C1	PG

			penghematan energi		
10	PPKn	4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	4.2.1 Menuliskan pengertian hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG

3. Penelitian Keterampilan

Berdiskusi

No	Nama	Kriteria								Nilai
		Hasil Tugas				Kerja sama kelompok				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1										
2										

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (√)

Skor maksimal = 4 x 3 = 12

Nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$

Keterangan :

K = Kurang (1)

C = Cukup (2)

B = Baik (3)

SB = Sangat Baik (4)

Rentangan Nilai:

< 75

75 – 82

83 – 90

91 – 100

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Hasil tugas	Hasil tugas kurang baik	Hasil tugas cukup baik	Hasil tugas baik	Hasil tugas sangat baik
2.	Kerja sama kelompok	Kerja sama kelompok kurang baik	Kerja sama kelompok cukup baik	Kerja sama kelompok baik	Kerja sama kelompok sangat baik



**Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III
Di MI Mutiara Hati Jembrana Bali**

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.4	Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan
4.2	Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

PPKn

3.4	Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

Indikator

Bahasa Indonesia

3.2.1	Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat. (C3)
3.2.2	Menemukan bentuk energi dan perubahannya di dalam kehidupan sehari-hari (C4)
3.2.3	Menyusun informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (C6)
4.2.1	Membuat contoh informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P2)
4.2.2	Menyajikan hasil informasi terkait sumber energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat. (P3)
4.2.3	Menjelaskan konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulisan dengan kalimat efektif (P4)

PPKn

3.2.1	3.2.1 Menentukan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (C3)
--------------	---

3.2.2	Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di rumah terkait penghematan energi (C4)
3.2.3	Menyimpulkan pendapat apabila ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik.
4.2.1	Mengidentifikasi apabila ada orang yang tidak menggunakan energi dengan baik. (P2)
4.2.2	Menyajikan Pengalamannya dalam Menjalankan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah terkait penghematan energi . (P3)
4.2.3	Menjelaskan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga (P4)

Materi Kelas III Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2

Muatan Bahasa Indonesia

1. Pengertian Sumber Energi

Sumber energi adalah segala sesuatu yang bisa menghasilkan energi. Energi adalah sesuatu yang penting di dalam kehidupan. Matahari, air, tanah, dan udara adalah contoh sumber energi.

2. Perubahan Energi Beserta Contohnya

- a. Perubahan energi listrik menjadi energi panas, contoh setrika, microwave dan lain lain.
- b. Perubahan energi listrik menjadi energi kimia, contohnya batu baterai yang discharge, aki yang diisi dan sebagainya.
- c. Perubahan energi listrik menjadi energi gerak, contohnya kipas angin, blender dan lain lain.
- d. Perubahan energi listrik menjadi energi bunyi, contohnya radio.
- e. Perubahan energi panas (cahaya) menjadi energi listrik, contohnya alat generator termoelektrik atau panel surya yang mengubah cahaya matahari menjadi energi listrik.
- f. Perubahan energi gerak (mekanik) menjadi energi listrik, contohnya kincir air, kincir angin yang menghasilkan listrik.
- g. Perubahan energi listrik menjadi energi panas, contohnya mesin pengering rambut.
- h. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi, contohnya ketika menepuk tangan.

- i. Perubahan energi kimia menjadi energi gerak, contohnya adalah kereta api uap yang menggunakan batu bara, anak-anak sarapan kemudian beraktivitas.
- j. Perubahan energi cahaya menjadi energi kimia, contohnya adalah pada proses pembuatan makanan oleh tumbuhan hijau (fotosintesis).
- k. Perubahan energi kimia menjadi energi listrik, contohnya adalah handphone

Perubahan energi	Contoh Benda
Energi listrik menjadi energi gerak	
Energi listrik menjadi energi panas	
Energi kimia menjadi energi listrik	
Energi gerak (mekanik) menjadi energi listrik	
Energi listrik menjadi energi bunyi	

Muatan PPKn

1. Pengertian hak dan kewajiban

Hak adalah sesuatu yang mutlak menjadi milik kita dan penggunaannya tergantung kepada kita sendiri. Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab

2. Pengertian penghematan energi

Penghematan energi atau konservasi energi adalah tindakan mengurangi jumlah penggunaan energi. Menghemat energi berarti tidak menggunakan energi listrik untuk suatu hal yang tidak berguna. Penghematan energi dapat dicapai dengan penggunaan energi secara efisien di mana manfaat yang sama diperoleh dengan menggunakan energi lebih sedikit, ataupun dengan mengurangi konsumsi dan kegiatan yang menggunakan energi.

3. Contoh kewajiban menghemat energi

1. Mematikan keran air saat bak penuh
2. Mematikan lampu saat tidak digunakan



3. Pemamfaatan tangki penampung air



4. Membuka jendela untuk penerangan dan pendinginan alami





5. Mengeringkan pakaian dengan sinar matahari



6. Mematikan alat elektronik yang tidak digunakan

Soal Evaluasi

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Dengan menggosokkan kedua telapak tangan maka akan mengubah energi...?
 - a. Listrik menjadi panas
 - b. Gerak menjadi panas
 - c. Listrik menjadi gerak
 - d. Gerak menjadi Listrik
2. Perubahan energi yang terjadi pada kipas angin adalah...?
 - a. Listrik menjadi panas
 - b. Kimia menjadi Listrik
 - c. Panas menjadi bunyi
 - d. Listrik menjadi gerak
3. Alat yang menghasilkan energi Listrik menggunakan energi aliran air disebut adalah...?
 - a. Generator
 - b. Angin
 - c. Listrik
 - d. Matahari
4. Mobil-mobilan bertenaga baterai dapat berfungsi dengan baik Setelah mengalami perubahan energi kimia menjadi energi ...?
 - a. Uap
 - b. Listrik
 - c. Panas
 - d. Cahaya
5. Dalam Upaya penghematan energi, maka sebelum tidur kita wajib mematikan...?
 - a. Lampu
 - b. Kipas angin
 - c. Kran air
 - d. Televisi
6. Selesai mandi adik lupa mematikan kran air di kamar mandi, maka yang harus kamu lakukan adalah...?
 - a. Segera mematikan kran air
 - b. Segera melaporkan kepada ibu
 - c. Menegur adik
 - d. Membiarkan air tetap mengalir
7. Perhatikan kalimat dibawah ini!
 1. Gunakan kendaraan bermotor seperlunya

2. Kurangi penggunaan AC Mobil
3. Menggunakan kendaraan bermotor kesekolah meskipun jaraaknya dekat
4. Biasakan menggunakan kendaraan umum

Kalimat yang sesuai untuk menghemat minyak bumi, kaitannya dengan kewajiban kita terhadap penggunaan energi adalah kalimat nomor...?

- a. 1,2 dan 3
 - b. 1,2, dan 4
 - c. 1,3, dan 4
 - d. 2,3, dan 4
8. Dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, Seorang guru menggunakan energi yang tidak sedikit. Untuk menghargai energi dan waktu dari guru dapat ditunjukkan dengan sikap...?
- a. Berbicara dengan teman saat guru menerangkan
 - b. Mengabaikan nasihat guru
 - c. Memperhatikan penjelasan guru
 - d. Tidak mengerjakan tugas dari guru
9. Perhatikan di bawah ini!
1. Mengerjakan tugas tepat waktu
 2. Membuat taman sekolah
 3. Menerima Pelajaran
 4. Mendapatkan nilai Setelah mengerjakan tugas
 5. Mematikan lampu saat tidak dibutuhkan

Perilaku yang menunjukkan kewajiban dalam menggunakan energi dengan baik adalah kalimat nomor...?

- a. 1,2, dan 3
 - b. 2,3, dan 4
 - c. 3,4, dan 5
 - d. 1,2, dan 5
10. Mematikan televisi ketika hendak tidur termasuk ...?
- a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Kebiasaan
 - d. Agar tidak dimarah ibu

KUNCI JAWABAN

1. B	6. A
2. D	7. B
3. A	8. C
4. B	9. D
5. A	10. B



No Soal	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
1	Bahasa Indonesia	3.3 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat..	C3	PG
2	Bahasa Indonesia	3.3 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menentukan bentuk energi dan perubahannya dengan tepat.	C3	PG
3	Bahasa Indonesia	3.3 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3.2.1 Menuliskan pengertian bentuk energi dan perubahannya dengan tepat.	C3	PG
4	Bahasa Indonesia	3.2 Menggalis informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual,	3.2.1 Menuliskan pengertian bentuk energi dan perubahannya dan mengidentifikasi contoh	C1	PG

		dan/atau eksplorasi lingkungan	benda perubahan wujud energi di lingkungan sekitar		
5	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG
6	PPKn	3.3 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.1 Menyebutkan contoh hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG
7	PPKn	3.3 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di terkait penghematan energi	C4	PG
8	PPKn	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh sikap yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di sekolah terkait penghematan energi	C6	PG
9	PPKn	3.3 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.	3.2.2. Menentukan contoh perilaku yang menunjukkan Hak dan Kewajiban di sekolah	C1	PG

			terkait penghematan energi		
10	PPKn	4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	4.2.2 Menuliskan pengertian hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C1	PG



LAMPIRAN 5

Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Roda Berputar
 Peneliti : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jmebrana Bali

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak valid
 2 = Tidak valid
 3 = Valid
 4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
	Aspek Fisik/Tampilan				
1	Tampilan media menarik				√
2	Warna media menarik				√
3	Desain media Roda Berputar tepat			√	
4	Kesederhanaan bentuk			√	
5	Kejelasan ilustrasi bentuk			√	
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan background Tepat				√
7	Petunjuk penggunaan tepat			√	
8	Keseluruhan tampilan media menarik.				√
	Aspek Bahan				
1	Ketepatan pemilihan bahan				√
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√

3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)				✓
4	Media Roda Berputar memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan			✓	
5	Penggunaan media Roda Berputar tidak membahayakan			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan

- 1) Di bagian paling atas beri identitas media "Media Roda Berputar" dari bahan triplek agar lebih kokoh (sudah terkonfirmasi)
- 2) poin 1 tersebut diberi pewarnaan dan gambar roda agar match dengan topik / simbol media ini. (sudah terkonfirmasi)

Jember, 19 Maret 2024

Validator Ahli Media

Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

Peneliti

Ummu Ahyah
NIM. 201101040003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 6

Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Roda Berputar
 Peneliti : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jmebrana Bali

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak valid

2 = Tidak valid

3 = Valid

4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum			√	
2	Kesesuaian isi dengan KD				√
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√
4	Materi pada media mudah dipahami				√

5	Kualitas kemenarikan pada materi			✓	
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Kelas III			✓	
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri				✓

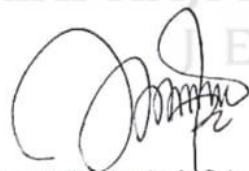
Kolom Saran dan Perbaikan



Jember, 29 April 2024

Validator Ahli Materi

Peneliti



Hj. Luluk Sulthonivah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197006162014112001

Ummu Ahvah

NIM. 201101040003

LAMPIRAN 7

Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Roda Berputar
 Sasaran : Guru Tematik Kelas III MI Mutiara Hati
 Peneliti : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Roda Berputar pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, dan 4 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Sangat tidak valid

2 = Tidak valid

3 = Valid

4 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media Roda Berputar dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik				√
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari				√
4	Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari			√	
5	Media dapat digunakan dengan mudah				√
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media)				√

	sudah baik dan menarik				
7	Penggunaan media dalam pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai materi tematik yang dipelajari				✓
8	Media roda berputar dapat melatih kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran			✓	
9	Dengan menggunakan media roda berputar pembelajaran lebih aktif				✓
10	Media roda berputar dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing			✓	

Kolom Saran dan Perbaikan

Kalau bisa kartu soal tema sesuai dgn Materi yang diajarkan dibagian implementasi diberikan lagu-lagu agar kelompok tidak bosan saat menunggu giliran Memainkan Media

Negara, 02 Mei 2024

Validator Ahli Pembelajaran

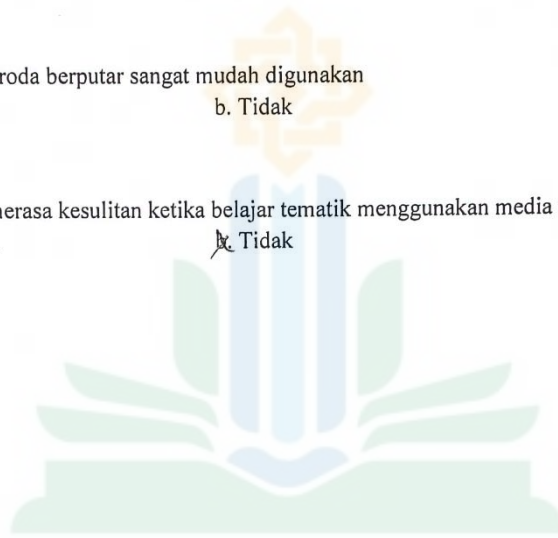
Nisna Leonita Agustin, S.Pd
NIP.

Peneliti

Ummu Ahyah
NIM. 201101040003

J E M B E R

7. Tuliskan pada soal yang terdapat di dalam kotak media roda beputar jelas dan mudah dibaca
- a. Ya Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
- a. Ya Tidak
9. Media roda berputar sangat mudah digunakan
- Ya Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar tematik menggunakan media roda berputar
- a. Ya Tidak



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

4

4

4

4

4

4

4

7. Tuliskan pada soal yang terdapat di dalam kotak media roda beputar jelas dan mudah dibaca

a. Ya

b. Tidak

8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya

a. Ya

b. Tidak

9. Media roda berputar sangat mudah digunakan

a. Ya

b. Tidak

10. Saya merasa kesulitan ketika belajar tematik menggunakan media roda berputar

a. Ya

b. Tidak







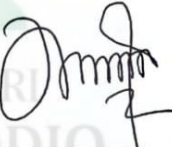

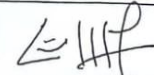
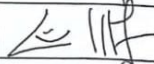
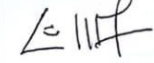
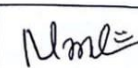
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


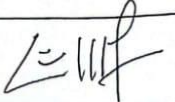
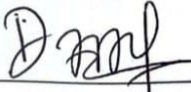
LAMPIRAN 9

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

DI MADRASAH IBTIDAIYAH MUTIARA HATI JEMBRANA BALI

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	14 Maret 2024	Menyerahkan surat penelitian kepada bapak Dinar Gandana, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah MI Mutiara Hati Jembrana Bali	
2	15 Maret 2024	Studi kasus bersama Ibu Nisna Leonita Agustin, S.Pd	
3	15 Maret 2024	Wawancara dengan guru kelas III yaitu Ibu Nisna Leonita Agustin, S.Pd terkait karakteristik peserta didik, dan pembelajaran tematik serta media pembelajaran yang digunakan	
4	19 Maret 2024	Validasi Media Roda Berputar dengan ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I	
5	29 April 2024	Validasi Media Roda Berputar dengan ahli materi yaitu Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.	
6	02 Mei 2024	Validasi Media Roda Berputar dengan ahli pembelajaran (Guru Kelas III MI Mutiara Hati)	
7	03 Mei 2024	Observasi sekaligus menampilkan produk Media Roda Berputar	
8	03 Mei 2024	Uji Kelompok Kecil	
9	04 Mei 2021	Uji Keompok Besar	
10	04 Mei 2024	Wawancara dengan peserta didik mengenai pendapat Media Roda Berputar	

9	04 Mei 2024	Wawancara dengan guru Kelas III mengenai Media Roda Berputar yang sudah ditampilkan	
10	14 Mei 2024	Melengkapi data dan dokumenasi dengan Kepala Sekolah beserta guru kelas	
11	14 Mei 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

Negara, 14 Mei 2024

Mengetahui
Kepala Madrasah Ibtidaiyah
MI Mutiara Hati Jembrana
Bali




Dinar Gandana, S.Pd.I
NIP.

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

LAMPIRAN 10

Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-6889/In.20/3.a/PP.014/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Mutiara Hati
 Jln Raya Gilimanuk -Banyubiru, Negara Bali

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

NIM : 201101040003
 Nama : UMMU AHYAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di MI Mutiara Hati Jembrana Bali & " selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dinar Gandana, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Maret 2024

Dekan,

[Signature] Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
 HOTIBUL UMAM

Lampiran 11

Surat Izin Selesai Penelitian



YAYASAN SOSIAL SEJAHTERA JEMBRANA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MUTIARA HATI
 Email: mimutiarahati51@gmail.com / NSM. 111251010020 / NPSN. 70025973
 Alamat : Jalan Negara-Gilimanuk, Banyubiru, Negara, Kode Pos 82218 Telp. 081936670043

SURAT KETERANGAN

No : 019/SKT/MIMH/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Mutiara Hati Jembrana Bali, menerangkan bahwa:

Nama : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Keterangan : Telah melakukan penelitian dengan menggunakan Media RODA BERPUTAR

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di MI Mutiara Hati Jembrana Bali pada tanggal 14 Maret-14 Mei 2024 dengan judul penelitian

“Pengembangan Media RODA BERPUTAR Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar digunakan sebagaimana mestinya

Jembrana, 14 Mei 2024

Mengetahui,

Kepala MI Mutiara Hati

NIP:

Lampiran 12

Surat Bebas Plagiasi

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

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar 15,4%

1. BAB I : 19%
2. BAB II : 24%
3. BAB III : 23%
4. BAB IV : 8%
5. BAB V : 3%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 Mei 2024
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember


(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.I)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

LAMPIRAN 13**BIODATA PENULIS****Data Diri**

Nama : Ummu Ahyah
 NIM : 201101040003
 TTL : Cupel, 01 September 2001
 Alamat : Jl. Sahadewa Banjar Munduk Asem, Desa Cupel Kec
 Negara Kabupaten Jembrana - Bali
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : ummuahya1234@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. Sekolah Dasar : Sd Negeri 2 Cupel, 2008-2014
2. Sekolah Menengah Pertama : MTs Al-Hikmah Cupel, 2014-2017
3. Sekolah Menengah Atas : MAN 3 Jembrana, 2017-2020
4. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,
2020- sekarang