

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AR RAHMAN LOJEJER WULUHAN
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AR RAHMAN LOJEJER WULUHAN
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiyai 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
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AR RAHMAN LOJEJER WULUHAN
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiyai 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 Ibtidai

Oleh :

Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Ahmad Winarno, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP 198607062019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
MADRASAH IBTIDAIYAH AR RAHMAN LOJEJER WULUHIAN
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

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 : Rabu
Tanggal : 11 Desember 2024
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Nuruddin, M.Pd.I
NIP. 197903042007101002

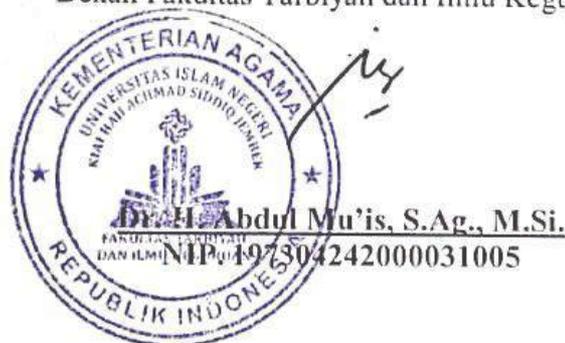
Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198501142023211015

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I
2. Ahmad Winarno, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

وَكُنْ مُسْتَفِيدًا كُلَّ يَوْمٍ زِيَادَةً مِنَ الْعِلْمِ وَاسْبَحْ فِي بُحُورِ الْفَوَائِدِ

Artinya: “Jadikan hari-harimu untuk menambah ilmu dan berenanglah di lautan ilmu yang berguna”¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹Syeikh Az-Zarnuji, Terjemah Ta`lim Muta`allim, (Surabaya: MUTIARA ILMU, 2009), 7

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur peneliti Alhamdulillahirobbil`alamiin karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Peneliti persembahkan karya ini kepada orang yang peneliti sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Purwadi dan Ibu Wasidah. Terimakasih atas do`a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang telah merawat serta mendidik mulai dari saya tidak bias apa-apa hingga bisa menempuh Pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan, diluaskan rizkinya, diberi ketetapan Iman dan islam, serta umur yang barokah, Amiin.
2. Kakak kandung peneliti, Noviadatul Muthoharoh, Moh. Sholahuddin, dn M. Yusuf Qomarul Huda. Terimakasih telah memberi dukungan serta do`a. semoga selalu diberikan kesehatan, diluaskan rizkinya, diberi ketetapan iman dan islam serta umur yang barokah, Amiin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Mi Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”**. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Peneliti menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Peneliti juga menyadari ada banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa penuh hormat peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Bapak Ahmad Winarno, S.Pd.I., M.Pd.I., Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.I., selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku validator bahasa yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
10. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan peneliti pengalaman hidup serta motivasi sehingga peneliti dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru dikehidupan peneliti.
11. Bapak Abdul Munib, S.Pd.Gr., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-

Rahman Lojejer Wuluhan Jember yaang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Nurul Umayatul Choirunisa S.Pd,Gr., selaku wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember yang telah banyak membantu peneliti dalam memperoleh data dalam penelitian ini.

13. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Sekian dan semoga hasil penelitian yang dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan dan semoga amal baik yang diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang baik dari Allah Subhanahu Wata`ala.

Jember, 28 November 2024
Peneliti

Zulul Lailatul Masruroh
NIM. 202101040026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Zulul Lailatul Masruroh, 2024: Pengembangan Media *Spinning Wheel* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024

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

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dikelas jarang dilakukan dan perlunya pengembangan suatu bahan ajar atau media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Karena itulah peneliti mengembangkan sebuah media berupa media *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Pengembangan media ini dilakukan agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024? 2) Bagaimana kelayakan penggunaan media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024? 3) Bagaimana kepraktisan media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

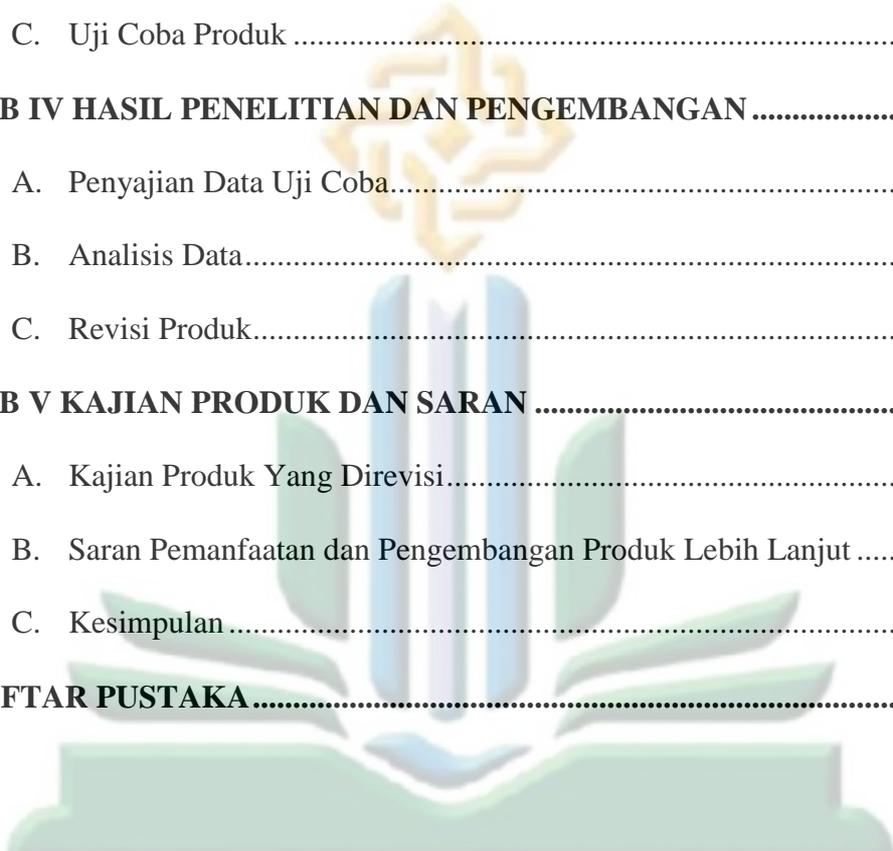
Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk menghasilkan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024, 2) Untuk memvalidasi kelayakan penggunaan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024, 3) Untuk mengetahui kepraktisan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media *spinning wheel* yang terdiri dari roda putar, materi pembelajaran, kuis dan buku panduan. 2) hasil kelayakan media *spinning wheel* dinyatakan layak dengan hasil persentase kevalidan rata-rata 85,50% dengan masing-masing perolehan skor ahli media 76%, ahli materi 84%, ahli bahasa 90% dan ahli pembelajaran 92%, 3) hasil kepraktisan media *spinning wheel* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 91,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN	i
PERSETUJUAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	43

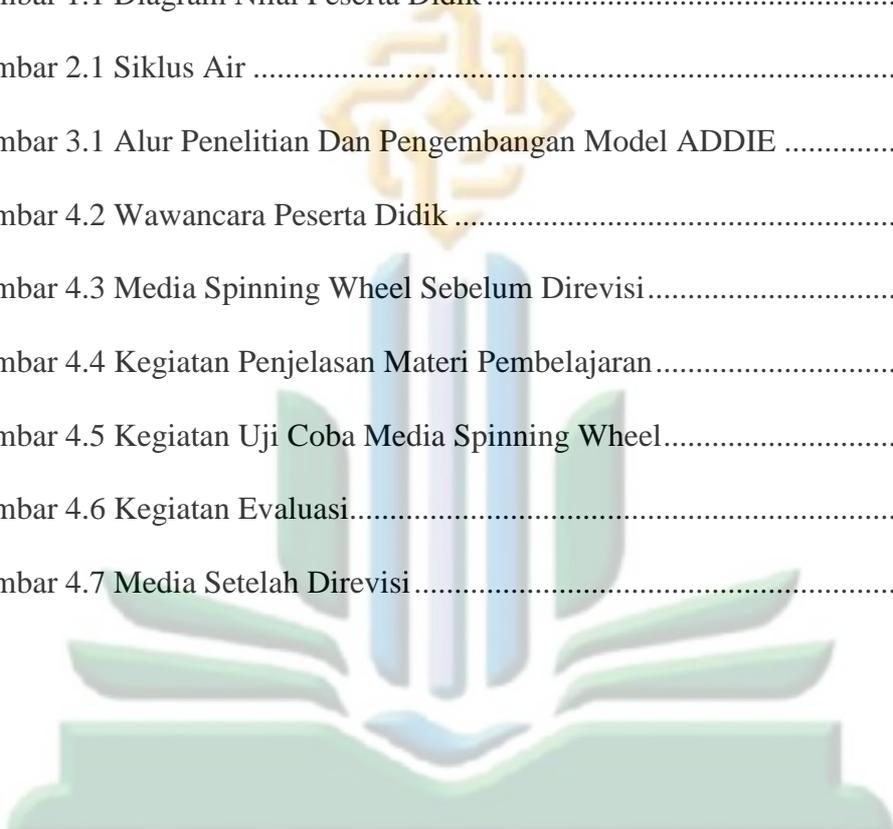
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba.....	60
B. Analisis Data.....	76
C. Revisi Produk.....	79
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	81
A. Kajian Produk Yang Direvisi.....	81
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	86
C. Kesimpulan	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Nilai Peserta Didik	4
Gambar 2.1 Siklus Air	41
Gambar 3.1 Alur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE	45
Gambar 4.2 Wawancara Peserta Didik	61
Gambar 4.3 Media Spinning Wheel Sebelum Direvisi.....	66
Gambar 4.4 Kegiatan Penjelasan Materi Pembelajaran.....	73
Gambar 4.5 Kegiatan Uji Coba Media Spinning Wheel.....	74
Gambar 4.6 Kegiatan Evaluasi.....	74
Gambar 4.7 Media Setelah Direvisi.....	79



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.....	46
Tabel 3.2 Kriteria Validasi.....	57
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan.....	59
Tabel 4.1 Perolehan Skor Ahli Media.....	67
Tabel 4.2 Perolehan Skor Ahli Materi	69
Tabel 4.3 Perolehan Skor Ahli Bahasa	70
Tabel 4.4 Perolehan Skor Ahli Pembelajaran	71
Tabel 4.5 Hasil Nilai Soal Evaluasi Peserta Didik Kelas V	75
Tabel 4.6 Hasil Validasi.....	77
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik	78

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Kemajuan suatu negara tidak lepas dari komponen pendidikan, karena pendidikan memegang peranan penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan komponen kunci pembangunan suatu negara. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.² Oleh karena itu, salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah penyelenggara pendidikan perlu beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan masyarakat yang berkembang saat ini.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah yang berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dilakukan secara sadar dan sistematis serta bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan harapannya. Perubahan perilaku peserta didik tersebut dapat dilihat

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

pada tiga dimensi kemampuan: kognitif (keilmuan), afektif (sikap), dan psikomotor (visualisasi perilaku).

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua aspek kegiatan (belajar dan mengajar) yang perlu direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan atau menguasai sejumlah kompetensi atau indikator hasil belajar. Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu kegiatan terencana yang mendorong terjadinya pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran mengarah pada dua kegiatan utama. Yang pertama adalah bagaimana masyarakat melakukan tindakan untuk mengubah perilakunya melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana cara masyarakat menyampaikan ilmu melalui kegiatan pendidikan? Oleh karena itu, yang dimaksud dengan belajar adalah suatu kondisi eksternal dari kegiatan belajar yang dilakukan guru terutama untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar.³

Belajar (mengajar) berarti “usaha mengajar individu atau kelompok melalui berbagai upaya dan strategi, metode, dan pendekatan yang berbeda untuk mencapai tujuan yang direncanakan.” Pembelajaran juga dapat dipandang sebagai aktivitas guru yang terprogram dalam desain pembelajaran yang berfokus pada penyediaan sumber belajar dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif. Dalam Islam, pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pengembangan karakter, khususnya dalam proses

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosada, 2016), 4-5

pembentukan moral atau akhlak. Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW untuk mengikuti jalan yang benar dan sesuai dengan syariat Islam. Siapapun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Sesuai dengan firman Allah dalam Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ظَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kejalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.⁴

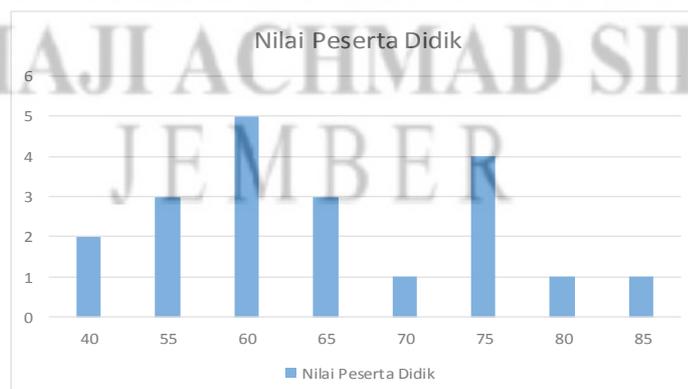
Salah satu unsur yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik profesional yang mempunyai tanggung jawab utama mengajar, mengajar, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui pendidikan formal, dasar, dan menengah. Sebagai seorang guru diperlukan kemampuan/kompetensi untuk berhasil menyelesaikan tugas-tugas mengajar dalam pendidikan dengan baik, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran.

Sebaiknya guru menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik sehingga siswa tidak bosan saat belajar mengajar. Seharusnya semua guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, namun kenyataannya tidak semua guru mampu

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019), 391.

memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, sehingga proses belajar mengajar masih bersifat tradisional.

Bu Nurul Umayatul Choirunnisa selaku guru kelas 5 mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran tematik, media yang sering digunakan yaitu buku, papan tulis, peta, atlas, globe, lingkungan sekolah, proyektor, dan lain-lain. Disamping itu, sering terjadi kurangnya nilai peserta didik yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.⁵ Dari hasil observasi pada tanggal 24 Februari menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik sering kali keluar permisi, jika guru sudah tampak masuk kelas, ada juga sebagian peserta didik yang belum masuk kelas, selain itu ketika proses pembelajaran peserta didik sering sekali kelihatan ingin cepat keluar kelas karena keadaan kelas yang cukup membosankan. Adapun dibawah ini Kriteria Ketuntasan Minimal peserta didik yang masih belum mencapai KKM 70 di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember dapat dilihat pada diagram dibawah ini.⁶



Gambar 1.1 Diagram Nilai Peserta Didik

Diagram diatas menunjukkan bahwa ada 65% sebagian peserta didik

⁵ Nurul Umayatul Choirunnisa, diwawancara oleh Peneliti, Wuluhan, 08 Mei 2024.

⁶ Observasi di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember, 24 Februari 2024

kelas V di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember yang masih mendapatkan nilai yang belum mencapai KKM pada pembelajaran tematik. Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya nilai yang belum mencapai KKM disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan, dan juga disebabkan oleh kurangnya pengembangan strategi atau metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, sehingga peserta didik kurang berpengalaman dalam menggali materi. Selain itu, guru kurang dapat memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran. Padahal, saat ini begitu banyak contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini senada dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik. Guru harus mampu menguasai proses pembelajaran artinya guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Prameswari berpendapat bahwa pendidik (guru dan dosen) dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri.⁷ Media yang digunakan dapat dipilih sesuai karakter peserta didik sehingga mampu memberikan semangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran aktif dan menyenangkan jarang ditemukan di sekolah. Salah

⁷ Prameswari, "Media Ular Tangga, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan Kognitif Peserta Didik", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2 (1).9-17

satu cara untuk menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik MI adalah dengan mendorong peserta didik bermain sambil belajar. Proses pembelajaran berlangsung sambil bermain, sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran melalui bermain.

Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media *spinning wheel* dimana media pembelajaran *spinning wheel* adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran interaktif. Media ini sering digunakan untuk membuat aktivitas yang lebih menarik dan menghibur, terutama dalam konteks pembelajaran dalam kelas fisik. Media *spinning wheel* biasanya digunakan untuk membuat permainan atau aktivitas yang melibatkan elemen keberuntungan, seperti pengundian atau pemilihan secara acak.⁸

Media *spinning wheel* dapat membangkitkan semangat dan memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dengan menghadapi situasi yang berbeda-beda setiap kali putaran roda atau alat diputar, peserta didik dapat melatih kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi manfaat dan siklus air dalam berbagai konteks yang nyata dan relevan.⁹

Peneliti memilih media *spinning wheel* karena media *spinning wheel* dapat dijadikan sebagai alat untuk mendidik, menghibur peserta didik, dan

⁸ Qumala Nur Aini, Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar, (Tulungagung : Universitas Islam Negeri Sayyid AliRahmatullah Tulungagung : 2022), 41

⁹ Sari Nita Fitria, Skripsi : Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita pada Peserta Didik Kelas II SD, (Gresik :Universitas Muhammadiyah Gresik, 2019),23

membangun komunikasi antar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran *spinning wheel* dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena pada hakikatnya anak usia dini akan menyukai hal berupa permainan sehingga peneliti mengolahnya menjadi pelajaran.¹⁰

Dari uraian di atas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran *spinning wheel*. Media pembelajaran *spinning wheel* merupakan suatu objek yang berbentuk lingkaran dan terdapat gambar yang berputar mengikuti porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar. Setelah itu, peserta didik akan diberikan kartu yang sesuai dengan hasil putaran, seperti kartu materi atau kartu pertanyaan. Dengan menggunakan media *spinning wheel*, peserta didik dapat melatih kemampuan menjawab dan melatih pola pikir dalam menyelesaikan latihan soal. Ketika dimainkan secara berkelompok, permainan *spinning wheel* dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dan membimbingnya untuk aktif dalam kelompok, dan memantapkan pemahaman peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk mengenali kelebihan dan kekurangan materi dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif peserta didik. Media *spinning wheel* atau roda putar dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam hal memahami materi. Media ini memiliki keunggulan, sehingga peneliti memilih media ini. Keunggulannya antara lain: dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan

¹⁰ Lalu Abdul Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN Cakranegara", *Jurnal Media Pendidikan Matematika* 6, No.2 2018,98

memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* atau roda putar dikatakan efektif karena media ini digunakan sebagai alat bermain yang memiliki soal dan gambar. Oleh karena itu, media ini dapat menarik perhatian, merangsang minat belajar, dan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran peserta didik terhadap pembelajaran tematik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pada judul **“Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas. Maka perumusan masalah yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana kepraktisan media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran

Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan
Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk memvalidasi kelayakan penggunaan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *spinning wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *spinning wheel*, yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu papan putar berbentuk lingkaran warna warni yang memiliki berbagai gambar yang menarik pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Media pembelajaran *spinning wheel* ini terbuat dari triplek yang dibentuk lingkaran dengan diameter 40 cm, dengan alas triplek dan kotak pertanyaan yang terletak disamping roda putar.

3. Pemilihan peralatan dan bahan media terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar.
4. Papan putar dan alas papan terbuat dari kayu triplek, warna-warni pada papan terbuat dari stiker, kotak pertanyaan terbuat dari stik es krim.
5. Media ini didesain dengan bahan-bahan yang awet sehingga dapat digunakan berulang-ulang.
6. Media dibuat sekreatif mungkin dengan warna-warni dan memiliki berbagai gambar agar terlihat menarik.
7. Media *spinning wheel* ini disesuaikan dengan buku pembelajaran kurikulum 2013 Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Manfaat Air dan Siklus Air kelas V.
8. Media *spinning wheel* dapat dioperasikan secara mandiri maupun berkelompok. Media ini dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

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

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ini juga memiliki keterbatasan diantaranya: media ini merupakan media visual yang hanya dapat diakses secara langsung, atau tidak dapat diakses secara online, karena pada sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, peserta didik tidak diperbolehkan membawa perangkat yang terhubung dengan internet.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah proses merancang, membuat atau menyempurnakan produk yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik.

2. Media *Spinning Wheel*

Spinning wheel atau roda berputar adalah permainan berbentuk lingkaran yang berisi berbagai jenis gambar, yang dimainkan dengan cara memutar pada suatu sumbu dan berhenti pada salah satu gambar yang ada pada lingkaran tersebut. Permainan ini dirancang agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik secara keseluruhan.

Dari sini dapat disimpulkan yang dimaksud dengan judul pengembangan media *spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas V

Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember tahun pelajaran 2023/2024 adalah sebuah proses dalam merencanakan ataupun menyempurnakan pengembangan media *spinning wheel* dalam proses pembelajaran tematik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 untuk mempermudah dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rohman Lojejer Wuluhan Jember adalah peneliti membuat produk atau media pembelajaran berupa *spinning wheel* atau sering dikenal dengan roda putar yang dimodifikasi dengan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Neneng Fiqriani tahun 2023 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA Di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* dan desain penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas control dengan jumlah total kedua sampel yaitu 68 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan uji T jenis *Independent Samples T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data kuisisioner minat belajar siswa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 83,85% dan kelas control memperoleh rata-rata 50,27%. Mengenai hal ini pengkategorisasian nilai presentase minat belajar tergolong sangat tinggi untuk kelas eksperimen dan sedang untuk kelas kontrol. Berdasarkan data keaktifan belajar siswa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata

53,59% dan kelas control memperoleh rata-rata 47,84%. Mengenai hal ini rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Game Spinning Wheel* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem koordinasi kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan hasil uji T signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dan terdapat perbedaan yang signifikan media pembelajaran *game spinning wheel* keaktifan belajar siswa pada materi sistem koordinasi kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan hasil uji T signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama sama membahas tentang media *spinning wheel* atau roda putar. Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu metode penelitian, subjek, lokasi dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang ditulis oleh Firdatul Hasanah tahun 2022 dengan judul skripsi “Pengembangan *Game Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs”.

Penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan

¹² Neneng Fiqriani, Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Spinning Wheel* Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember tahun pelajaran 2022/2023, (Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 109

model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Namun tahapannya dibatasi hanya pada tahap *develop* karena keterbatasan waktu dalam penelitian. Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan 5 kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *game spinning wheel* dapat dikategorikan sangat valid. Hasil presentase hasil pembelajaran dari ahli materi 94%, penilaian dari ahli media sebesar 93,3% dan penilaian dari ahli pengguna (guru IPA) diperoleh presentase 86,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba respons peserta didik pada skala besar sebesar 91,75%. Analisis respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *game spinning wheel* sangat menarik, karena terdapat gambar, video demonstrasi, latihan soal yang disajikan dalam bentuk permainan, dan dapat menubuhkan semangat belajar peserta didik sehingga timbul usaha lebih maksimal dalam proses pembelajaran IPA.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media *spinning wheel*, dan menggunakan metode penelitian dan pengembangan

¹³ Firdatul Hasanah, Skripsi : Pengembangan Game Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs, (Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 71

atau *research and development* (R&D). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu tahapan pengembangan pada penelitian terdahulu menggunakan tahapan sebagai berikut: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), sedangkan tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

3. Penelitian yang ditulis oleh Fayanda Himatul Aliyah tahun 2023 dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbantu *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Bnagun Datar Kelas IV SDN Kalisampurno III Sidoarjo”.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-eksperiment design*, dengan *design one group pretest posttest design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kalisampurno III. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis sebagai berikut: uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*. Adapun rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-gain yakni 0,5151. Dengan presentase ketuntasan hasil belajar *pretest* yakni 0%. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar *posttest* yakni 80%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai

Asymp Sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran MMP berbantu *spinning wheel* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama sama membahas tentang media *spinning wheel*. Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian, subjek, lokasi dan waktu penelitian.

4. Penelitian yang ditulis oleh Lely Arum Syah Puteri dan Mintohari tahun 2022 dengan judul Jurnal “Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian ini berjenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry, model pengembangan ini memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis validasi materi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan persentase sebesar 88%,serta validasi materi mendapat persentase sebesar 90% dari respon pendidik dan mendapatkan persentase 90% dari respon peserta didik.

¹⁴ Fayanda Himatul Aliyah, Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbantu *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Bnagun Datar Kelas IV SDN Kalisampurno III Sidoarjo, (Sidoarjo, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo,2023), 86

Pada tahap analisis keefektifan media mendapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 84,61% dan hasil analisis N-gain dengan katagori sedang dengan nilai 0,65. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Spinning Wheel* layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.¹⁵

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama membahas tentang pengembangan media *spinning wheel* atau roda putar, penelitian ini juga menggunakan metode yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (*Research and Development*). Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu subjek, lokasi dan waktu penelitian.

5. Penelitian yang ditulis oleh Hani Subakti tahun 2020 dengan judul jurnal “Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media *Spinning Wheel* Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu”.

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari 4 tahapan, meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*refelction*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Tahap pelaksanaan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

¹⁵ Lely ArumSyah Puteri dan Mintohari, “Pengembangan *Spinning Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar”, JPSG. Vol.10 No.7. 2022, 1541-1551

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. pada siklus 1 hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 69,5% dengan presentase ketuntasan 60% dan presentase tidak tuntas yaitu 40%. Sedangkan pada siklus 2 hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 81,3 meningkat dengan presentase ketuntasan 86,7% dan presentase tidak tuntas 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar muatan bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu tahun peajaran 2019/2020.¹⁶

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang media *spinning wheel*. Yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D), subjek, lokasi dan waktu penelitian juga berbeda.

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

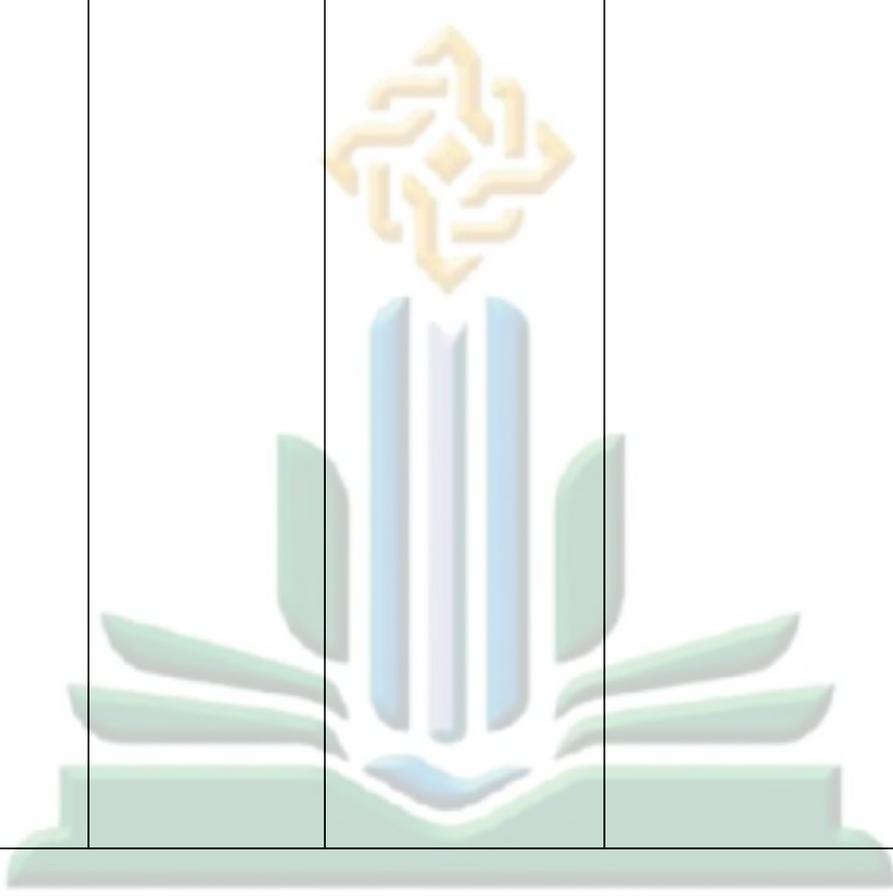
¹⁶ Hani Subakti, Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol.2 No.2, 2020, 198

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No. 1	Nama 2	Judul, Tahun 3	Pesamaan 4	Perbedaan 5	Hasil Penelitian 6
1.	Neneng Fiqriani	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Minat Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI IPA Di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, 2023	Membahas media <i>spinning wheel</i>	Metode penelitian kuantitatif subjek penelitian lokasi penelitian waktu penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran <i>Game Spinning Wheel</i> terhadap minat belajar siswa pada materi sistem koordinasi kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan hasil uji T signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dan terdapat perbedaan yang signifikan media pembelajaran <i>game spinning wheel</i> keaktifan belajar siswa pada materi sistem koordinasi kelas XI IPA di SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan hasil uji T signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002.
2.	Firdatul Hasanah	Pengembangan <i>Game Spinning Wheel</i> Sebagai	Pengembangan Media <i>Spinning wheel</i>	Model pengembangan menggunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

		Media Pembelajaran IPA Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs, 2022	Metode Penelitian R&D	<i>Define</i> (pendefinisian), <i>Design</i> (perancangan), <i>Develop</i> (pengembangan) Subjek penelitian Waktu penelitian Lokasi penelitian	sangat valid digunakan dengan nilai ahli materi 94%, penilaian dari ahli media sebesar 93,3% dan penilaian dari ahli pengguna (guru IPA) diperoleh presentase 86,6% dengan katagori sangat valid. Hasil uji coba respons peserta didik pada skala besar sebesar 91,75%.
3.	Fayanda Himatul Aliyah	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Missouri Mathematics Project</i> Berbantu <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Bnagun Datar Kelas IV SDN Kalisampurno III Sidoarjo, 2023	Membahas media spinning wheel	Metode penelitian kuantitatif Subjek penelitian Lokasi penelitian Waktu penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil nilai <i>posttest</i> lebih besar dari <i>pretest</i> . Adapun rata-rata hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menggunakan uji N-gain yakni 0,5151. dengan presentase ketuntasan hasil belajar <i>pretest</i> yakni 0%. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar <i>posttest</i> yakni 80%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh

					model pembelajaran MMP berbantu <i>spinning wheel</i> terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV
4.	Lely Arum Syah Puteri dan Mintohar	Pengembangan <i>Spinning Wheel</i> sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V Sekolah Dasar, 2022	Metode penelitian R&D Model penelitian ADDIE pengembangan media <i>Spinning wheel</i>	Subjek penelitian Waktu penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak dan valid digunakan dengan memperoleh nilai ahli media 88%, ahli materi 90%. Analisis kepraktisan media mendapatkan presentase 90%, respon pendidik dan peserta didik mendapat nilai 90%. Ketuntasan belajar memperoleh 84,61% dan hasil analisis N-gain dengan kategori sedang dengan nilai 0,65.
5.	Hani Subakti	Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media <i>Spinning Wheel</i> Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu, 2020	Membahas tentang media <i>spinning wheel</i>	Metode penelitian tindakan kelas Subjek penelitian Lokasi penelitian Waktu penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. pada siklus 1 hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 69,5% dengan presentase ketuntasan 60% dan presentase tidak tuntas yaitu 40%. Sedangkan pada siklus 2 hasil belajar siswa dengan nilai tes

				<p>rata-rata 81,3 meningkat dengan presentase ketuntasan 86,7% dan presentase tidak tuntas 13,3%.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media <i>spinning wheel</i> dapat meningkatkan hasil belajar muatan bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu tahun pelajaran 2019/2020.</p>
--	--	--	---	--

Jadi yang membedakan antara penelitian ini dengan kelima penelitian terdahulu adalah Model pengembangan media yang digunakan, fokus masalah, dan subjek penelitian. Penelitian berjudul pengembangan media *Spinning Wheel* merupakan penelitian lanjutan, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk menarik hasil belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan, yang sering disebut penelitian pengembangan, merupakan gabungan antara penelitian dan praktik pendidikan.

Pengembangan adalah penggunaan pengetahuan teknis untuk menciptakan material dan perangkat baru. Proses dan sistem baru akan meningkatkan produksi dan layanan secara signifikan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan perluasan terhadap produksi bahan dan produk pembelajaran.

Rusman mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah Sarana penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan dan meneruskannya kepada penerima pesan. Media diperlukan sebagai materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena pesan dan materi yang disampaikan menjadi bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran yang dirumuskan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum merupakan alat yang berguna untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran.¹⁷

Dapat kita simpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan upaya untuk mengembangkan produk dan materi yang memudahkan penyampaian pesan dan materi pembelajaran.

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

¹⁷ Ahmad Iqbalul Ulya, Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Disekolah Dasar” (Semarang:Universitas Semarang, 2019), 23

keefektifan proses pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung.¹⁸

2. Media Pembelajaran *Spinnig Wheel*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.¹⁹ Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional.²⁰ Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.²¹ Dari beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Mempermudah proses belajar mengajar,
- 2) Meningkatkan efisiensi belajar mengajar,
- 3) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar,

¹⁸ Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, no.1 2019, 587

¹⁹ Sadiman, “Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya”, (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), 6

²⁰ Nur Hayati dalam Nurdiyansyah, “Media Pembelajaran Inovatif”, (Sidoarjo:UMSIDA Press, 2019),46

²¹ Naz & Akbar dalam Milawati, “Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran”, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 26

- 4) Membantu konsentrasi peserta didik,
- 5) Komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar,
- 6) Wahana fisik yang mengandung materi instructional,
- 7) Teknologi pembawa informasi atau pesan instructional,
- 8) Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar peserta didik.²²

c. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Agara media pembelajaran benar-benar bermanfaat dalam pembelajaran maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut:

- 1) Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi media yang disajikan benar-benar harus membantu siswa untuk dapat lebih mudah memahami dan memaknai bahan pelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekannya sendiri-sendiri, Media yang digunakan harus sesuai dengan ciri khas dan kekompleksitasan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan

²² Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, no.2, 2017, 3

kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif; demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pelajaran yang disajikan melalui media visual. Jadi guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya belajar siswa.

4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu; atausebaliknya media yang sangat sederhana dapat saja sangat efektif. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.

5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks seperti multimedia tersedia di kelas, tetapi jika guru tidak sanggup mengoperasikannya maka media itu tidak berguna. Oleh sebab itu guru harus melihat kemampuannya mengoperasikan media, sebelum menentukan pilihannya, jangan sampai terjadi kontra produktif.²³

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memang ada beragam jenis dan variasinya. Oleh karena itu, seorang guru dituntut dapat menggunakan media yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi dari satu

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana,2008),173

pertemuan ke pertemuan lainnya. berikut ini ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut :²⁴

- 1) Media manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran peserta didik.
- 2) Media cetakan, pada media ini yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku peruntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, ruang spasi kosong.
- 3) Media visual, media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui kolaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.
- 4) Media Audio Visual. Media ini merupakan media yang mengintegrasikan indera penglihatan dan indera pendengaran.

²⁴ Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 9

Dengan kata lain baik unsur suara berasal dari sumber yang sama.

Contohnya: Film, TV, Video dll.²⁵

e. Pengetian Media *Spinning Wheel*

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

Spinning wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan dengan cara diputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media ini juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perubahan wujud benda.

²⁵ Arief S. Sadiman dalam Sari, "Modul Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung" (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2019), 6-7

Media roda putar yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk muatan pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada kelas V di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Materi ini tergolong sulit dipahami oleh peserta didik, maka dari itu diperlukan media untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut. Media *Spinning Wheel* merupakan media yang tepat karena media ini tidak hanya mengajak peserta didik untuk belajar, tetapi belajar sambil bermain, sehingga peserta didik akan lebih fokus dan proses pembelajaran.

Media *Spinning Wheel* dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media ini memiliki keunggulan, sehingga peneliti memilih media ini. Keunggulannya antara lain, yaitu: dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menggunakan media roda putar dikatakan efektif sebab media dipergunakan menjadi alat bermain yang mempunyai soal dan gambar. Oleh sebab itu, media ini bisa menarik perhatian, merangsang minat belajar, serta motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah Penggunaan Media *Spinning Wheel*.

- 1) Letakkan media *spinning wheel* didalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik.

- 2) Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi yang sesuai dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Setelah guru selesai menjelaskan materi, peserta didik secara bergantian membaca materi yang tersedia pada media *spinning wheel*.
- 4) Untuk mempermudah pembacaan materi, peserta didik dapat dibagi menjadi 4 kelompok, pembacaan materi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- 5) Selanjutnya guru menunjukkan bagaimana cara penggunaan media *spinning wheel* kepada peserta didik.

Aturan Bermain Kuis:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 3-4 kelompok
- 2) Guru membacakan aturan permainan
- 3) Masing-masing ketua kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok mana yang akan maju lebih dulu
- 4) Perwakilan kelompok maju dan memutar roda putar atau *spinning wheel*
- 5) Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu yang sesuai dengan gambar yang ada pada papan putar dengan didiskusikan bersama anggota kelompoknya, jika kelompok tersebut menjawab

pertanyaan dengan benar, maka memperoleh skor 5, dan apabila tidak dapat menjawab maka pertanyaannya dinyatakan hangus.

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

f. Kelebihan *Spinning Wheel*

- 1) Dapat mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 2) Merupakan permainan yang menantang dan dapat membangkitkan semangat peserta didik.
- 3) Dapat melatih kecepatan berpikir siswa.
- 4) Dapat melatih pemahaman dalam menyelesaikan masalah.

g. Kelemahan *Spinning Wheel*

- 1) Membutuhkan perencanaan yang matang.
- 2) Pengendalian peserta didik agar tidak gaduh dalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.²⁶ Konsep

²⁶ Kemendikbud. 2013. Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD. (Jakarta: Kemendikbud,2013).

pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan *Fogarty* dengan konsep pembelajaran terpadu. Dan juga menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran.²⁷

Dijelaskan lebih lanjut tentang pembelajaran bermakna bahwa dalam pembelajaran tematik, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung yang melibatkan mata pelajaran. Dengan kata lain, dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampaknya lebih menekankan pada peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat membuat keputusan sendiri.

b. Prinsip Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu seperti yang telah dijelaskan diatas adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam suatu tema. Menurut Kemendikbud, tematik dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

²⁷ Majid, Abdul. 2014a. Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis. Bandung: Interes. -----, 2014b. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- 1) Dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu.
- 2) Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.
- 3) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
- 4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.
- 5) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.
- 6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi.
- 7) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif.
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hard skills*) dan keterampilan mental (*soft skills*).
- 9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat.
- 10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*).
- 11) Pembelajaran berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
- 12) Pembelajaran menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan dimana saja adalah kelas.
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang sosial budaya.²⁸

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri berikut sebagai model pembelajaran di sekolah: 1) Berpusat pada peserta didik (berpusat pada siswa), 2) memberikan pengalaman secara langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) fleksibel, 6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, 7) holistik atau utuh, 8) bermakna, 9) autentik, dan 10) aktif.²⁹

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terkait dengan tingkat perkembangan anak dalam pelaksanaannya dapat: (1) memberikan pengalaman dan aktivitas belajar mengajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak; (2) menenangkan alasan untuk belajar karena lebih berkesan dan bermakna; dan (3) menghasilkan hasil yang bertahan lama. (4) Meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir sehubungan dengan masalah yang dihadapi; (5) Meningkatkan keterampilan sosial untuk bekerja sama; (6) Menunjukkan perilaku toleransi, berkomunikasi, dan tanggap terhadap ide-ide orang lain, yaitu menghargai ide-ide orang lain; dan (7) Menawarkan aktivitas

²⁸ Kemendikbud, *Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD*, (Jakarta:Kemendikbud,2013)

²⁹ Rizki ananda, fadhilaturrahmi, "Analisis kemampuan guru ekolah dasar dalam implementasi pembelajaran tematik di SD", *Jurnal Basicedu*, no.2 (oktober 2018): 13

pragmatis yang berkaitan dengan masalah yang sering terjadi di lingkungan anak.³⁰

d. Kekurangan Pembelajaran Tematik

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- 3) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.

e. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Secara spesifik beberapa kelebihan pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.

³⁰ Ani hidayati, "Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan pembelajaran tematik terpadu", sawwa, no.1 (Oktober 2016): 161

- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.³¹

f. Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan kegiatan, yaitu kegiatan pembukaan/awal/pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Untuk setiap tahapan memiliki alokasi waktu sebagai berikut: kegiatan pendahuluan kurang lebih 5 menit, kegiatan inti 20 menit dan kegiatan penutup 10 menit.

1) Kegiatan Pendahuluan

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

2) Kegiatan Inti

³¹ Anda Juanda, *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*, (Cirebon:CV. CONVIDENT,2019), 60

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

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah untuk menenangkan. Berikut beberapa contoh kegiatan penutup: menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pantomim, pesan-pesan moral, dan musik.³²

g. Penilaian Pembelajaran Tematik

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

- 1) Melihat kompetensi yang ingin dicapai pada kurikulum.
- 2) Memilih alat penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang di capai.
- 3) Mempertimbangkan kondisi siswa saat penilaian sedang berlangsung.
- 4) Penilaian dilakukan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran.
- 5) Penilaian dapat dilakukan dalam situasi dan kondisi formal maupun informal.
- 6) Memberikan petunjuk secara jelas dalam pelaksanaan penilaian

³² Sun Haji, "Pembelajaran tematik yang ideal di SD/MP", STITNU Al Hikmah Mojokerto, no.1 (Maret 2015): 65-66

dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

- 7) Membuat kriteria penskoran secara jelas, sehingga tidak menimbulkan multitafsir.
 - 8) Menggunakan berbagai bentuk dan alat assesmen untuk menilai beragam kompetensi.
 - 9) Melakukan rangkaian aktivitas penilaian melalui pemberian tugas, pekerjaan rumah, ulangan dan pengamatan.³³
- h. Evaluasi Pembelajaran Tematik

Berikut beberapa tahapan evaluasi dalam pembelajaran tematik adalah³⁴ :

- 1) Presentasi kelas
- 2) Belajar Tim dalam Pembelajaran Tematik
- 3) Tes Individu
- 4) Skor Pengembangan Individu

- 5) Pengembangan Tim

- i. Materi Manfaat dan Siklus Air

- 1) Manfaat Air

Air sebagai Sumber Kehidupan Manusia, tumbuhan dan hewan membutuhkan air untuk bertahan hidup. Tidak mungkin ada kehidupan di bumi tanpa air. Tubuh kita menggunakan air disemua sel, organ dan jaringan untuk membantu mengatur suhu tubuh dan

³³ Akhmad kunaini “*Penilaian pembelajaran tematik*”, Jurnal pedagogik, no.02 (Desember 2017) : 152-153

³⁴ Nasilah, “Implementasi Strategi Student Team Achievement Divisions Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD Darus Sholah Jember”, EDUCARE: Journal of Primary Education Vol 2 No. 1, Juni 2021, 44-56.

menjaga fungsi tubuh lainnya. Karena tubuh kita kehilangan air melalui pernapasan, keringat, dan pencernaan, sangat penting untuk merehidrasi dan mengganti air dengan meminum cairan dan mengkonsumsi makanan yang mengandung air.

Air di permukaan bumi akan menjadi awan akibat adanya penguapan. Air akan turun lagi ke bumi saat terjadi hujan sehingga dapat dimanfaatkan oleh makhluk hidup di bumi. Adapun berbagai manfaat air untuk makhluk hidup sebagai berikut.

- a) Air diperlukan oleh manusia untuk minum, memasak, membersihkan tubuh, dan mencuci pakaian.
- b) Air diperlukan oleh hewan untuk minum, membersihkan diri, dan tempat hidup hewan air.
- c) Air diperlukan oleh tanaman dalam proses fotosintesis, penyusun sel tumbuhan, pelarut, pertumbuhan sel dan jaringan tumbuhan.

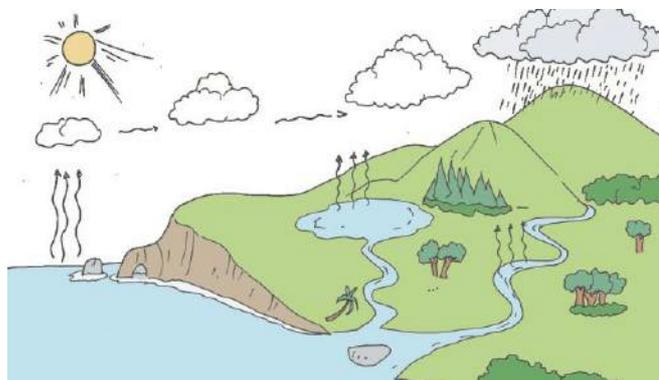
Air juga dapat menjadi sumber energi yang diperlukan dalam aktivitas manusia, seperti sumber pembangkit tenaga listrik. Bendungan atau waduk merupakan danau buatan yang dibentuk dari aliran sungai yang dibendung sehingga dapat menampung air dalam jumlah besar. Bendungan dibangun karena dapat memberikan banyak manfaat bagi pengelolaan air, khususnya disekitar daerah aliran sungai. Dibendungan air yang jatuh dari bagian atas bendungan akan menghasilkan arus yang sangat deras. Keadaan itu

dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan turbin yang menggerakkan generator. Generator yang berputar menghasilkan energi listrik. Gerakan pasang surut air laut juga dapat digunakan sebagai pembangkit listrik.

2) Siklus Air

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air. Kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali lagi ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, pengembunan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Gambar 2.1 Siklus Air

Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara. Lama-kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).

Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya air tanah akan keluar melalui sumur.

Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut. Namun sebagian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan. Proses siklus air pun terulang lagi.

Dari proses siklus air tersebut dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang di hasilkan.³⁵ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D). Borg and Gall menjelaskan *Research and Development* (R&D) merupakan proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk–produk pendidikan. Sedangkan menurut Richey Damp Lien menjelaskan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan studi sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi produk–produk yang diciptakan. *Research and Development* memiliki tujuan bukan untuk menguji teori–teori melainkan menciptakan produk yang efektif untuk digunakan disekolah. Dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah studi sistematis yang mengembangkan produk–produk pendidikan yang substantial, efektif, untuk digunakan disekolah.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah ADDIE model. Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, merupakan singkatan dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

³⁵ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015),2

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

Modul ini dikembangkan secara sistematis serta berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram menggunakan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*) (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), serta (5) Evaluasi (*evaluation*).³⁶

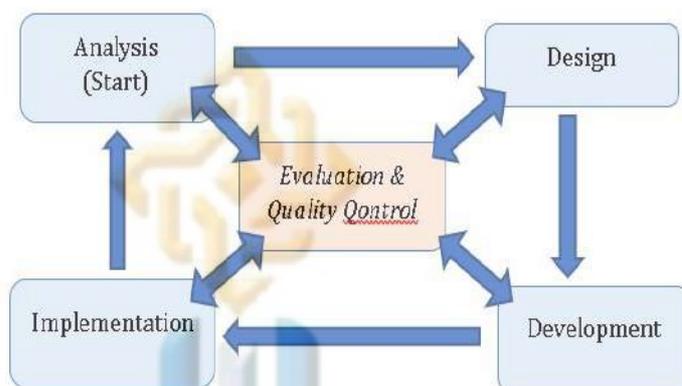
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*).

Alur penelitian model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut :³⁷

³⁶ I Made Teguh, I Madekerne, "Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model". 16

³⁷ Eny Winaryati et all, "Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)", (Balen: PENERBIT KBM INDONESIA,2021),23



Gambar 3.1 Alur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini kegiatan utamanya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berdasarkan tujuan pembelajaran. Langkah

analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Tahap pertama adalah analisis kinerja. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini dan mencari solusi dengan cara memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran tersebut. Pada tahap kedua, analisis kebutuhan, analisis ini akan menentukan media pembelajaran apa yang dibutuhkan peserta didik di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajarnya.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain pengembangan media pembelajaran *Spinning wheel* meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut :

a) Menentukan Kompetensi

Tahap menentukan kompetensi ini berisi kegiatan dalam mengidentifikasi yang akan dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat diuraikan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada pembelajaran yang bermuatan IPA materi manfaat dan siklus air. Adapun kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Muatan	Kompetensi Dasar	Tujuan
IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta keberlangsungan makhluk hidup 4.8 membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman dengan baik. 2. Peserta didik dapat memahami terjadinya siklus air.

b) Penyusunan Materi

Peneliti memilih muatan pembelajaran IPA materi siklus air dalam penelitian pengembangan ini karena materi ini tergolong materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik dan memerlukan banyak gambar. Peneliti berharap media *spinning wheel* yang dikembangkan peneliti dapat membantu peserta didik memahami materi. Materi yang

disusun diambil dari buku tematik tema 8 pegangan guru, siswa dan jurnal penelitian sebelumnya.

c) Menyusun Dasar Media Pengembangan *Spinning Wheel*

Untuk membuat rancangan dasar media *spinning wheel*, yaitu dengan menyiapkan bahan dasar berupa kayu dan triplek sebagai rancangan awal dalam pembuatan media *spinning wheel*.

d) Rancangan Materi

Untuk rancangan materi, peneliti membuat teks materi siklus air dalam bentuk lembaran berbahan dasar kertas hvs. Materi dirancang semenarik mungkin dan materi dapat memudahkan pemahaman peserta didik karena disusun dalam bentuk narasi yang dipadukan dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi siklus air.

e) Menentukan Sarana dan Prasarana yang Dibutuhkan Selama Proses Pengembangan

Menentukan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk proses pengembangan, seperti menyiapkan buku paket untuk digunakan sebagai pedoman materi bahan ajar dan memenuhi beberapa kebutuhan lainnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan model ADDIE mencakup langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan rancangan produk bahan ajar. Membuat dan memodifikasi bahan ajar adalah langkah pengembangan

dalam penelitian ini. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual itu direalisasikan dalam bentuk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Terdapat dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam pengembangan bahan ajar diantaranya 1) memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, 2) memilih bahan ajar yang baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁸

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk menguji coba media pembelajaran *spinning wheel* yang telah dikembangkan yang dilakukan dengan kelompok peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang media pembelajaran *spinning wheel* yang dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi didasarkan pada validasi yang dilakukan oleh para ahli dan juga guru serta peserta didik. Apabila implementasi masih

³⁸ Rahmad Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE model", (*Halaqa :Islamic education jurnal*, no.1. 2019),37

menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media *spinning wheel*, maka diperlukan penyempurnaan kembali atau revisi. Namun, jika sudah tidak terdapat kekurangan, maka media *spinning wheel* sudah dikategorikan layak untuk digunakan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan desain uji coba, validasi uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknis analisis data.³⁹

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba adalah gambaran dari produk yang akan dikembangkan, penilaian suatu produk sangat penting dilakukan karena untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan suatu produk, yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut apabila terdapat kelemahan. Media pembelajaran berbasis *spinning wheel* yang telah disusun dan divalidasi oleh tim ahli dengan tujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Setelah adanya validasi dan perbaikan kemudian akan dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Uji coba yang dilakukan kepada peserta didik bermaksud untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *spinning wheel* yang dikembangkan

³⁹ “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah” (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021)

oleh peneliti.

2. Validasi Uji Coba

Validasi uji coba dalam pengembangan media *spinning wheel* adalah dosen validator media, dosen validator materi, dosen validator bahasa, guru kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember.

a. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli media pada pengembangan media *spinning wheel* adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang juga merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu bapak Dr. Nino Indriyanto,

M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen ahli dalam materi pembelajaran. Karena pengembangan media ini menggunakan materi bermuatan IPA, maka yang menjadi ahli materi dalam pengembangan ini adalah dosen yang pernah mengajar di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan merupakan dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., M.Pd.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa pada penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam penggunaan bahasa. Dosen yang menjadi ahli bahasa pada pengembangan ini adalah dosen yang pernah mengajar pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan merupakan dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd.

d. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas tempat penelitian, karena peneliti berfokus pada kelas V, maka yang menjadi ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah guru kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember yaitu ibu Nurul Umayatul Choirunisa, S.Pd, Gr.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektifitas, efisiensi, dan/atau daya tarik produk yang dihasilkan. Penulis menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, diantaranya data kualitatif, diperoleh penulis dengan mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis. Sedangkan untuk data kuantitatif, penulis memperoleh data dari uji coba ahli produk atau bahan ajar, dan data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuesioner, dan pedoman wawancara yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data suatu penelitian.⁴⁰ Instrumen yang digunakan oleh penulis diantaranya observasi, kuisisioner (angket), wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Salah satu bagian dari pengumpulan data adalah observasi. Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data.⁴¹ Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia. Data observasi juga dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi.⁴²

Observasi yang dilakukan di MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember bertujuan untuk mengetahui proses belajar yang dilakukan, observasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang disediakan disekolah. Observasi pertama kali dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada didalam kelas, serta kebutuhan peserta didik dalam proses

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bndung: Alfabeta, 2022),156

⁴¹ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*..... , 156

⁴² J.R Raco, “*Metode Penelitian Kualitatif*“. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia),112

pembelajaran, karena itulah diperlukan penelitian dan pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) merupakan cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, jika opsi jawaban tidak ditentukan sebelumnya, dan bersifat tertutup jika opsi jawaban sudah disediakan sebelumnya, instrumentnya dapat berupa kuesioner (angket), checklist, atau skala.⁴³

Instrument pengumpulan data berupa angket berisi pertanyaan ataupun pernyataan yang diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran, hal ini dilakukan sebagai acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik menggunakan angket respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*. Angket validasi media, ahli media dan ahli bahasa dilakukan sebelum media di implementasikan, untuk angket ahli pembelajaran diberikan kepada guru kelas V pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah penerapan media pembelajaran *spinning wheel* dilakukan. Instrument angket respon peserta didik berisikan pendapat mengenai media

⁴³ Ma'ruf Abdullah, "Metode Penelitian Kuantitatif" (Yogyakarta: Aswaja presindo, 2015), 248

spinning wheel pada muatan pembelajaran IPA materi siklus air, untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* dalam proses pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arifin wawancara adalah kegiatan percakapan antara dua orang secara bertatap muka untuk bertukar informasi melalui kegiatan tanya jawab berkaitan dengan informasi yang terjadi selama pembelajaran dikelas.⁴⁴

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

produk bahan ajar. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan pada narasumber.⁴⁵

Wawancara ini dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari, media yang digunakan, dan materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh

⁴⁴ Dwi Yanti Rachma, "Pengembangan Media Parsitar (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 38

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 198

peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah metode dalam mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, atau menggunakan media lainnya. Tentang hal ini peneliti menggunakan pengumpulan data yang berupa data guru dan peserta didik dan data terkait yang dibutuhkan dalam penelitian ini.⁴⁶ Dokumentasi ini dapat berbentuk tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan, juga bisa berupa gambar atau foto.⁴⁷ Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang di peroleh dari hasil observasi dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk

⁴⁶ Erik Ferdiyanto, "*Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III SDI*

Surya Buana Malang" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), 55

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung, Alfabeta, 2008), 326

menghitung hasil penilaian angket dari validator dan peserta didik. Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis kepraktisan.

a. Analisis Data Kualitatif

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

b. Analisis Data Kuantitatif

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

c. Analisis Kelayakan

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

kategori sebagai berikut:⁴⁸

Skor 5 = validator memberikan penilaian sangat valid

Skor 4 = validator memberikan penilaian valid

Skor 3 = validator memberikan nilai ragu-ragu

Skor 2 = validator memberikan penilaian tidak valid

Skor 1= validator memberikan penilaian sangat tidak valid

Presentase

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

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

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Validasi

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

⁴⁸ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),165

25-40	Kurang	Sangat tidak layak, perlu direvisi
-------	--------	------------------------------------

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

d. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas media *spinning wheel* ini ditentukan oleh angket respon dari peserta didik. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *spinning wheel* ini. Angket diberikan ketika selesai pembelajaran. Presentase kelayakan media pembelajaran *spinning wheel* diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli

Tse = Total skor empirik

TSh = Total skor maksimal

Hasil data angket ini dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria praktikalitas sebagai berikut⁴⁹:

⁴⁹ Sa'dun Akbar, *Instrument Perangkat Pembelajaran* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2022), 82

Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Peneliti melakukan penelitian pengembangan pada pengembangan media *spinning wheel* dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Materi pelajaran yang digunakan untuk pengembangan media *spinning wheel* ini adalah pelajaran tematik yang dirancang untuk meningkatkan fokus belajar peserta didik dalam muatan IPA di kelas V. Penelitian model ADDIE terdiri dari lima tahap, diantaranya:

1. Hasil Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu tahap analisis, dimulai dengan observasi dan wawancara di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember untuk mengetahui informasi dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah. Ada beberapa yang di analisis dalam penelitian ini yaitu analisis karakteristik, analisis kompetensi, analisis materi serta analisis bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 4.1 Observasi Dan Wawancara Wali Kelas

Analisis karakteristik dilakukan dengan wawancara, wawancara dilakukan pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember yang menjadi subjek penelitian ini, dan hasil analisis yang diperoleh yaitu peserta didik cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain, serta tantangan seperti kuis dan lomba. Hal ini dikarenakan pada rentang usia mereka yang masih 10-11 tahun adalah masa-masa suka bermain.⁵⁰

Peneliti juga mengamati peserta didik pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dan buku paket tanpa adanya media pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan monoton dalam mengikuti pembelajaran serta tidak serius dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan metode yang digunakan kurang menarik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi kurang baik.



Gambar 4.2 Wawancara Peserta Didik

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik dan diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan fokus belajar serta hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti memilih

⁵⁰ Disty, Farah, dan Alvino, diwawancarai oleh Peneliti 27 Februari 2024

pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 5 pada muatan IPA materi manfaat dan siklus air sebagai mata pelajaran dan pengembangan media *spinning wheel*.

Berdasarkan analisis melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, pada analisis kebutuhan ditemukan bahwa kurangnya media pendukung dalam pembelajaran tematik tema 8 lingkungan sahabat kita yang dapat menggambarkan materi secara lebih nyata dan jelas serta mampu menarik fokus belajar peserta didik. Guru menyampaikan materi dengan bantuan objek sekitar dan sesekali menggunakan media gambar jika diperlukan, kemudian peserta didik mengerjakan soal yang ada dibuku tematik, dan jika ada yang belum dipahami, peserta didik diminta menanyakan pada guru untuk dijelaskan kembali.⁵¹ Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *spinning wheel* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih mengembangkan media gambar yang biasa digunakan oleh guru, peneliti mengembangkan gambar-gambar tersebut dengan menempelkannya pada media *spinning wheel* atau roda putar serta terdapat kuis pada media *spinning wheel* untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik. Media *spinning wheel* ini merupakan media visual yang dapat digunakan berulang-ulang

⁵¹ Nurul Umayatul Choirunisa, diwawancarai oleh Peneliti, 25 Februari 2024

oleh pendidik serta dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik.

2. Hasil Desain

Tujuan dari tahap desain adalah untuk menentukan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media *spinning wheel*. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini, diantaranya lain : media yang dirancang harus sesuai dengan materi yang dipilih, media dirancang dengan sekreatif mungkin, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan mudah ditemukan, pembuatan yang sederhana dan sebagainya. Peneliti mulai dengan menyusun tujuan pembelajaran, menyusun materi pembelajaran, megumpulkan bahan, dan merancang kerangka awal media *spinning wheel*. Untuk menentukan hasil desain, maka dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran untuk materi tematik yang ada di media sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi yang ada dalam kurikulum yang berlaku saat ini, kurikulum 2013, dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. KI KD penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan materi kelas V Tema 8 subtema 1 muatan IPA. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan RPP.

b. Pembuatan Media *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* di desain dengan bahan yang mudah didapatkan dan juga tahan lama. Media *spinning wheel* terbuat dari bahan triplek yang dibentuk lingkaran dengan diameter 40 cm, dengan luas alas persegi panjang berukuran 43x15 cm, penyangga roda putar berbentuk persegi panjang dengan ukuran 57x10 cm, dan kotak kartu pertanyaan yang berukuran 15x22x3 cm yang terletak disamping roda putar. Pembuatan media *spinning wheel* dimulai dengan :

1. mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti triplek, stik es krim, lem, gunting, korek api, baut, skotlet, push pins (paku mading) dan lain sebagainya.
2. potong triplek sesuai dengan ukuran yang tertulis diatas, triplek yang dipotong terdiri dari tiga bagian, yaitu satu bagian roda putar, satu bagian alas roda putar, dan satu penyangga roda putar
3. lapiasi ketiga bagian triplek dengan skotlet, skotlet berwarna hitam untuk alas dan penyangga roda putar, dengan tujuan agar papan terlihat lebih menarik. Pada bagian roda putar dilapisi dengan stiker yang berbentuk lingkaran dan terdapat beraneka ragam warna pada tepi gambar yang telah didesain sesuai dengan materi.
4. Susun stik es krim sampai berukuran 15x 21 cm untuk alas tempat kartu.
5. Potong beberapa ujung stik eskrim berukuran panjang 3cm, susun sejajar hinga panjangnya sama dengan keliling alas tempat kartu dan tempelkan pada tepi keliling alas tempat kartu.

6. Desain kartu dengan ukuran 11x17cm menggunakan aplikasi Canva dengan semenarik mungkin sebanyak 15 kartu yang terdiri dari 5 kartu materi dan 10 kartu kuis, kemudian cetak desain kartu menggunakan kertas hvs, lalu potong sesuai bentuk kartunya dan kemudian dilaminating serta dipotong lagi.
7. Buku pedoman didesain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak menjadi booklet berwarna menggunakan kertas buffao warna putih.
8. gabungkan semua bagian papan, sehingga menjadi papan putar dengan alas persegi panjang. Selanjutnya tempelkan kotak pertanyaan pada pojok depan bagian alas *spinning wheel*, taruh kartu kuis dan materi pada kotak kartu, dan taruh buku pedoman pada alas media *spinning wheel* di sebelah kiri.

3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media *spinning wheel* terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

a. Bentuk Media

Media *spinning wheel* adalah media pembelajaran yang menggunakan bahan yang mudah didapatkan. Semua orang dapat membuat dan mengembangkan media *spinning wheel*. Bahan yang digunakan harus sesuai dengan standar pembuatan media, seperti tahan lama, mudah ditemukan, praktis, dan aman.

Media ini dibuat sesuai dengan materi pembelajaran kelas V

muatan mata pelajaran IPA tentang manfaat dan siklus air. Media ini adalah desain awal yang kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing dan juga para validator. Vaidator dalam penelitian ini antara lain : Validator Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Pembelajaran, kemudian dilakukan revisi produk untuk validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-komponen Media *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* merupakan media yang cukup mudah dibuat dan diaplikasikan terutama di sekolah tingkat dasar, karena tidak mengandung bahan yang berbahaya, aman digunakan.



Gambar 4.3 Media *Spinning Wheel* Sebelum Direvisi

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

c. Validasi

Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh 4 validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan ahli pembelajaran adalah guru kelas V dimana peneliti melakukan penelitian. Validasi media *spinning wheel* dilakukan oleh Dr. Nino Indriyanto, M.Pd sebagai Dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, validasi materi dilakukan oleh Dr. Nino Indriyanto, M.Pd., sebagai Dosen Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, beliau juga dosen yang mengajar dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, validasi Bahasa dilakukan oleh Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Sains, beliau juga dosen yang mengajar dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Proses validasi dilakukan untuk menentukan kevalidan media *spinning wheel* yang akan diterapkan dalam proses belajar terutama untuk pembelajaran tematik.

Berikut tabel perolehan validasi ahli media :

Tabel 4.1 Perolehan Skor Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SK	K	C	B	SB
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.				√	
2.	Desain media sudah sesuai dengan konsep pembelajaran tematik tema 8 sutema 1.				√	

3.	Media pembelajaran (<i>spinning wheel</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut.			√		
4.	Media <i>spinning wheel</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan.				√	
5.	Pebuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang dioerlukan mudah untuk dijumpai disekitar kita.				√	
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas.				√	
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media <i>spinning wheel</i> menarik.				√	
8.	Penggunaan media <i>spinning wheel</i> tidak membahayakan.				√	
9.	Media <i>spinning wheel</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.				√	
10.	Secara keseluruhan media <i>spinning wheel</i> layak digunakan pada pembelajaran.			√		
Total skor yang diperoleh						38

Berikut perhitungan hasil skor

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

Tsh

$$V = \frac{38}{50} \times 100\%$$

50

=76

Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor 38 dan diperoleh nilai persentase sebesar 76% dengan katagori layak, dengan mendapatkan saran agar media diperbaiki, terutama pada ilustrasi gambar, identitas media, dan kerapian media. Pada bagian ini perlu diperbaiki degan mendesain ulang media pembelajaran hinga menjadi lebih menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Berikut tabel perolehan validasi ahli materi :

Tabel 4.2 Perolehan Skor Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> dengan kompetensi Awal.	√				
2.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	√				
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik.	√				
4.	Kualitas kemenarikan pada materi.	√				
5.	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.	√				
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna.		√			
7.	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri.		√			
8.	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok.	√				
9.	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu.	√				
10.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik.		√			
Total skor yang diperoleh		42				

Berikut perhitungan hasil skor :

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

$$V = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

$$= 84\%$$

Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 42 dan diperoleh nilai persentase sebesar 84% dengan katagori baik/layak, dengan mendapatkan saran pada suatu gambar di kasih keterangan gambar 1 lalu diberi referensi materi supaya lebih berkualitas.

Berikut tabel perolehan validasi

Tabel 4.3 Perolehan Skor Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					
		SK	K	C	B	SB	
1.	Materi yang ada didalam media <i>spinning wheel</i> sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).					√	
2.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> sudah sesuai dengan bahasa Indonesia.					√	
3.	Tambahan materi sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).					√	
4.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan.				√		
5.	Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak ber-belit sehingga memudahkan pemahaman siswa.				√		
6.	Bahasa yang digunakan ringan sehingga informasi mudah diserap oleh siswa.				√		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					√	
8.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				√		
9.	Bahasa dan kalimat yang digunakan bersifat interaktif sehingga mampu memotivasi siswa.				√		
10.	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik dan termotivasi					√	
Total skor yang diperoleh							45

Berikut perhitungan hasil skor :

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

Tsh

$$V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

50

$$= 90\%$$

Hasil validasi oleh ahli bahasa mendapatkan skor 45 dan

diperoleh nilai persentase 90% dengan katagori sangat layak.

Berikut tabel perolehan skor ahli pembelajaran:

Tabel 4.4 Perolehan Skor Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Desain media pembelajaran <i>spinning wheel</i> sangat menarik.		√			
2.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dioperasikan.	√				
3.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi.	√				
4.	Desain media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.		√			
5.	Media <i>spinning wheel</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	√				
6.	Media <i>spinning wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		√			
7.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih bermakna.	√				
8.	Media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	√				
9.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih aktif.		√			
10.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	√				
Total skor yang diperoleh		46				

Beikut perhitungan hasil skor :

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

$$Tsh$$

$$V = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

$$= 92\%$$

Hasil validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan skor 46 dan

diperoleh nilai presentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak.

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahap di mana produk atau media pembelajaran diuji cobakan atau diterapkan dalam proses belajar. Setelah media dinyatakan valid atau layak diuji cobakan, peneliti melakukan uji coba pengembangan media *spinning wheel*. Uji coba ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember tepatnya dikelas V pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA materi manfaat air dan siklus air.

Pembelajaran diberikan dalam empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, materi dijelaskan, dan pada pertemuan kedua pengambilan nilai pretest dan untuk pertemuan ketiga dan keempat dilakukan uji coba serta pengambilan nilai posttest. Untuk memulai kegiatan implementasi, peneliti melakukan observasi bersama wali kelas untuk mengetahui suasana ruang kelas, sarana yang digunakan, dan faktor lainnya. Langkah berikutnya adalah menjelaskan materi pelajaran. Materi tematik tema 8 subtema 1 tentang manfaat air dan siklus air. Pelaksanaan penyampaian materi dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini :



Gambar 4.4 Kegiatan Penjelasan Materi Pembelajaran

Gambar diatas menunjukkan pada pertemuan pertama yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan materi tentang manfaat dan siklus air pada tema 8 subtema 1 dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada pertmaan selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran *spinning wheel*. Kegiatan ini didampingi oleh guru kelas V. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan membaca materi pada kotak materi yang ada pada media *spinning wheel*. Kegiatan ini dilakukan supaya peserta didik dapat mengingat kembali mataeri yang telah disampaikan oleh peneliti. Setiap kelompok bergantian membaca buku panduan media dan buku materi pembelajaran. Setelah semua kelompok membaca materi, salah satu perwakilan kelompok maju kedepan untuk memutar *spinning wheel* untuk sesi mempresentasikan materi yang ditunjuk oleh anak panah pada media *spinning wheel*. Setelah semua kelompok mempresentasikan matri yang didapatkan, setiap perwakilan kelompok memainkan medis *spinning wheel* untuk sesi menjawab kuis yang ditunjuk oleh anak panah media *spinning wheel*. Anggota kelompok mendiskusikan jawaban kuis *spinning wheel*. Setiap kelompok memainkan media spining wheel secara bergiliran. Kegiatan uji coba penggunaan media *spinning wheel* dapat dilihat pada gambar 4.6 di

bawah ini



Gambar 4.5 Kegiatan Uji Coba Media Spinning Wheel

Gambar diatas memperlihatkan gambar peserta didik sedang bermain media *spining wheel*, peserta didik bergantian memainkan media spinning untuk mempresentasikan materi pembelajaran dan menjawab kuis yang ada pada media *spinning wheel*. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan inibertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing-masing soal mendapatkan skor 3 jika dijawab dengan benar. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini



Gambar 4.6 Kegiatan Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan dengan membagikan soal evaluasi yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan

ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Data hasil evaluasi peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini

Tabel 4.5 Hasil Nilai Soal Evaluasi Peserta Didik Kelas V

No.	Nama Peserta Didik	Mata Pelajaran										Skor	Nilai
		Ilmu Pengetahuan Alam											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	93
2	Adinda Rukoyatul Muhibbah	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93
3	Ahmad Zamani	0	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	87
4	Dzakira Talita Zahra	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	93
5	Disty Putri Irdania	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	27	90
6	Farah Lailatul Hikmah	0	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	87
7	Faza Afkarina Azzahra	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93
8	Firash Aiman Alfaridzi	2	3	3	0	3	3	2	3	3	0	22	73
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan	0	3	3	3	3	3	0	3	3	3	24	80
10	Muhamad Zulfikar Wafa	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	97
11	Muhamat Andika Refaldo	0	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	87
12	Muhammad Abdul Fattah	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	93
13	Muhammad Mu'amar	0	3	3	3	0	3	3	3	3	2	23	77
14	Muhammad Nur Riski	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	97
15	Rafael Billy Armadani	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	27	90
16	Ramadani	0	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	83
17	Salasatun Nur Eni Sukriyah	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	93
18	Satria Pratama	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	97
19	Silvi Aprilia Safara	0	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	87
20	Zakiatun Nafa	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28	93
Nilai Rata-rata											89,15		

Berdasarkan hasil data nilai soal evaluasi diatas diperoleh nilai

rata-rata sebesar 89,15. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penelitian pengembangan dari model ADDIE. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pengembangan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli atau validator, perolehan nilai validasi media *spinning wheel* dapat dikatakan layak digunakan dan diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti juga melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan kritikan dari para ahli atau validator. Saran dari ahli media yaitu menambahkan identitas media, buku materi, petunjuk penggunaan, kerapian media, desain warna dan ilustrasi kurang menarik serta media masih sebatas alat evaluasi. Oleh karena itu, peneliti mendesain ulang dengan semenarik mungkin, membuat identitas media dan membuat buku materi serta petunjuk penggunaan media.

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan didapatkan pada data yang divalidasi oleh para ahli. Para ahli atau validator dalam analisis data ini adalah ahli media yaitu bapak Dr. Nino Indriyanto, M. Pd., sebagai Dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, ahli materi yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.I., sebagai Dosen Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, beliau juga dosen yang mengajar dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dan ahli Bahasa yaitu bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Sains, beliau juga dosen yang mengajar dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ibu Nurul Umayatul Choirunisa, S.Pd.Gr., guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember, bertindak sebagai validator pembelajaran.

Berikut hasil validasi yang diperoleh dari 4 validator disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Validasi

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	76%	Layak
2.	Ahli Materi	84%	Layak
3.	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
4.	Ahli Pembelajaran	92%	Sangat Layak
Nilai Rata-rata Presentase		85,50 %	Layak

Berdasarkan hasil data dari tabel diatas diperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 85,50%. Hal ini menunjukkan bahwa media *spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar termasuk dalam katagori efektif dan layak untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* dapat digunakan untuk pembelajaran dengan melakukan revisi yang disarankan oleh para ahli.

Analisis saran dan kritikan dari para ahli terhadap kevalidan media

spinning wheel akan dijadikan sebuah acuan dalam revisi produk. Saran-saran tersebut dapat membantu peneliti dalam meningkatkan media *spinning wheel* yang nantinya akan digunakan untuk pembelajaran agar memenuhi standar kriteria media pembelajaran disekolah dasar.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan cara menganalisa respon peserta didik, yang dapat dikukur dengan menggunakan kuisisioner atau angket peserta didik terhadap media *spining wheel*, yang diberikan kepada peserta didik pada akhir penelitian pengembangan. Tujuan dari kuisisioner atau angket ini yaitu untuk menilai kepraktisan media *spinning wheel* yang digunakan oleh peserta didik. Angket respon ini diberikan setelah peserta didik melakukan pembelajaran, penilaian ini dilakukan oleh penlitu dengan membagikan angket kepada peserta didik. Hasil analisis ditunjukkan pada tabel dibawah ini

Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Hasil Respon
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia	90%
2	Adinda Rukoyatul Muhibbah	90%
3	Ahmad Zamani	92%
4	Dzakira Talita Zahra	92%
5	Disty Putri Irdania	90%
6	Farah Lailatul Hikmah	92%
7	Faza Afkarina Azzahra	94%
8	Firash Aiman Alfaridzi	92%
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan	92%
10	Muhamad Zulfikar Wafa	96%
11	Muhamat Andika Refaldo	94%
12	Muhammad Abdul Fattah	90%
13	Muhammad Mu'amar	90%
14	Muhammad Nur Riski	92%

15	Rafael Billy Armadani	92%
16	Ramadani	92%
17	Salasatun Nur Eni Sukriyah	94%
18	Satria Pratama	90%
19	Silvi Aprilia Safara	90%
20	Zakiatun Nafa	90%
Rata-rata		91,7%

Berdasarkan hasil rata-rata dari angket respon peserta didik pada diagram diatas, menunjukkan bahwa media *spinning wheel* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dengan nilai kepraktisan 91,7%.

C. Revisi Produk

Setelah proses validasi, kemudian dilakkukan revisi produk sesuai dengan saran para ahli ata validator. Berikut perubahan media *spinning wheel* sebelum revisi dan sesudah revisi ditampilkan pada gambar 4.7 bawah ini:.



Gambar 4.7 Media Setelah Direvisi

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan gambar media *spinning wheel* sebelum dan sesudah direvisi. Adapun perbaikan atau revisi yang dilakukan pada bagian roda putar yaitu mengganti gambar yang semula

gambar kartun menjadi gambar nyata, menambahkan identitas media pembelajaran, merapikan bagian tepi roda putar dengan dilapisi pita berwarna putih, memperbesar ukuran gambar, mengurangi jumlah bagian roda yang semula 12 bagian menjadi 10 bagian. Pada kartu materi dan kuis ada perbaikan yang dilakukan yaitu ukuran kartu diperbesar dengan ukuran 11 cm x 17 cm.



BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Direvisi

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran tematik yang berupa media visual *spinning wheel* yang mudah digunakan oleh peserta didik. Media *spinning wheel* adalah media berbahan dasar triplek berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 40 cm yang dapat berputar dengan penyangga yang berbentuk persegi panjang yang berukuran 60x10cm, penyangga tersebut beralaskan kayu yang berukuran 20x37 cm, dan kotak materi/kuis berukuran 15x22 cm yang diletakkan disebelah roda putar. Kotak materi atau kuis berisi 5 kartu pembelajaran dan 10 kartu kuis yang berukuran 11x17 cm.

Media roda putar juga dilengkapi dengan buku petunjuk bagi guru dan peserta didik untuk mempermudah penggunaan media. Media *spinning wheel* dibuat dengan sesuai dengan aspek-aspek media pembelajaran diantaranya tingkat keawetan, kelayakan dan keefektifan.

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dan merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5)

Evaluasi (*Evaluation*).⁵²

Tahapan pertama penelitian ini yaitu tahap Analisis (*analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi, analisis karakteristik dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada wali kelas dan peserta didik. Dari hasil analisis, peserta didik cenderung menyukai belajar sambil bermain, mereka juga menyukai tantangan seperti kuis dan lomba. Untuk analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang cukup sulit dipahami peserta didik dan memerlukan pengembangan sebuah media pembelajaran, peneliti memilih pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 yang ditujukan pada muatan mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi pada pembelajaran ini yaitu mengenai manfaat dan siklus air.

Tahap berikutnya yaitu tahap Perancangan (*designe*), pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran, tahap pertama yang dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dipilih, tujuan pembelajaran tematik harus sesuai dengan KI, KD dan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. tahap selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media dimulai dengan pengumpulan bahan, bahan yang digunakan dalam pengembangan ini mudah dijumpai. Bahan-bahan yang diperlukan antara lain: kayu triplek, kayu, skotlet, baut, stik es krim, engsel, *push pins* dll. Setelah bahan terkumpul,

⁵² Eny Winaryati et all, "*Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*", (Balen: PENERBIT KBM INDONESIA,2021),23

tahap berikutnya adalah rancangan bahan-bahan seperti triplek dan kayu yang sudah dipotong sesuai rancangan dijadikan satu sehingga berbentuk roda putar dengan alas segi empat, sebelum disusun kayu dan triplek dilapisi dengan skotlet terlebih dahulu, selanjutnya disusul bahan-bahan lainnya disusun pada roda putar, seperti stiker yang telah di desain oleh peneliti, anak panah dari triplek yang dilapisi skotlet berwarna putih, kartu materi dan kuis yang terbuat dari kertas hvs dan dilaminating dan kotak kartu terbuat dari susunan stik es krim, setelah media selesai dilanjutkan dengan menyusun dan menyetak buku panduan dan materi pembelajaran yang nantinya juga diletakkan pada kotak materi dan saku buku panduan.

Tahap selanjutnya adalah tahap Pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti membentuk media pembelajaran dengan komponen-komponen yang sudah lengkap sesuai dengan spesifikasi media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Sebelum melakukan implementasi atau uji coba, peneliti melakukan validasi yang dilakukan oleh 4 validator, yaitu validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dilakukan oleh dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media diperoleh nilai dengan persentase sebesar 78%, validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase sebesar 84%, validasi dari ahli bahasa diperoleh nilai persentase sebesar 90% dan validasi dari ahli pembelajaran diperoleh nilai dengan persentase sebesar 92%. Dari

hasil keempat validator, media *spinning wheel* dikategorikan valid atau layak diimplementasikan disekolah dengan beberapa saran perbaikan atau revisi.

Tahap selanjutnya Implementasi (*implementation*), pada tahap ini peneliti melakukan implementasi atau uji coba dikelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember, langkah pertama yaitu melakukan observasi bersama wali kelas untuk mengetahui suasana diruang kelas, sarana yang digunakan, dan lain-lain, langkah selanjutnya yaitu penjelasan materi tematik tema 8 subtema 1 tentang manfaat dan siklus air yang bermuatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikutnya yaitu tahap uji coba produk media pembelajaran *spinning wheel*. Kegiatan ini didampingi oleh wali kelas V. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memudahkan permainan *spinning wheel*, selanjutnya permainan dimulai dengan setiap kelompok membaca buku pedoman yang sudah disediakan, peneliti menjelaskan aturan memainkan media *spinning wheel*, berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran:

Petunjuk penggunaan media *spinning wheel* adalah sebagai berikut:

- 1) Letakkan media *spinning wheel* didalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik,
- 2) Guru membagikan kartu materi, kemudian peserta didik secara bergantian membaca materi yang tersedia pada kartu materi dan bertukar kartu untuk membaca materi yang lainnya,
- 3) Untuk mempermudah pembacaan materi, peserta didik dapat dibagi menjadi 4 kelompok, pembacaan materi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengingat kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru,
- 4) berikutnya peserta akan bermain

kuis sesuai kelompok yang sudah dibentuk, 5)Perwakilan kelompok akan maju dan memutar roda putar, 6)Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada pada papan putar dibantu oleh anggota kelompok, jika kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar, maka memperoleh skor 5, jika menjawab pertanyaan dengan salah, maka memperoleh skor 0, pertanyaan yang sudah didapatkan maka dinyatakan hangus, 8)Setiap putaran (sesuai urutan kelompok), masing-masing kelompok hanya mendapatkan satu kesempatan menjawab pertanyaan.

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah tahap Evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli, berikut perubahan yang dilakukan: pertama yaitu berdasarkan saran dari ahli materi adalah pada suatu gambar di kasih keterangan gambar 1 lalu diberi referensi materi supaya lebih berkualitas.

Karena itulah peneliti menambahkan tulisan gambar 1 beserta referensinya dengan materi pada materi pembelajaran. Untuk saran dari ahli media yaitu terdapat pada ilustrasi gambar, identitas media, dan kerapian media. Oleh karena itu, peneliti mendesain ulang media pembelajaran hingga menjadi lebih menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Adapun nilai angket dari peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, hasil angket respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 91,7% yang artinya media pembelajaran spinning wheel mendapatkan respon baik dari peserta didik dan dinilai praktis. Media ini juga dinyatakan valid atau layak digunakan berdasarkan nilai rata-rata dari keempat validator yang

memperoleh nilai sebesar 85,50%.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk media *spinning wheel* antara lain:

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

2. Pengembangan produk lebih lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

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

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

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 materi manfaat dan siklus air pada kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember terdapat beberapa hal yang dikaji, antara lain:

1. Pengembangan media *spinning wheel* pada pembelajaran tematik siswa kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.
2. Persentase hasil validasi ahli media sebesar 76%, persentase ahli materi sebesar 84%, persentase ahli bahasa sebesar 90% dan persentase ahli pembelajaran sebesar 92%. Rata-rata hasil persentase dari 4 validator diperoleh nilai sebesar 85,50%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik dikategorikan valid, artinya layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan media *spinning wheel* pada pembelajaran tematik siswa kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember dapat dilihat dari angket respon peserta didik. Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *spinning wheel*.

Hasil kepraktisan media *spinning wheel* diperoleh nilai rata-rata dengan persentase sebesar 91,7% dengan katagori praktis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta. Aswaja Presindo, 2015
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–75. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.2005
- Audi, Nurul. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, no.1 (2019): 586-595
- Aziz, Abdul. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN Cakranegara*. *Jurnal Media Pendidikan Matematika* 6, no2 (2018): 98<https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>
- Az-Zarnuji, Syekh. *Terjemah Ta'lim Muta'allim*. Surabaya. MUTIARA ILMU. 2009
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. *Education Journal*,no.1 (Juni 2019): 35-43
- Depdiknas, Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ekayani, Ni Luh Putu. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, no.2 (2017): 10
- Ferdiyanto, Erik. *Pengaruh Fasilitas Sekolah Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III SDI Surya Buana Malang*. Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang, 2015
- Juanda, Anda. *Pebelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon. CV.CONVIDENT. 2019.
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Kurikulum 2013 di SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Balitbang Diklat Kemenag R., 2019.

- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya. 2006
- Kunaini, Akhmad. *Penilaian Pembelajaran Tematik*, Jurnal Pedagogik, no.02 (Desember 2017): 146-165
- Kurniawan, R., Kurniasari, F., & Rakhmawati, R. Pengembangan Animasi Virtual Karakter Anak dengan Autisme dengan Model ADDIE. Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi, 10(1), 32–40. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v10i1.894>. 2021
- Lexstiani, Rika. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. 2020
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung. Rosada. 2016
- Musfiqon. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya. 2012
- Nafisah, D., & Ghofur, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips*. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>. 2020
- Panjaitan, Seriani. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru*. Jurnal Primary 6, no. September (2017): 252–66.
- Pedoman Penulis Karya Tulis Ilmiah. Jember. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.2021
- Prameswari, N. K. *Media Ular Tangga, Pendidikan Pkn Sd, Strategi Pembelajaran, Kemampuan Kognitif Maha Peserta Didik*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1), 9–17. 2018
- Putri, Wulandari Deavy. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Tata Cara Menerima Tamu Melalui Media Game Edukasi Ular Tangga di Kelas XII APK SMK Negeri 2 Tuban*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran 07. no. 02 (2019):114.
- Rachma, Dwi Yanti. *Pengembangan Media Parsitar (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018
- Rastika, N., & Karawistha, N. S. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Tema 6 Di Kelas V Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional ..., 1, 1–13. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/download/10/7>. 2022

- Resti Aulia, E., Cahya Maulidiyah, E., Fitri, R., & Mas'udah. *Media Ular Tangga Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumarottama. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 73–92. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.599>. 2022
- Rosyid, Zaiful. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abad. 2019
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada. 2011
- Suardi, Moh. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018. [https://www.google.co.id/books/edition/Belajar Pembelajaran/kQ1SDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Pembelajaran/kQ1SDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+adalah&printsec=frontcover) .
- Sugiono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung. Alfabeta. 2022
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta. 2019.
- Syefrinando. B. Suraida, S., & Parman, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1522>. 2020
- Ulya, Ahmad Iqbalul. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Disekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Semarang, 2019
- Winaryati, Eni et all. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Balen. PENERBIT KBM INDONESIA. 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026
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 ilmiah yang dilakukan atau dibuat oleh karya orang lain kecuali yang telah dituliskan dalam kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari pada hasil karya ilmiah ini terbukti terdapat unsur penjiplakan dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan yang berlaku.

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

Jember, 27 November 2024



Zulul Lailatul Masruroh
NIM. 202101040026

Lampiran 2 Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media <i>Spinning Wheel</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media <i>Spinning Wheel</i> Pembelajaran Tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Produk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Pembelajaran tematik Tema 8 subtema 1 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Jenis Prinsip Kekurangan Kelebihan <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Prinsip Karakteristik Kekurangan Kelebihan Pelaksanaan Penilaian 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah Validator Guru kelas V Peserta Dididk kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian Pengembangan, menggunakan Model penelitian ADDIE Lokasi Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Dokumentasi Prosedur pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana proses pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember.

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://fkip.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<hr/>	
<p>Nomor : B-7187/In.20/3.a/PP.009/05/2024 Sifat : Biasa Perihal : Permohonan Ijin Penelitian</p>	
<p>Yth. Kepala MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHMAN Jl.Maelang Sebanen Lojejer Wuluhan Jember</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 202101040026 Nama : ZULUL LAILATUL MASRUOH Semester : Semester delapan Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu ABDUL MUNIB,S.Pd.Gr.</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">Jember, 05 Mei 2024</p>	
<p style="text-align: center;">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p style="text-align: center;"> Dekan, Dekan Bidang Akademik, KHOTIBUL UMAM</p>	

Lampiran 4 RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Ar-Rahman
Kelas/Semester : V (Lima)/II
Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Subtema 1 : Manusia dan Lingkungan
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan meta kognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, daam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan Tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) IPA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menyimpulkan manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. 3.8.2 Menganalisis proses siklus air melalui gambar yang disediakan.

2	4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1 Membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. 4.8.2 Menyajikan bagan sederhana mengenai proses siklus air.
---	---	--

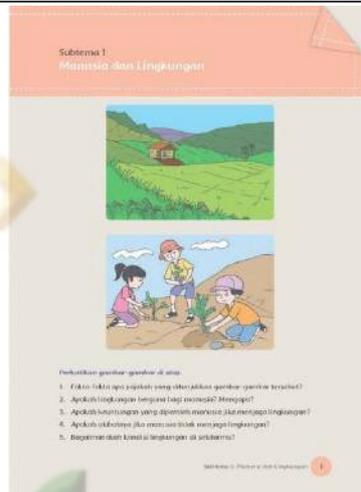
C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.
3. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu menjelaskan terjadinya siklus air dengan baik.
4. Melalui kegiatan menggali informasi dari sumber bacaan, siswa dapat membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran peserta didik. 3. Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari hari ini 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 6. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai manfaat air dalam kehidupan sehari-hari 	10 Menit

<p>Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar mengenai manusia dan lingkungan. 2. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Manusia dan Lingkungan. Pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> a. Fakta-fakta apa yang ditunjukkan gambar-gambar tersebut? Jawaban: Gambar diatas menunjukkan lingkungan yang indah berupa area persawahan yang subur. Gambar bawah menunjukkan anak-anak usia SD sedang menanam bibit tanaman. b. Apakah lingkungan berguna bagi manusia? Mengapa? Jawaban: Lingkungan berguna bagi manusia, karena lingkungan menyediakan semua kebutuhan hidup manusia. c. Keuntungan apa yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan? Jawaban: Jika manusia menjaga lingkungan, semua kebutuhan hidup manusia dapat tercukupi. d. Apa akibatnya jika manusia tidak menjaga lingkungan? Jawaban: Jika manusia tidak menjaga lingkungan, lingkungan menjadi rusak dan tidak memberikan manfaat bahkan dapat menimbulkan kerugian dan bencana bagi manusia. e. Bagaimana kondisi lingkungan di sekitarmu? Jawaban: Siswa diminta menceritakan sesuai kondisi lingkungannya. 3. Peserta didik membaca teks tentang Air Sebagai 	<p>35 Menit</p>
--------------------	--	-----------------



	<p>Sumber Kehidupan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan pertanyaan seputar teks Air sebagai Sumber Kehidupan. Pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> a. Apa fungsi air bagi manusia? b. Apa fungsi air bagi hewan? c. Apa fungsi air bagi tumbuhan? 5. Peserta didik membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman. 6. Peserta didik mengamati media yang telah disediakan yaitu media <i>spinning wheel</i> yang telah disajikan dan dijelaskan oleh guru. 7. Peserta didik dibagi menjadi 3-4 kelompok (pembagian kelompok dengan berhitung) untuk pembelajaran menggunakan media <i>spinning wheel</i>. 8. Setiap kelompok mendapatkan buku materi mengenai manfaat air dan siklus air untuk dipelajari kembali. 9. Guru menjelaskan aturan permainan <i>spinning wheel</i>. <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibagi menjadi 3-4 kelompok. b. Ketua masing-masing kelompok akan melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok mana yang akan maju lebih dulu. c. Perwakilan kelompok akan maju dan memutar roda putar atau <i>spinning wheel</i>. d. Setelah anak panah berhenti pada salah satu warna/gambar, peserta didik mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan dibantu oleh anggota kelompok, jika kelompok tersebut menjawab pertanyaan dengan benar, maka pertanyaan tersebut dianggap hangus, jika sebaliknya, maka kelompok lain mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. e. Setiap putaran (sesuai urutan kelompok), masing-masing kelompok 	
--	---	--

	<p>hanya mendapatkan dua kesempatan menjawab pertanyaan.</p> <p>f. Setiap jawaban yang benar diberi skor 5, dan kelompok mendapat skor terbanyak itulah pemenangnya.</p> <p>10. Setiap kelompok, membuat bagan sederhana mengenai proses siklus air.</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi pembelajaran yang belum dipahami.</p>	
Penutup	<p>1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <p>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</p> <p>b. Bagaimana perasaanmu saat kegiatan membaca/mengerjakan soal mengenai manfaat dan siklus air?</p> <p>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</p> <p>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing kemudian mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.</p>	15 Menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Lingkungan Sahabat Kita* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Buku Siswa Tema : *Lingkungan Sahabat Kita* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
3. Media Pembelajaran *Spinning wheel*
4. Lembar Kerja Peserta Didik

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman.
2. Proses siklus air

G. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, pengamatan dan ceramah

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian
 - a. Sikap

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

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

Jurnal Penilaian Sikap Spiritual Oleh Guru

No	Nama Siswa	Kriteria															
		ketaatan Beribadah				Perilaku Syukur				Sikap Berdo'a				Sikap dalam mengikuti kegiatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia			√				√				√				√	
2	Adinda Rukoyatul Muhibbah			√				√				√				√	
3	Ahmad Zamani			√				√				√				√	
4	Dzakira Talita Zahra			√				√				√				√	
5	Disty Putri Irdania			√				√				√				√	
6	Farah Lailatul Hikmah			√				√				√				√	
7	Faza Afkarina Azzahra			√				√				√				√	
8	Firash Aiman Alfaridzi			√				√				√				√	
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan			√				√				√				√	
10	Muhamad Zulfikar Wafa			√				√				√				√	

11	Muhamat Andika Refaldo		√		√			√			√		√	
12	Muhammad Abdul Fattah		√		√			√			√		√	
13	Muhammad Mu'amar		√		√			√			√		√	
14	Muhammad Nur Riski		√		√			√			√		√	
15	Rafael Billy Armadani		√		√			√			√		√	
16	Ramadani		√		√			√			√		√	
17	Salasatun Nur Eni Sukriyah		√		√			√			√		√	
18	Satria Pratama		√		√			√			√		√	
19	Silvi Aprilia Safara		√		√			√			√		√	
20	Zakiatun Nafa		√		√			√			√		√	

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

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

Jurnal Penilaian Sikap Sosial Oleh Guru

No	Nama Siswa	Kriteria																			
		Jujur				Disiplin				Tanggung jawab				Peduli				Percaya diri			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia				√				√				√				√				√
2	Adinda Rukoyatul Muhibbah				√			√				√				√					√
3	Ahmad Zamani				√				√			√					√				√
4	Dzakira Talita Zahra				√				√			√					√				√
5	Disty Putri Irdania				√				√			√					√				√
6	Farah Lailatul Hikmah				√				√			√					√				√
7	Faza Afkarina Azzahra				√				√			√					√				√
8	Firash Aiman Alfaridzi				√				√			√					√				√
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan				√			√				√					√				√
10	Muhamad Zulfikar Wafa				√				√			√					√				√
11	Muhamat Andika Refaldo				√				√			√					√				√
12	Muhammad Abdul Fattah				√				√			√					√				√
13	Muhammad Mu'amar				√				√			√				√					√
14	Muhammad Nur Riski				√				√			√					√			√	
15	Rafael Billy Armadani				√				√			√				√				√	
16	Ramadani				√				√			√					√			√	
17	Salasatun Nur Ani Sukriyah				√				√			√					√				√
18	Satria Pratama				√				√			√					√				√
19	Silvi Aprilia Safara				√				√			√					√				√
20	Zakiatun Nafa				√				√			√					√				√

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik : Tes Tulis

Instrumen : Soal

Muatan	Pilihan Ganda	Nilai
Ilmu Pengetahuan Alam	10	Skor yang diperoleh Jumlah skor X 100

Analisis Penilaian Soal Evaluasi

No.	Nama Peserta Didik	Mata Pelajaran										Skor	Nilai
		Ilmu Pengetahuan Alam											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	93
2	Adinda Rukoyatul Muhibbah	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93
3	Ahmad Zamani	0	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	87
4	Dzakira Talita Zahra	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	93
5	Disty Putri Irdania	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	27	90
6	Farah Lailatul Hikmah	0	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	87
7	Faza Afkarina Azzahra	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	93
8	Firash Aiman Alfaridzi	2	3	3	0	3	3	2	3	3	0	22	73
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan	0	3	3	3	3	3	0	3	3	3	24	80
10	Muhamad Zulfikar Wafa	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	97
11	Muhamat Andika Refaldo	0	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	87
12	Muhammad Abdul Fattah	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	93
13	Muhammad Mu'amar	0	3	3	3	0	3	3	3	3	2	23	77
14	Muhammad Nur Riski	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	97
15	Rafael Billy Armadani	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	27	90
16	Ramadani	0	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	83
17	Salasatun Nur Ani Sukriyah	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	93
18	Satria Pratama	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	97
19	Silvi Aprilia Safara	0	3	3	2	3	3	3	3	3	3	26	87
20	Zakiatun Nafa	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28	93
Nilai Rata-rata												89,15	

3. Penilaian Keterampilan

Setiap peserta didik membuat bagan sederhana dengan sekreatif mungkin mengenai siklus air

No.	Nama siswa	Kurang 1	Cukup 2	Baik 3	Baik sekali 4
1	Adicha Cantiqanaya Putri Amelia			√	

2	Adinda Rukoyatul Muhibbah		√		
3	Ahmad Zamani		√		
4	Dzakira Talita Zahra			√	
5	Disty Putri Irdania			√	
6	Farah Lailatul Hikmah			√	
7	Faza Afkarina Azzahra			√	
8	Firash Aiman Alfaridzi			√	
9	Moch Alvino Wahyu Ramadhan			√	
10	Muhamad Zulfikar Wafa			√	
11	Muhamat Andika Refaldo			√	
12	Muhammad Abdul Fattah			√	
13	Muhammad Mu'amar			√	
14	Muhammad Nur Riski			√	
15	Rafael Billy Armadani			√	
16	Ramadani			√	
17	Salasatun Nur Eni Sukriyah		√		
18	Satria Pratama		√		
19	Silvi Aprilia Safara		√		
20	Zakiatun Nafa			√	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Materi Pokok

Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam

Dusun oleh Ebit Abdul Mawati

Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
- Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar.
- Melalui kegiatan menggali informasi dari sumber bacaan, siswa mampu menjelaskan terjadinya siklus air dengan baik.
- Melalui kegiatan menggali informasi dari sumber bacaan, siswa dapat membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air.

Siklus Air

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan air adalah baik untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pemukiman di perkotaan. Oleh karena itu, manusia seharusnya semaksimal mungkin menjaga ketersediaan air.

Paragraf 2

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan siklus (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke angkasa, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini sangat penting untuk kehidupan (keperluan), (kehidupan), dan (kehidupan).

Paragraf 1

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan air adalah baik untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pemukiman di perkotaan. Oleh karena itu, manusia seharusnya semaksimal mungkin menjaga ketersediaan air.

Paragraf 2

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan air adalah baik untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pemukiman di perkotaan. Oleh karena itu, manusia seharusnya semaksimal mungkin menjaga ketersediaan air.

Mari Menemukan Kembali 'Siklus Air'

Paragraf 1: Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan air adalah baik untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pemukiman di perkotaan. Oleh karena itu, manusia seharusnya semaksimal mungkin menjaga ketersediaan air.

Paragraf 2: Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan siklus (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke angkasa, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini sangat penting untuk kehidupan (keperluan), (kehidupan), dan (kehidupan).

Mari Belajar Siklus Air

Siklus air adalah suatu siklus air secara terus-menerus dari bumi ke angkasa lalu kembali lagi ke bumi.

Tahap Proses Siklus Air

- Evaporasi atau Penguapan. Evaporasi adalah proses berputarnya air dari permukaan bumi ke atmosfer. Evaporasi merupakan perubahan wujud dari cair menjadi gas.
- Kondensasi atau Pengembunan. Kondensasi adalah perubahan uap air menjadi titik-titik air yang membentuk awan karena suhu udara yang dingin. Kondensasi merupakan perubahan wujud gas menjadi cair.
- Precipitasi. Precipitasi adalah proses turunnya air dari atmosfer ke permukaan bumi karena suhu yang semakin dingin membuat titik air semakin besar dan berat. Precipitasi juga bisa berupa salju, kabut, embun, dan hujan es.
- Runoff. Runoff adalah proses penyerapan air hujan ke dalam tanah, air yang masuk ke dalam tanah ini menjadi sumber air mata air. Air yang berada di permukaan akan mengalir ke sungai, laut, danau, dan lain-lain.

Faktor Yang Mempengaruhi Siklus Air

1. Suhu permukaan bumi. Semakin tinggi suhu permukaan bumi, semakin banyak air yang menguap.

2. Luas permukaan air. Semakin luas permukaan air, semakin banyak air yang menguap.

3. Kelembaban udara. Semakin tinggi kelembaban udara, semakin banyak air yang menguap.

4. Arah angin. Arah angin mempengaruhi arah aliran air.

Rangkuman

Siklus air adalah suatu siklus air secara terus-menerus dari bumi ke angkasa lalu kembali lagi ke bumi.

Tahap proses siklus air:

- Evaporasi (Penguapan)
- Kondensasi (Pengembunan)
- Precipitasi (Hujan)
- Runoff (Aliran)

Rangkuman

Siklus air adalah suatu siklus air secara terus-menerus dari bumi ke angkasa lalu kembali lagi ke bumi.

Tahap proses siklus air:

- Evaporasi (Penguapan)
- Kondensasi (Pengembunan)
- Precipitasi (Hujan)
- Runoff (Aliran)

KISI-KISI, SOAL EVALUASI, dan KUNCI JAWABAN

KD	Muatan Pelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Soal
3.8	IPA	Disajikan soal, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman	Pilihan Ganda	1	<p>1. Sebagai manusia kita harus turut serta menjaga kelestarian air di bumi karena ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Air merupakan sumber daya alam yang penting bagi penunjang kehidupan makhluk hidup di bumi b. Air merupakan sumber daya alam yang mempunyai harga yang relatif murah di bumi c. Air dibutuhkan manusia untuk mengolah semua jenis hewan dan tumbuhan di bumi d. Air yang ada di bumi bersifat sangat langka dan sangat sulit untuk diperbaharui keberadaannya

3.8	IPA	Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman	Pilihan Ganda	2	2. Air adalah salah satu sumber daya alam yang sangat penting bagi kehidupan manusia, antara lain berfungsi sebagai a. Sumber barang elektronik b. Alat untuk membuat tanaman c. Sumber minuman d. Alat untuk bahan bakar Menginjak injak tumbuhan
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman	Pilihan Ganda	3	3. Selain manusia, tumbuhan juga membutuhkan air antara lain untuk proses.... a. Respirasi b. Fotosintesis c. Pengguguran d. Pelapukan
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman	Pilihan Ganda	4	4. Ikan-ikan di sungai akan mati jika tidak ada air, hal ini menandakan bahwa ada jenis hewan yang membutuhkan air sebagai a. Sumber makanan b. Alat transportasi c. Tempat hidupnya d. Alat berkembangbiak
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi manfaat air	Pilihan Ganda	5	5. Kegiatan manusia di bawah ini yang memanfaatkan air dalam bidang pertanian adalah... a. Pak Jaya mencuci mobil dengan air sumur b. Pak Budi Memelihara ikan di tambak c. Bu Dwi

					<p>menggunakan air untuk mencuci piring</p> <p>d. Pak Jayus mengairi sawahnya dengan air sungai</p>
4.8	IPA	Disajikan teks soal, peserta didik Mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman	Pilihan Ganda	6	<p>6. Bu Miska mengambil air di sumur untuk mencuci baju keluarganya yang kotor, hal ini merupakan contoh bahwa air mempunyai fungsi bagi manusia dalam....</p> <p>a. Menjaga kebersihan</p> <p>b. Menjaga kemananan</p> <p>c. Mencegah kekeringan</p> <p>d. Membunuh penyakit</p>
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi proses siklus air	Pilihan Ganda	7	<p>7. Air di bumi mengalami siklus yang terus berputar, proses penguapan air laut dalam siklus air disebut juga dengan ...</p> <p>a. Kondensasi</p> <p>b. Evaporasi</p> <p>c. Presipitasi</p> <p>d. Infiltrasi</p>
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi proses siklus air	Pilihan Ganda	8	<p>8. Uap air yang ada di atmosfer akan berubah menjadi titik-titik air ketika suhu udara....</p> <p>a. Naik</p> <p>b. Stabil</p> <p>c. Turun</p> <p>d. Memanas</p>
		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi proses siklus air	Pilihan Ganda	9	<p>9. Air tanah mengalami proses perembesan ke danau atau sungai. Proses ini dinamakan dengan...</p> <p>a. Respirasi</p> <p>b. Evaporasi</p> <p>c. Kondensasi</p> <p>d. Infiltrasi</p>

		Disajikan teks soal, peserta didik mampu mengidentifikasi proses siklus air	Pilihan Ganda	10	10. Proses menguapnya air dengan bantuan sinar matahari dinamakan... a. Presipitasi b. Evaporasi c. Kondensasi d. Adveksi
--	--	---	---------------	----	---

➤ TABEL PENSKORAN

Muatan Pelajaran	No. Soal	Skor
I L M U P E N G E T A H U A N A L A M	1	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	2	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	3	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	4	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	5	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	6	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	7	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	8	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	9	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar
	10	0 = apabila tidak menjawab 2 = apabila jawaban salah 3 = apabila jawaban benar

SOAL EVALUASI
Tema 8 Subtema 8

Nama :

Kelas :

Jawablah soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, atau d !

1. Sebagai manusia kita harus turut serta menjaga kelestarian air di bumi karena ...
 - a. Air merupakan sumber daya alam yang penting bagi penunjang kehidupan makhluk hidup di bumi
 - b. Air merupakan sumber daya alam yang mempunyai harga yang relatif murah di bumi
 - c. Air dibutuhkan manusia untuk mengolah semua jenis hewan dan tumbuhan di bumi
 - d. Air yang ada di bumi bersifat sangat langka dan sangat sulit untuk diperbaharui keberadaannya
2. Air adalah salah satu sumber daya alam yang sangat penting bagi kehidupan manusia, antara lain berfungsi sebagai
 - a. Sumber barang elektronik
 - b. Alat untuk membuat tanaman
 - c. Sumber minuman
 - d. Alat untuk bahan bakarMenginjak - injak tumbuhan
3. Selain manusia, tumbuhan juga membutuhkan air antara lain untuk proses....
 - a. Respirasi
 - b. Fotosintesis
 - c. Pengguguran
 - d. Pelapukan
4. Ikan-ikan di sungai akan mati jika tidak ada air, hal ini menandakan bahwa ada jenis hewan yang membutuhkan air sebagai
 - a. Sumber makanan
 - b. Alat transportasi
 - c. Tempat hidupnya
 - d. Alat berkembangbiak
5. Kegiatan manusia di bawah ini yang memanfaatkan air dalam bidang pertanian adalah....
 - a. Pak Jaya mencuci mobil dengan air sumur
 - b. Pak Budi memelihara ikan di tambak
 - c. Bu Dwi menggunakan air untuk mencuci piring
 - d. Pak Jayus mengairi sawahnya dengan air Sungai
6. Bu Miska mengambil air di sumur untuk mencuci baju keluarganya yang kotor, hal ini merupakan contoh bahwa air mempunyai fungsi bagi manusia dalam....
 - a. Menjaga kebersihan
 - b. Menjaga kemananan
 - c. Mencegah kekeringan
 - d. Membunuh penyakit
7. Air di bumi mengalami siklus yang terus berputar, proses penguapan air laut dalam siklus air disebut juga dengan ...
 - a. Kondensasi
 - b. Evaporasi
 - c. Presipitasi
 - d. Ilfiltrasi

8. Uap air yang ada di atmosfer akan berubah menjadi titik-titik air ketika suhu udara....
- a. Naik
 - b. Stabil
 - c. Turun
 - d. Memanas
9. Air tanah mengalami proses perembesan ke danau atau sungai. Proses ini dinamakan dengan...
- a. Respirasi
 - b. Evaporasi
 - c. Kondensasi
 - d. Infiltrasi
10. Proses menguapnya air dengan bantuan sinar matahari dinamakan...
- a. Presipitasi
 - b. Evaporasi
 - c. Kondensasi
 - d. Adveksi

Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. a | 6. a |
| 2. c | 7. b |
| 3. b | 8. c |
| 4. c | 9. d |
| 5. d | 10. b |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media


LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Peneliti : Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024
Nama Validator : Dr. Nino Indriyanto, M.Pd
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

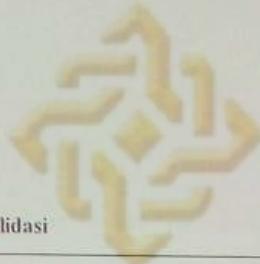
Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran Spinning Wheel.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pada media pembelajaran *spinning wheel*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan :

SB = Sangat Baik (skor 5)
B = Baik (skor 4)
C = Cukup (skor 3)
K = Kurang (skor 2)
SK = Sangat Kurang (skor 1)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita.				✓	
2.	Desain media sudah sesuai dengan konsep pembelajaran tematik tema 8 sutema 1.				✓	
3.	Media pembelajaran (<i>spinning wheel</i>) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut.			✓		
4.	Media <i>spinning wheel</i> memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan.				✓	
5.	Pebuatan media ini mudah dan bahan-bahan yang dioerlukan mudah untuk dijumpai disekitar kita.				✓	
6.	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas.				✓	
7.	Pemilihan dan penggunaan variasi warna media <i>spinning wheel</i> menarik.				✓	
8.	Penggunaan media <i>spinning wheel</i> tidak membahayakan.				✓	
9.	Media <i>spinning wheel</i> dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.				✓	
10.	Secara keseluruhan media <i>spinning wheel</i> layak digunakan pada pembelajaran.			✓		

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

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

Jember 15 - 5 - 2024

Validator Media

Dr. ANO INDRIANTO, M.Pd.

NIP. 198606172015031006

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi


LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Peneliti : Zulul Lailatul Masuroh
NIM : 202101040026
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024
Nama : M. SHOLAHUDDIN AMRULLOH, M.Pd.
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran Spinning Wheel.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran *spinning wheel*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan :

SB = Sangat Baik (skor 5)
B = Baik (skor 4)
C = Cukup (skor 3)
K = Kurang (skor 2)
SK = Sangat Kurang (skor 1)

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
JEMBER**

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> dengan kompetensi Awal.	✓				
2.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	✓				
3.	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik.	✓				
4.	Kualitas kemenarikan pada materi.	✓				
5.	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.	✓				
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna.		✓			
7.	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri.		✓			
8.	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok.	✓				
9.	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu.	✓				
10.	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi tematik.		✓			

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

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

*Catatan: Tolong para guru
fikirkan bagaimana
menyusun
materi yang kompeten*

Jember, 13-05-2024

Validator Materi

M. SHOLAHUDDIN AMRULLAH, M.Pd.

NIP. 199210132019031005

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Peneliti : Zulus Lailatul Masrurah
NIM : 202101040026
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Identitas Validator

Nama : Dr. Hartono, M.Pd.
NIP : 198609022015031001
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk Penilaian

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran Spinning Wheel.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran *spinning wheel*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan. peneliti ucapkan terima kasih.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Keterangan :

SB = Sangat Baik (skor 5)
B = Baik (skor 4)
C = Cukup (skor 3)
K = Kurang (skor 2)
SK = Sangat Kurang (skor 1)

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang ada didalam media <i>spinning wheel</i> sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).					✓
2.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> sudah sesuai dengan bahasa Indonesia.					✓
3.	Tambahan materi sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP).					✓
4.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan.				✓	
5.	Kalimat yang digunakan sudah efektif dan tidak ber-belit sehingga memudahkan pemahaman siswa.				✓	
6.	Bahasa yang digunakan ringan sehingga informasi mudah diserap oleh siswa.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					✓
8.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				✓	
9.	Bahasa dan kalimat yang digunakan bersifat interaktif sehingga mampu memotivasi siswa.				✓	
10.	Bahasa yang digunakan tidak berat sehingga siswa mudah tertarik dan termotivasi					✓

Catatan masukan untuk perbaikan media :

[Handwritten signature]

Jember, 25 - 05 2024

Validator Bahasa

[Handwritten signature]
Dr. Hartono, M.Pd.

NIP.198609022015031001

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran


LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Peneliti : Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026
Judul Penelitian : Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember tahun Ajaran 2023/2024
Nama : Nurul Umayatul Choirunisa S.Pd,Gr.
Jabatan : Guru Kelas V
Alamat Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember

Petunjuk :
Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran *Spinning Wheel* pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 5 dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang teredia sesuai ketentuan berikut :

SB = Sangat Baik (skor 5)
B = Baik (skor 4)
C = Cukup (skor 3)
K = Kurang (skor 2)
SK = Sangat Kurang (skor 1)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1.	Desain media pembelajaran <i>spinning wheel</i> sangat menarik.		✓			
2.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dioperasikan.	✓				
3.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi.	✓				
4.	Desain media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.		✓			
5.	Media <i>spinning wheel</i> ing Wheel sesuai dengan materi pembelajaran.	✓				
6.	Media <i>spinning wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		✓			
7.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih bermakna.	✓				
8.	Media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	✓				
9.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih aktif.		✓			
10.	Dengan menggunakan media Spinning Wheel dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	✓				

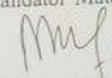
Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 10 Juni 2024

Validator Materi


Nurul umayatul Choirunisa S.Pd.Gr.

Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran "*Spinning Wheel*"

Identitas Siswa

Nama : Alvin
Kelas : V (Umum)

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

Keterangan :

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

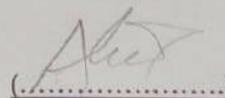
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media spinning wheel mempermudah saya belajar.		✓			
2.	Media spinning wheel bisa digunakan belajar sendiri dan bersama-sama.	✓				
3.	Warna yang digunakan dalam media spinning wheel dapat menarik perhatian saya.		✓			
4.	Warna yang digunakan dalam media spinning wheel sangat menarik perhatian saya.		✓			
5.	Permainan dalam media spinning wheel membuat saya senang dalam belajar		✓			
6.	Materi yang ada didalam media mudah saya pahami.		✓			
7.	Media spinning wheel menambah rasa ingin tahu saya	✓				
8.	Media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.		✓			
9.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih aktif.		✓			
10.	Dengan menggunakan media Spinning Wheel dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.		✓			

Saran dan Komentar

.....

Jember, 25 Mei 2024


 (.....)



ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran "*Spinning Wheel*"

Identitas Siswa

Nama : faza

Kelas : V (lima)

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

Keterangan :

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Desain media pembelajaran <i>spinning wheel</i> sangat menarik.	✓				
2.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dioperasikan.		✓			
3.	Tampilan media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi.		✓			
4.	Desain media <i>spinning wheel</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.	✓				
5.	Media <i>spinning wheel</i> ing Wheel sesuai dengan materi pembelajaran.		✓			
6.	Media <i>spinning wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		✓			
7.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih bermakna.		✓			
8.	Media <i>spinning wheel</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.					
9.	Dengan menggunakan media <i>spinning wheel</i> pembelajaran lebih aktif.					
10.	Dengan menggunakan media Spinning Wheel dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	✓				

Saran dan Komentar

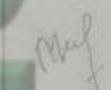
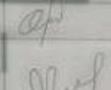
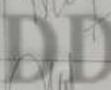
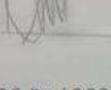
.....

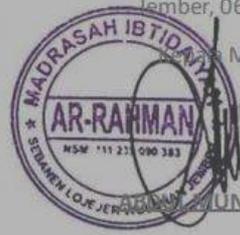
Jember, 25 Mei 2024

(.....)

Lampiran 10 Jurnal Kegiatan Penelitian


 Jurnal Kegiatan Penelitian
 DI MI AR- RAHMAN LOJEJER WULUHAN JEMBER

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.		Meminta ijin penelitian dan menyerahkan surat permohonan ijin penelitian skripsi kepada Bapak Abdul Munib, Spd.Gr. selaku kepala madrasah MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember	
2.		Wawancara kepada Bapak Abdul Munib, Spd.Gr. selaku kepala madrasah MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember	
3.		Observasi awal sekaligus wawancara kepada Ibu Nurul Umayatul Choirunnisa, Spd,GR. selaku wali kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember	
4.		Observasi kegiatan pembelajaran di kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember kepada wali kelas serta peserta didik	
5.		Peneliti menyampaikan materi kepada peserta didik kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember	
6.		Pengambilan data pretest kepada peserta didik	
7.		Uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik dan validasi ahli pembelajaran kepada wali kelas V MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember	
8.		Pengambilan data post tes dan angket respon peserta didik	
9.		Meminta surat selesai penelitian	

Jember, 06 Juni 2024
 Kepala Madrasah

 UNIB S.Pd.Gr

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian

**YAYASAN AL - ASHRI AL - AMIEN**
MI. AR-RAHMAN
TERAKREDITASI B
NSM : 111235090383 NPSN : 60715844
MENKUMHAM Nomor AHU-0002971.AH.01.12 Tahun 2016

Jl. MaelangSebanenLojejerWuluhanJember 68162Tlp. Hp.(081559911322)Email. mi.arrassman@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR: 143/A/MI AR RAHMAN/VI/2024

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : ABDUL MUNIB, S.Pd.Gr.
NIP : 4241764668200003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MI Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember
Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswi tersebut dibawah ini:

Nama : Zulul Lailatul Masruroh
NIM : 202101040026
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Ajaran 2023/2024" yang dilaksanakan sejak tanggal 06 Mei sampai dengan 06 Juni 2024

Jember, 06 Juni 2024

Pada Pembuatan Keterangan


ABDUL MUNIB, S.Pd.Gr.



BIODATA PENELITI



A. Identitas Peneliti

1. Nama : Zulus Lailatul Masruroh
2. NIM : 202101040026
3. Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 15 Juli 2001
4. Alamat : Dusun Gawok RT/RW 002/002 Desa
Dukuh Dempok Kec. Wuluhan Kab.
Jember
5. No. Hp : 085236995726
6. E-mail : zulullailatul583@gmail.com
7. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
8. Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
9. Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Riwayat Pendidikan

1. MI Hidayatut Diniyah Wuluhan
2. SMP Ma`arif 08 Kepel Ampel Wuluhan
3. SMK 08 Ma`arif NU Kepel Ampel Wuluhan
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember