

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SPINNING WHEEL BY STANDING
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02 AJUNG
JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

Arini Maulidiyatuz Zahro

NIM : 212101040021

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SPINNING WHEEL BY STANDING
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02 AJUNG
JEMBER**

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



Oleh:
Arini Maulidiyatuz Zahro
NIM : 212101040021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SPINNING WHEEL BY STANDING
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02 AJUNG
JEMBER**

SKRIPSI

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

Oleh:

Arini Maulidiyatuz Zahro
NIM : 212101040021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SPINNING WHEEL BY STANDING
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 02 AJUNG
JEMBER**

SKRIPSI

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

Hari: Senin
Tanggal: 23 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

Sekretaris

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

Anggota:

1. Mohammad Kholil, S.Si., M.Pd.
2. Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

قُلْ يُعْبَادِي الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا ۚ إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ

Artinya: “Katakanlah (Nabi Muhammad), "Wahai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas (dengan menzalimi) dirinya sendiri, janganlah berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa semuanya. Sesungguhnya Dialah Yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (Q.S. Az-zumar Ayat 53)*



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

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*, (Bandung: Halim Quran, 2018), 39.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilamin

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan segenap rasa cinta kasih, penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muhammad sholeh dan Ibu Siti zaenab.

Trimakasih telah mengusahakan segalanya untuk anak bungsumu ini. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis. Beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Terimakasih untuk semua do'a dan dukungan dari bapak ibu.

2. Kepada kakak saya Siti barirotul masrufah dan suaminya moh fauzi trimakasih banyak atas segala dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga laporan tugas akhir ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel by Standing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember” ini dapat dikerjakan dan disusun sebaik mungkin.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Tanpa bimbingan dan dukungan tersebut penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih yang tiada batasnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama penulis menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya dan menerima judul skripsi ini.
5. Ibu Asmi Faiqatul Himmah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing, serta memberi nasihat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, ilmu, waktu, memberi arahan, saran dan nasehat dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd. selaku Dosen ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Ubaidillah S.Pd.I M.Pd. selaku Dosen ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahannya untuk materi ini.
9. Semua dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran yang membangun sehingga penulis telah sampai tahap ini.
10. Bapak Purwono, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Ibu Arie Endah Dwi Atuti, S.Pd. selaku wali kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember yang selalu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penelitian.

12. Peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember yang sudah bersedia menjadi objek pada penelitian ini.
13. Teman-teman PGMI D2 yang telah memberi dukungan, semangat, dan bantuannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi penulisan, isi dan lain-lain. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membenahi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua. Dan segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 26 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Arini Maulidiyatuz Zahro
NIM.212101040021
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Arini Maulidiyatuz Zahro, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel by Standing* Pada Mata Pealajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Spinning Wheel by Standing*, Pendidikan Pancasila

Pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* adalah suatu media untuk menciptakan alat bantu pelajaran dan menggabungkan elemen permainan dengan komponen pembelajaran. Di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember, memiliki keterbatasan media berupa buku paket dan LKS. Sehingga perlu adanya inovasi baru. Media *Spinning Wheel by Standing* hadir sebagai solusi, menyajikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan topik dalam roda yang berputar untuk menarik perhatian peserta didik.

Rumusan masalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember? 3) Bagaimana kepraktisan media *spinning wheel by standing* pada siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media *spinning wheel by standing* melalui pembuatan dari bahan bekas roda sepeda dengan penunjang dari tongkat kaki, dan dilapisi pertanyaan yang didesain menggunakan canva. 2) Kelayakan media *spinning wheel by standing* oleh ahli media sebesar 92,30%, ahli materi 90,9%, dan ahli pembelajaran 92,5% dengan presentase keseluruhan 91,9% valid dan sangat layak. 3) Kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik menunjukkan hasil 71,76%. 4) Keefektifan mencapai 68% dengan kategori efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya media *spinning wheel by standing* layak, praktis, dan efektif dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Persetujuan Tim Penguji.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstrak.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... 47

A. Model Penelitian dan Pengembangan	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk.....	55
1. Desain Uji Coba	55
2. Subjek Uji Coba	56
3. Jenis Data	57
4. Instrumen Pengumpulan Data	58
5. Teknik Analisis Data.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 66

A. Penyajian Data Uji Coba	66
B. Analisis Data	86
C. Revisi Produk	96

BAB V KAJIAN DAN SARAN..... 99

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	99
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	100

DAFTAR PUSTAKA..... 103

LAMPIRAN..... 109

DAFTAR TABEL

No Uraian

2.1 Penelitian Terdahulu.....	24
3.1 Kriteria Uji Validitas	63
3.2 Kriteria Kepraktisan.....	63
3.3 Kriteria Keefektifan Produk	65
4.1 Hasil Penilaian Ahli	76
4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	78
4.3 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	80
4.4 Komentar dan Saran	85
4.5 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	86
4.6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	88
4.7 Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran.....	89
4.8 Hasil Validitas Kelayakan	90
4.9 Hasil Analisis Hasil Respon Peserta Didik.....	91
4.10 Pretest Posttest Siswa	93

DAFTAR GAMBAR

No Uraian

3.1 Diagram Tahapan ADIIE.....	54
4.1 Wawancara dengan Guru Kelas III.....	68
4.2 Desain Media <i>Spinning Wheel By Standing</i>	74
4.3 Cover Sebelum Revisi	74
4.4 Proses Pembelajaran	81
4.5 Cara Menggunakan Media.....	82
4.6 Penggunaan Media oleh Peserta Didik.....	82
4.7 Uji Coba Produk	83
4.8 Peserta Didik Mengisi Angket.....	84
4.9 Roda Putar Sebelum dan Sesudah Revisi	96
4.10 Roda Putar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	97
4.11 Buku panduan Sebelum dan Sesudah Revisi	98

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesulitan dalam aktivitas pembelajaran merupakan kondisi dimana pembelajaran terdapat halangan, dan hambatan dalam diri peserta didik sebagai subjek belajar dalam kegiatan pembelajaran, dan hasil yang dicapai tidak maksimal. Hambatan-hambatan tersebut muncul baik dari luar maupun dari dalam misalnya hambatan fisik, mental, dan yang bersifat kerohanian. Kesulitan belajar peserta didik merupakan sebuah permasalahan demi permasalahan hampir terjadi pada setiap peserta didik walaupun berbeda pada mata pelajaran atau pada materi tertentu. Adanya kesulitan-kesulitan lebih didominasi oleh kesalahan atau gangguan yang berasal dari dalam diri peserta didik baik itu yang termasuk pemahamannya dalam materi ataupun kemampuan peserta didik yang memang masih lemah.¹ Hal ini disebabkan karena siswa merasa malas belajar dan keefektifan belajar dari peserta didik menurun, sehingga sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi peserta didik yang optimal. Namun kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwasannya peserta didik pasif pada saat pembelajaran. Misalnya masih banyak peserta didik yang ngobrol dan bermain dengan temannya saat guru

¹ Bayu Zikri Suseno, "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di SD Muhammadiyah Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2021), 10, https://repository.metrouniv.ac.id/view/creators/Suseno=3ABayu_Zikri=3A=3A.default.html

menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga pada proses pembelajaran kurang efektif dalam penyampaian materi.

Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, peserta didik tidak dapat menggunakan media pembelajaran yang memadai dan dapat mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, salah satu penyelesaiannya dengan dilakukannya menggunakan pengembangan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.²

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Saat pembelajaran, guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat dipahami siswa. Seorang guru juga perlu mampu berinovasi serta menumbuhkan kreativitasnya dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan para siswa.³ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, bahkan memberikan dampak keaktifan terhadap pembelajaran.⁴ Hal ini diharapkan guru bisa menggunakan media pembelajaran.

² Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019, 182, <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/download/571/160>

³ Abdul Karim dan Iklila Febrianti Fiorentisa, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pretend Play," *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (December 27, 2021): 113, <https://doi.org/10.35719/gns.v2i2.50>

⁴ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Dalam pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan beragam. Media pembelajaran sangat penting dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk memodelkan dan mempraktikkan materi pembelajaran.⁵ Dari sini dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai media penyampaian isi pembelajaran kepada siswa agar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bersifat fisik dan non fisik yang memudahkan pemahaman siswa, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi lebih mudah, dan media pembelajaran berperan sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran saat di dalam kelas. Salah satu media yang digunakan oleh peneliti yaitu *Spinning Wheel by Standing*. Media *Spinning Wheel* merupakan gabungan dari dua kata yakni *Spin* dan *Wheel*. *Spin* adalah kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti putaran, memutar atau berputar. Sedangkan *Wheel* merupakan arti dari kata roda, jadi *Spinning Wheel* adalah roda berputar.⁶

⁵ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (April 12, 2024): 134–40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

⁶ Ahmad Iqbal Ulya, "Pengembangan Media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 34, https://digilib.uinsa.ac.id/74429/1/Dewi%20Laukha%20Makhfudiyah_06040720071.pdf

Spinning wheel merupakan game penyempurnaan untuk media pembelajaran. Media ini sering juga disebut dengan permainan roda berputar, karena biasanya dikemas dengan angka dan materi, permainan ini merangsang minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar kembali. Dalam media pembelajaran permainan ini kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan kriteria media di atas, peneliti mengembangkan media *Spinning Wheel By Standing* dengan ciri-ciri yaitu bentuknya lingkaran, mudah digunakan, serta bisa diterapkan di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang mewajibkan guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang bermutu.⁷ Hal ini sejalan dengan peraturan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Pendidikan yang menyatakan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar. Selain itu, PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan juga menegaskan pentingnya sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini diharapkan guru bisa menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun

⁷ Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Mengatur Kompetensi Guru Menggunakan Media Pembelajaran, 2, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>

pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif.⁸ Media seperti *Spinning Wheel by Standing* mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga informasi yang diterima dapat lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, teori kognitivisme juga menekankan bahwa media visual dan aktivitas yang menstimulasi pikiran dapat membantu peserta didik mengorganisasi informasi secara lebih sistematis dan bermakna.⁹ Kedua teori ini mendukung penggunaan media interaktif sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media tersebut telah terbukti sangat layak karena dari beberapa hasil penelitian yaitu dari Ajeng Anggraini pada tahun 2023 hasil kepraktisan media *spinning wheel* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 92% dan juga dari skripsi Yulia surya ningsih pada tahun 2023 bahwa nilai rata-rata skor perolehan siswa yang menggunakan media *spinning wheel* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata skor perolehan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* yaitu 87 dibandingkan 94. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yang menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* yaitu 100. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* yaitu 96.¹⁰ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* sangat valid dan layak untuk diterapkan.¹¹

⁸ Eggen dan Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*, (Jakarta: Indeks, 2012).

⁹ Gagne, *The Conditions of Learning*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985).

¹⁰ Yulia Surya Ningsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Spinning Wheel*

Dalam dunia pendidikan, Al-Quran merupakan pedoman hidup bagi umat Islam, maka para pendidik menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, sebagaimana umat Islam menggunakan Al-Quran sebagai media untuk mengamalkan kehidupan mereka.

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya. (Q.S. Yusuf:2)¹²

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa dalam memahami terjemahan Al-Qur'an yang berbahasa arab perlu menggunakan media dalam menerjemahkannya, salah satunya menggunakan media kamus penerjemah. Penjelasan ayat ini berkaitan seperti guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media agar peserta didik bisa menerjemahkan atau memahami materi dengan lebih mudah. Peserta didik pasti membutuhkan buku yang akan mendukung mereka pelajari dalam proses belajar seperti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dibutuhkan bisa menaruh perhatiannya pada pengembangan nilai, moral, dan perilaku peserta didik. Sejatinya, merupakan studi mengenai kehidupan kita sehari-hari,

Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2023), 1, <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/23124>

¹¹ Ajeng Anggraini, "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023), 91, <http://digilib.uinkhas.ac.id/29079/1/skripsi%20ajeng%20anggraini%20t20194153.pdf>

¹² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Haditsh Sahih*, (Bogor: Sygma Exagrafika, 2010),

mengajarkan bagaimana sebagai rakyat negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dasar negara Indonesia.¹³ Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada penelitian ini berfokus pada bab III Sub bab 2 materi kekayaan budaya indonesia. Peneliti memilih materi tersebut karna menurut analisis peneliti, materi tersebut termasuk sulit difahami oleh siswa kelas rendah. Materi pembelajaran ini berkaitan dengan seputar budaya indonesia, kurang menarik perhatian peserta didik jika hanya menggunakan metode ceramah, cepat bosan dan jenuh dalam proses pembelajar berlangsung. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat bisa meningkatkan keefektifan belajar peserta didik. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 mengatur pengelolaan pendidikan dan standar nasional pendidikan, yang juga mencakup penggunaan media pembelajaran seperti *spinning wheel* dalam proses belajar mengajar.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember dan hasil observasi pada tanggal 11 April 2025, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton karena guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan terbatas pada gambar visual dari

¹³ Ani Sri Rahayu, Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan PPKN, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 1, https://books.google.co.id/books?id=mq_xDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pendidikan+pancasila+di+sekolah+dasar+adalah%C2%A0&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjmwjdji9JSKAxXTzzgGHcWhIW4Q6wF6BAgLEAU#v=onepage&q=pendidikan%20pancasila%20di%20sekolah%20dasar%20adalah%C2%A0&f=false

¹⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. <https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>

buku, alat peraga seadanya, serta papan mading. Kurangnya variasi dan inovasi media membuat materi terasa kurang menarik bagi peserta didik, sehingga pembelajaran kurang optimal. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan minimnya pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, peneliti memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran *Spinning Wheel by Standing* sebagai upaya mendukung penyampaian materi yang lebih atraktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa kelas III.¹⁵ Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

Situasi pembelajaran yang terjadi di kelas III menunjukkan bahwa penggunaan media yang tersedia belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Banyak siswa terlihat cepat merasa bosan dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mendorong perlunya pengembangan media yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Dengan memanfaatkan media yang bersifat interaktif dan menyenangkan, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih

¹⁵ Arie Endah Dwi Atuti, diwawancarai oleh Penulis, Ajung 15 Mei 2024.

mudah dipahami dan disukai oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media *Spinning Wheel by Standing* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di kelas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) akan mengembangkan produk atau media pembelajaran *spinning wheel*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merangsang sistem pembelajaran.¹⁶

Penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel By Standing* sebagai pengembangan media, diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran saat di kelas.¹⁷

Menurut Gusdiana and Ekok berpendapat bahwa media *spinning wheel* dapat membantu siswa berpikir secara konkret tentang materi yang diajarkan.

Penggunaan media ini mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses

¹⁶ Rudi Hari Rayanto, Penelitian Pengembangan Model Addie & R&D, (Pasuruan: Perum Sekar Indah II, 2020), 33, https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb

¹⁷ Lely Arum Syah Puteri, "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar," *Journal System of Primary Education* 10, no.7 (2022): 1543, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>

pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keefektifan berpikir kritis mereka.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menunjang peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?

¹⁸ Nirwana Rasyid, “Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone,” *Jurnal Maraja* 1, no.2 (Juli, 2023): 43, <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/maraja/article/download/5131/pdf>

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan desain media pembelajaran *spinning wheel by standing* siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *spinning wheel by standing* sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada bab 3 subtema 2 di kelas III yang dirancang sesuai dengan materi

Pendidikan Pancasila tersebut guna untuk menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *spinning wheel by standing* dapat digunakan diluar kelas.
2. Media pembelajaran *Spinning wheel by standing* pada materi kekayaan budaya indonesia yang digunakan untuk peserta didik kelas III semester genap di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.
3. Media ini berbentuk lingkaran yang bisa diputar saat dimainkan dan terbuat dari bahan bekas roda sepeda anak kecil.
4. Media pembelajaran *Spinning wheel by standing* dikemas dengan menarik dengan adanya penunjang.
5. Media pembelajaran *Spinning Wheel* dapat digunakan didalam kelas ataupun diluar kelas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media *spinning wheel by standing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melibatkan siswa dalam kegiatan belajar aktif. Dengan

dikembangkannya media tersebut diharapkan siswa tidak lagi menganggap mata pelajaran sangat membosankan dan menikmati pembelajaran. Selain sangat populer, diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta menambah khazanah di bidang ilmu pengetahuan sebagai bahan kajian dalam upaya meningkatkan ilmu pendidikan khususnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat berpartisipasi untuk mengembangkan media *spinning wheel by standing* dan menambah wawasan berupa pengalaman sehingga memberi inspirasi dalam mengembangkan media tersebut. Selain itu juga dapat memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menghasilkan karya yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi peserta didik

Dapat membantu siswa mandiri, menambah informasi dan pengetahuan siswa tentang materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian media pembelajaran ini diharapkan menjadi media yang

menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai informasi dan dapat memberikan kontribusi terhadap perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan mutu peserta didik.

d. Bagi guru

Media membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.

e. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam melakukan penelitian atau pengembangan media pembelajaran lain.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember terdapat beberapa asumsi penelitian diantaranya sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran *spinning wheel by standing* dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila

- b. Menghasilkan produk media pembelajaran *spinning wheel by standing* untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.
- c. Mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel by standing* dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran pada materi kekayaan budaya indonesia.
- d. Media pembelajaran *spinning wheel by standing* dibuat dengan menarik agar menyenangkan saat pembelajaran.

2. Keterbatasan penelitian pengembangan media *spinning wheel by standing*

Keterbatasan pengembangan media *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember terdapat beberapa keterbatasannya diantaranya sebagai berikut :

Media pembelajaran ini digunakan untuk peserta didik kelas III pada umumnya, khususnya di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

- a. Penelitian ini berfokus pada pembahasan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel by standing* pada materi kekayaan budaya indonesia kelas III.
- b. Penggunaan media saat proses pembelajaran diharapkan peserta didik kondusif.
- c. Kemampuan biaya dalam proses pembuatan media.

G. Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah dalam pengembangan media *spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

1. Pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing*

Pengembangan media pembelajaran *spinning wheel by standing* dalam penelitian ini yaitu suatu media untuk menciptakan alat bantu pelajaran dan menggabungkan elemen permainan dengan komponen pembelajaran, seperti pertanyaan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

2. Media *spinning wheel by standing*

Media *spinning wheel by standing* dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang memungkinkan belajar sambil bermain.

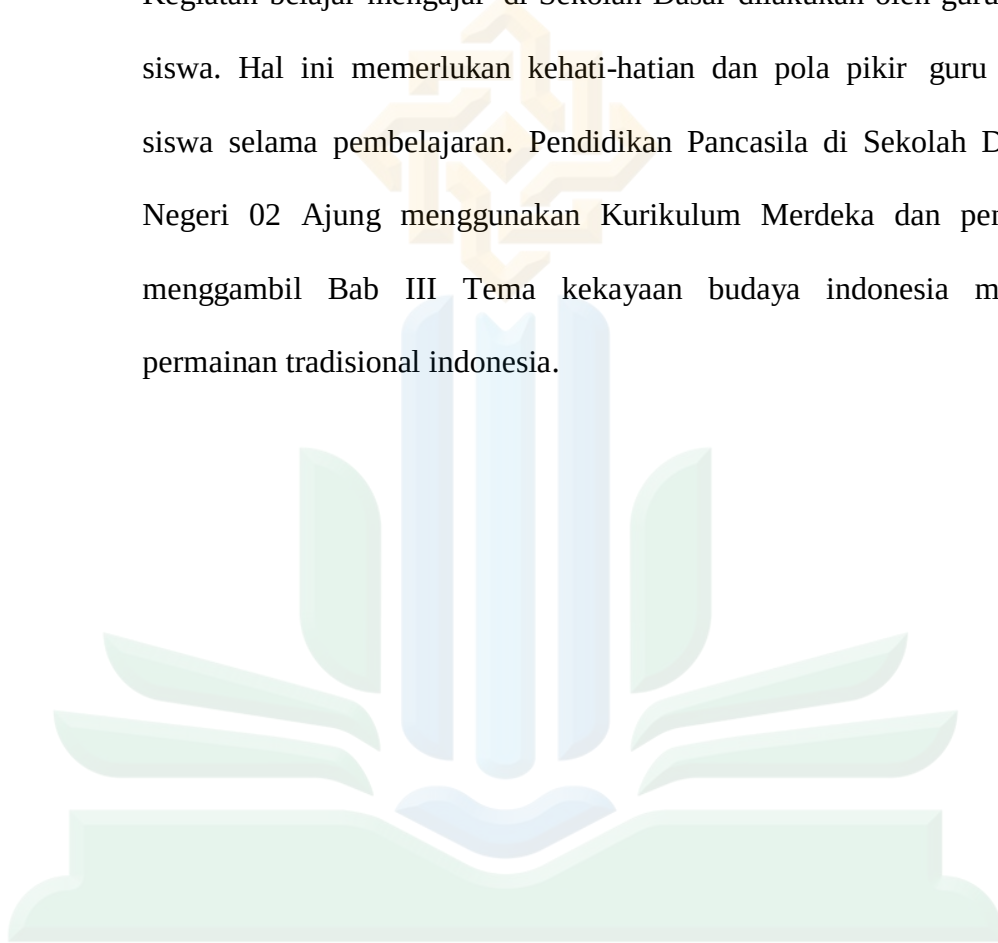
Permainan ini sering disebut roda putar atau *spinning wheel*, media ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan dapat dimainkan sambil belajar saat di kelas pada saat proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik.¹⁹

¹⁹ Ni Putu Candra Prastya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (November 10, 2022): 131, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>.

Kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar dilakukan oleh guru dan siswa. Hal ini memerlukan kehati-hatian dan pola pikir guru atau siswa selama pembelajaran. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung menggunakan Kurikulum Merdeka dan peneliti mengambil Bab III Tema kekayaan budaya indonesia materi permainan tradisional indonesia.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Ahmad Iqbalul Ulya tahun 2019 dengan judul skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, develop dan disseminate.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase skor validasi rata-rata ahli media yaitu 92,61% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek visual, aspek audio, aspek game (permainan). Persentase skor validasi rata-rata ahli materi yaitu 95,54% dengan kategori sangat baik dilihat dari aspek kesesuaian materi, aspek tujuan pembelajaran, aspek bahasa. Sedangkan persentase hasil angket umpan balik pengguna yaitu 89,06% dengan kategori sangat baik. Simpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran game spinning

wheel berbasis 4D sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Harapan peneliti untuk MIN 6 Demak yaitu guru harus bisa mengkondisikan siswanya saat proses pembelajaran agar siswa bisa memahami materi yang disampaikan dan guru sebagai fasilitator hendaknya meluangkan waktu untuk mempelajari pembuatan media pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif.²¹

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media Spinning Wheel atau roda putar. Pemilihan media pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

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

Hasil penelitian media *spinning wheel* memperoleh nilai dari ahli media 96,25% dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari ahli

²¹ Ahmad Iqbalul Ulya, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Mata Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 8, https://digilib.uinsa.ac.id/74429/1/Dewi%20Laukha%20Makhfudiyah_06040720071.pdf

materi 83,33% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 96,875% dan respon peserta didik kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai 96,67% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran spinning wheel layak digunakan sebagai media pembelajaran.²²

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

3. Penelitian yang ditulis oleh Ajeng Anggraini tahun 2023 dengan judul skripsi Pengembangan Media Spinning Wheel pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember. Jenis penelitian

²² Arbiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-madaniyah jempeng mataram" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 9, <https://repository.ummat.ac.id/3490/>

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 menvalidasi produk-produk pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media spinning wheel yang terdiri dari papan putar, materi pembelajaran, kuis dan buku panduan. 2) hasil kelayakan media spinning wheel dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase kevalidan rata-rata 92% dengan masing-masing perolehan skor ahli media 94%, ahli materi 88% dan ahli pembelajaran 94%, 3) hasil kepraktisan media spinning wheel dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media spinning wheel sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik.²³

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

²³ Ajeng Anggraini, "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023), 8, http://digilib.uinkhas.ac.id/29079/1/Skripsi%20Ajeng%20Anggraini%20_T20194153.pdf

4. Penelitian yang ditulis oleh Fatimah tahun 2024 dengan judul skripsi Pengembangan Media Rotali (Roda Putar Perkalian) Berorientasi Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Perkalian Kelas IV SD Negeri Purut 1 Kabupaten Probolinggo. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ROTALI sangat valid. Hal ini berdasarkan hasil angket validasi oleh ahli materi memperoleh skor 92,7% yakni dinyatakan sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi. Selanjutnya ahli media memperoleh skor 90,7% yakni dinyatakan sangat baik/sangat valid, sedikit revisi kecil. Kemudian ahli praktisi memperoleh skor 92,7% yakni dinyatakan sangat baik/sangat valid, tidak perlu revisi. Serta, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata 82,7%, yakni dinyatakan media sangat efektif. Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media ROTALI yang dikembangkan oleh peneliti dapat dinyatakan sangat valid dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.²⁴

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

²⁴ Fatimah et dkk., "Pengembangan Media Rotali (Roda Putar Perkalian) Berorientasi Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Perkalian Kelas IV SD Negeri Purut 1 Kabupaten Probolinggo," *Journal Of Social Science Research* 4, no.2 (2024): 1-2, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9373>

5. Penelitian yang ditulis oleh Lely Arum Syah Puteri tahun 2022 dengan judul skripsi Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode R&D atau Research and Development dan mengacu pada model pengembangan ADDIE.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis validasi materi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan persentasi sebesar 88%, serta validasi materi mendapatkan persentasi sebesar 90%. Hasil analisis kepraktisan media mendapatkan persentasi 90% dari respon pendidik dan mendapatkan persentasi 90% dari respon peserta didik. Pada tahap analisis keefektifan media mendapatkan presentasi ketuntasan belajar sebesar 84,61% dan hasil analisis N-Gain dengan kategori sedang dengan nilai 0,65. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Spinning Wheel layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.²⁵

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode R&D atau Research and Development dan mengacu pada model pengembangan ADDIE.

²⁵ Puteri, "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar." *Journal System of Primary Education* 10, no.7 (2022): 1541, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ahmad Iqbalul Ulya, 2019, Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar.	a. Pengembangan media spinning wheel	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis digital, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran spinning wheel by standing yang bahan utamanya roda bekas dengan penunjangnya tongkat kaki.
2	Arbiah, 2021, Pengembangan media pembelajaran Spinning wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas IV MI Al-madaniyah jempong mataram tahun 2020/2021.	a. Membahas tentang pengembangan media spinning wheel. b. Menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (Research and development).	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran dari bahan kardus yang dibuat seperti lingkaran yang bisa diputar, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran spinning wheel by standing yang bahan utamanya roda bekas dengan penunjangnya tongkat kaki.
3	Ajeng Anggraini, 2023, Pengembangan Media Spinning Wheel pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember.	a. Subjek Penelitian b. Pengembangan Media Spinning Wheel c. Menggunakan metode penelitian yang sama dengan peneliti yaitu metode R&D (Research and	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran dari kardus yang dibuat bulat ditempel pada sterofoam namun tidak bisa diputar, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran spinning wheel by standing yang bahan utamanya roda bekas dengan penunjangnya tongkat kaki.

		development).	
4	Fatimah, 2024, Pengembangan Media Rotali (Roda Putar Perkalian) Berorientasi Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Perkalian Kelas IV SD Negeri Purut 1 Kabupaten Probolinggo.	a. Pengembangan media b. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran dari kardus yang dibuat bulat yang bisa diputar disertai materi perkalian, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran spinning wheel by standing yang bahan utamanya roda bekas dengan penunjangnya tongkat kaki.
5	Lely Arum Syah, 2022, Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar.	a. Menggunakan metode R&D atau Research and Development dan mengacu pada model pengembangan ADDIE. b. Pengembangan media spinning wheel	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang didalamnya berupa PPT dan game spinning, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran spinning wheel by standing yang bahan utamanya roda bekas dengan penunjangnya tongkat kaki.

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

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran

Spinning Wheel by Standing yang memiliki perbedaan signifikan dengan media pada penelitian-penelitian sebelumnya, baik dari segi desain fisik, karakteristik penggunaan, maupun pendekatan dalam pembelajaran. Berbeda dengan media *spinning wheel* yang umumnya hanya berbentuk lingkaran dari kardus atau papan datar yang ditempel pada media bantu lain, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan roda bekas sepeda anak-anak yang dilengkapi dengan penyangga berupa tongkat kaki, sehingga memungkinkan media untuk berdiri secara mandiri di dalam kelas tanpa perlu dipasang di tembok atau diposisikan pada permukaan datar.

Media *Spinning Wheel by Standing* juga menonjolkan aspek fungsionalitas dan mobilitas yang lebih baik, karena dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun luar kelas, serta dapat dengan mudah dipindahkan dan digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran. Desain media ini tidak hanya mengedepankan estetika dan kemenarikan visual, tetapi juga dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang bersifat interaktif.

Dari sisi isi dan pendekatan pembelajaran, media ini menampilkan soal-soal atau materi yang disesuaikan langsung dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Sementara itu, penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ahmad Iqbalul Ulya (2019), Arbiah (2021), maupun Ajeng Anggraini (2023), lebih banyak mengembangkan media

spinning wheel berbahan dasar kardus atau sterofoam yang bersifat statis, dan pada beberapa kasus tidak memungkinkan untuk diputar secara bebas oleh peserta didik karena keterbatasan struktur dan desain.

Oleh karena itu, pengembangan media dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi lanjutan yang tidak hanya menyempurnakan aspek visual dan teknis dari media *spinning wheel*, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai edukatif secara lebih optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Kajian Teori

Bagian ini menguraikan teori yang mendasari penelitian dan memuat pembahasan yang lebih rinci dan mendalam untuk lebih memperdalam wawasan peneliti dalam mempertimbangkan masalah sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

1. Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan Media

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.²⁶ Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru

²⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), 222, https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read

atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.²⁷

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna.

b. Prinsip-prinsip Pengembangan Media

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu: Prinsip Efektivitas dan Efisiensi.

1. Efektivitas adalah tentang mencapai tujuan minimum. Sedangkan keberhasilan diukur sebagai tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat diukur setelah selesainya pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas dan respon siswa selama proses belajar.
2. Efisiensi mengacu pada pencapaian tujuan pembelajaran dengan sumber daya sesedikit mungkin, sedangkan keberhasilan diartikan sebagai keberhasilan pembelajaran yang diukur dengan

²⁷ Abd. Hafid, "Sumber Dan Media Pembelajaran," *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6, no.2 (2016): 69–78, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/1403>

pencapaian tujuan di akhir pembelajaran.²⁸ Dengan menerapkan prinsip Efisiensi, proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik pada peserta didik.

Dalam hal ini peneliti menggunakan posttest sebagai hasil peserta didik dalam menggunakan media.

c. Tujuan Pengembangan Media

Ada beberapa tujuan pengembangan media yaitu:

1. Membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.²⁹

Dari beberapa tujuan yang diuraikan, dapat disimpulkan Pengembangan media bertujuan untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

sehingga peneliti dalam pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

²⁸ Nono Heryana, Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital (Agustus, 2023), 125, https://books.google.co.id/books?id=9BvTEAAQBAJ&pg=PA125&dq=prinsip+pengembangan+media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwja853wprOKAxXK4jgGHZUgDrwQ6AF6BAgJEAM

²⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

d. Langkah-langkah Pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang dan menciptakan media yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan media: 1) Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini akan membantu menentukan jenis media yang tepat dan materi yang akan disampaikan. 2) Desain Media, Pada tahap ini perlu untuk mendesain beberapa unsur yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. peneliti merencanakan media yang akan dikembangkan. 3) Produksi Media, Setelah desain disusun, langkah selanjutnya peneliti memproduksi media sesuai dengan rencana. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan adalah pembuatan media pembelajaran adalah tampilan materi pembelajaran, kebahasaan, interaktif dan kemanfaatannya bagi pengguna media itu sendiri. 4) Setelah merancang Produk pengembangan media pembelajaran selanjutnya adalah tahap implementasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan. 5) Evaluasi dan Revisi, Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar.³⁰

³⁰ Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D," *Jurnal Education and development* 9, no.4 (November 2021): 435, <https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf>

e. Karakteristik pengembangan Media

Dalam pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Media pembelajaran yang baik dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat.³¹ Dalam hal ini peneliti memilih pengembangan media *spining wheel by standing* dengan karakteristik media tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

f. Pemanfaatan Teknologi dalam Penggunaan Media

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman.³² Teknologi dalam media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media seperti media audio, visual

³¹ Agung Nurul Hidayat, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum," *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no.1 (November 2023): 33, <https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/177/141>

³² Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no.1 (2020) https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084

dan audio visual. Media audio menggunakan indra pendengara, sedangkan media audio visual merupakan kombinasi antara pendengaran dan penglihatan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti, ”tengah, perantara, atau pengantar”. Namun, kata Arab "medium" mengacu pada perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima. Selanjutnya mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, media di sana mempunyai arti sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak (orang, kelompok), dan juga diartikan sebagai alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan lain-lain.³³

Definisi kebahasaan di atas, kita dapat melihat bahwa yang menekankan pentingnya media adalah bahwa ia merupakan mediator yang mempertemukan dua pihak yang berbeda. Pembahasan ini mengisyaratkan bahwa kata “koneksi” atau “mediasi” merupakan inti pembahasan. Karena letaknya yang sentral menandakan bahwa kata tersebut mempunyai fungsi mendorong integrasi yang lebih mendalam antara dua pihak yang berbeda.

Pengertian media sangat beragam, dan banyak batasan yang diberikan masyarakat terhadap media. Untuk lebih menjelaskan apa

³³ Muhammad Aspar, Imam Mujtaba, and Safika Aulia Dwi Putri, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa,” n.d., 1. (Oktober 2020): 248, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/8064/4825>

itu media, berikut pendapat beberapa orang, antara lain Gerlach dan Ely dari Azhar Arshad. Mereka menjelaskan bahwa media, yang dipahami secara luas, adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah media, lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses belajar mengajar mencakup alat grafis fotografis atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal (yaitu cenderung diartikan sebagai suatu bidang yang dapat dijelaskan dalam pengertian.³⁴

Maka dapat disimpulkan bahwa Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "perantara", "perantara", atau "penerima". Mengacu pada perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima.

Media di Indonesia mempunyai arti sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak (orang, kelompok) dan alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan lain-lain. Media merupakan mediator yang mempertemukan dua pihak yang berbeda.

Media terdiri dari masyarakat adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan atau sikap.

³⁴ Musaddad Harahap dan Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber dan Media pembelajaran," *STAI Barumon Raya Sibuhuan* (Padanglawas 2018): 2, <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berikut terdapat ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian demonstrasi, yang berasal dari kata raga yang berarti suatu benda yang dapat disentuh, dilihat, didengar atau diamati dengan menggunakan panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek,
- 7) Sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.³⁵

³⁵ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Dari ciri-ciri media pembelajaran di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan dan kemampuan peserta didik untuk memperlancar proses belajar.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media adalah suatu bentuk media yang dirancang untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga dapat menyampaikan pesan dan merangsang emosi dan keinginan siswa, sehingga memudahkan proses belajar individu siswa. Namun penggunaan media dikemas sekreatif mungkin, minimal oleh guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesenangan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah visual. Fungsinya untuk menarik perhatian siswa dan mengarahkannya pada pelajaran. Oleh karena itu, harus digunakan bersamaan dengan bahan pelajaran yang disediakan.

Guru dapat dengan mudah menggunakan media visual dan animasi. Caranya mudah: yang perlu dilakukan guru hanyalah mencari gambar di internet yang sesuai dengan mata pelajaran, mendownloadnya, dan mencetaknya. Gambar berwarna dapat memfokuskan bidang visual dan menjaga perhatian siswa tetap terfokus pada pelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap penguasaan siswa terhadap isi pembelajaran. Dengan tersedianya

Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 113, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

media pembelajaran, tradisi lisan dan tulisan dapat diperkuat dalam proses pembelajaran melalui berbagai media pembelajaran.

Jelas sekali bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena alat atau media pembelajaran tersebut mempunyai peranan dan pengaruh yang besar dalam mencapai tujuan pendidikan.

- 1) Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
- 2) Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra. Misalnya: Objek yang terlalu besar dapat diganti dengan kenyataan, gambar, klip film, film, atau model.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan beragam dapat mengatasi keengganan siswa. Dengan demikian, ketika pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai alat/media belajar dalam proses belajar mengajar, maka peserta didik dianggap mempunyai pemahaman yang baik terhadap konten yang diperolehnya, sehingga lebih besar kemungkinannya untuk memperhatikan media pengajaran.³⁶

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Variasi pembelajaran yang

³⁶ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023): 8-9, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

memanfaatkan pendidikan lingkungan hidup sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu menjadikan pembelajaran tidak membosankan dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

d. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat diantaranya:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana yang di uraikan diatas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.³⁷

³⁷ Ni Luh Putu Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa dilihat dari pengertian Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jika ditelusuri lebih jauh tentang berbagai variasi media pembelajaran, tentu banyak sekali jenis media yang sudah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian:

1) Media cetak

Media cetak merupakan media yang sederhana dan mudah didapat kapanpun dan dimanapun. Media ini relatif murah untuk dibeli dan tersedia di toko lokal Anda. Media cetak antara lain buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, handout, dan lain-lain. Keuntungan menggunakan media cetak adalah tersedia, fleksibel, portabel, dan murah.

2) Media Pameran (display)

Media ini mirip dengan media cetak, media tampilan juga bermacam-macam jenisnya, baik yang asli (realia) maupun tiruan (replika dan model).

3) Media Audio

Media audio merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan hanya berkaitan dengan indra pendengaran siswa.

4) Media Visual

Secara garis besar media visual dapat dibedakan menjadi dua komponen yaitu media visual non proyeksi dan media visual proyeksi. Media visual yang tidak menggunakan proyektor antara lain gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Media visual ini dapat mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk-bentuk realistik, mulai dari simbol-simbol verbal hingga bentuk-bentuk konkret, dan mudah didapat, meskipun relatif mahal, bagi siswa memerlukan kreativitas untuk merancang, mengembangkan, dan mengoperasikan sesuai dengan kebutuhan.

5) Media Video

Kata video berasal dari bahasa Latin dan berarti "Saya melihat". Semua bentuk media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan disebut video. Video mengacu pada gambar bergerak yang direkam pada kaset dan CD,

yang masing-masing berbeda dalam ukuran, bentuk, kecepatan, metode perekaman, dan mekanisme pengoperasian.³⁸

f. Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan di madrasah, hendaknya memperhatikan beberapa hal diantaranya:

- 1) Menentukan jenis media yang tepat, guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan tujuan pengajaran dan materi pembelajarannya.
- 2) Menentukan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan siswa.
- 3) Menyajikan media secara tepat maksudnya adalah teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, materi, metode, waktu, dan pilihan pendukung lainnya.
- 4) Penempatan atau penyajian media pada waktu yang tepat, tempat yang tepat, dan situasi yang tepat. Memastikan media pembelajaran mempunyai dampak dan tujuan yang jelas kapan dan dalam konteks apa digunakan.³⁹

³⁸ Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran," Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, UIN Alauddin Makassar, 3 (Juni 2017), <https://repository.uinalauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%2C%20Fungsi%2C%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial.pdf>

³⁹ M Miftah Arief, "Media Pembelajaran Ipa di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)," *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5, no.8 (Juni 2021): 19, <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/tarbiyahdrs/article/view/192/116>

Keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan catatan tanpa mengurangi komponen dari sistem instruksional media yang digunakan.

3. *Media Spinning Wheel by Standing*

a. Pengertian Media Spinning Wheel by Standing

Media Spinning Wheel (Roda Berputar) merupakan materi pembelajaran berbentuk lingkaran yang dapat dibagi menurut luas area yang dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Media disini berperan sebagai alat untuk membantu siswa memahami konsep dasar dan mengenal kosa kata. Media yang menarik dan mudah dipahami merangsang keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran khususnya *media spinning wheel* untuk memacu proses berpikir siswa kelas III, peneliti dapat mengajarkan materi dengan tepat dan mudah, mengenalkan kosa kata yang bermakna, dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁴⁰

b. Langkah-langkah Penggunaan *Media Spinning Wheel by Standing*

⁴⁰ Heny Kusuma Widyaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4 (Agustus 2023): 3, <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/search/authors/view?firstName=Heny%20Kusuma&middleName=&lastName=Widyaningrum&affiliation=Universitas%20PGRI%20Madiun&country=ID>

1. Letakkan media didalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik.
2. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
3. Setelah guru menjelaskan materi, 3 orang peserta didik yang dipilih secara random oleh guru untuk menjawab pertanyaan.
4. Guru atau siswa memutar media spinning wheel hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang terpilih kemudian, guru memberi arahan kepada peserta didik untuk membacakan soal di depan kelas.
5. Guru mengoreksi hasil jawaban yang dikerjakan peserta didik secara bersama-sama
6. Setelah peserta didik menjawab soal tersebut dengan benar, maka akan mendapatkan apresiasi dari guru dan teman yang lainnya.⁴¹

c. Keunggulan dan Kelemahan Media *Spinning Wheel by Standing*

Keunggulan Media *Spinning Wheel by Standing*:

- 1) Siswa akan dapat lebih berkonsentrasi dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.
- 2) Siswa menjadi terbiasa bekerja sama.
- 3) Siswa menjadi terbiasa menjawab pertanyaan.
- 4) Siswa akan lebih tertantang dengan permainan ini dan rasa ingin tahunya terhadap media akan semakin meningkat. Kelemahan

Media *Spinning Wheel by Standing*:

⁴¹ Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu," *Studi Arab* 11, no.2 (December 2020): 93–94, <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>.

- 1) Kurang cocok bagi siswa yang belum termotivasi untuk belajar.
 - 2) Waktu penerapan harus sesuai dengan peraturan.⁴²
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila
- a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.⁴³ Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik.

⁴² Siti Umi Hamdanah dan Elya Umi Hanik, "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Spinning Wheel Ips Kelas V," *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)* 3, no.1 (March 2023): 45–91, <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.531>.

⁴³ Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra, dan Sary Hani Hanifah, *Pendidikan Pancasila* Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023), 3, <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=0324a8064679adef9b41a5db300423521885bc42a59368cc23ac16a5ba6a76aeJmltdHM9MTczNzI0NDgwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=160b8fbc-5419-614b-19c3-9c9f554f60a1&psq=pendidikan+pancasila+kelas+3&u=a1aHR0cHM6Ly9zdGF0aWMuYnVrdS5rZW1kaWtidWQuZ28uaWQvY29udGVudC9wZGYvYnVrdXRla3Mva3VyaWt1bHVtMjEvUGVuZGllkaWthbi1QYW5jYXNpbGEtQlMtS0xTLUIJSS5wZGY&ntb=1>

b. Karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila

Djamarah dan Zain menyatakan karakteristik Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada pemecahan masalah.
- 2) Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- 3) Mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
- 4) Mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan siswa yang berbeda.
- 5) Mendorong siswa untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- 6) Memotivasi siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.
- 7) Menerapkan penilaian autentik.⁴⁴

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar yaitu peserta didik mampu :

- 1) Memiliki akhlak mulia yang didasari keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mencapai persatuan dan keadilan sosial melalui sikap cinta kasih terhadap sesama manusia, tanah air, dan lingkungan hidup.
- 2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, proses rumusan sebagai dasar negara, ideologi dan pedoman hidup berbangsa,

⁴⁴ Maulana Arafat Lubis, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020): 25, <https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Ke/8A7uDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik+pendidikan+pancasila&pg=PA25&printsec=frontcover>

serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Analisis terhadap konstitusi dan norma yang berlaku serta koordinasi hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa dalam masyarakat global.
- 4) Memahami jati diri sebagai anggota masyarakat Indonesia yang beragam dan mampu bersikap adil tanpa diskriminasi gender, SARA (suku agama, ras, antargolongan), status sosial ekonomi, dan penyandang disabilitas.
- 5) Menganalisis ciri-ciri bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitar, mempunyai kesadaran dan komitmen terhadap pelestarian lingkungan hidup, menjaga keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan berperan aktif di kancah dunia.⁴⁵

d. Manfaat pembelajaran Pendidikan Pancasila

- 1) Pendidikan Pancasila Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui partisipasi kelas.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan pendidik.⁴⁶

⁴⁵ Ni Putu Candra Prastya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (November 10, 2022): 131, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>.

⁴⁶ Evelin Rodenayana, Dyah Worowirastrri Ekowati, and Pipit Pudji Astutik, "Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.1 (Juni 2023): 706, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7622>

- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui media pembelajaran spinning wheel by standing.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa macam model yaitu model pengembangan 4D, model pengembangan Borg dan Gall, dan model pengembangan ADDIE. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik.⁴⁷ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis menganalisis pelunya pengembangan bahan ajar pada tujuan pembelajaran, tahap desain peneliti menyusun rancangan media, tahap pengembangan peneliti mengembangkan dan menguji validasi, tahap implementasi tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran dikelas, dan tahap evaluasi, proses memberikan penilaian.

⁴⁷ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no.2 (May 17, 2024): 2141. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Analysis berhubungan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Dalam tahap desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya.⁴⁸ *Implementation* merupakan kegiatan menggunakan produk dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dikembangkan sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Dengan menerapkan metode R&D dan model ADDIE dalam skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing* Untuk Meningkatkan Keefektifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember". Peneliti dapat merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan media *spinning wheel by standing* dapat menjadi alat bantu yang menarik dan efektif untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah sebuah penelitian yang dapat menghasilkan produk yang baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Spinning wheel by standing*. Hasil penelitian dan

⁴⁸ Ani Rohma dkk., "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* vol.9 no.3 (2021): 297, https://www.researchgate.net/publication/355114690_PENGEMBANGAN_MEDIA_AUDIO_VISUAL_BERBASIS_APLIKASI_CANVA_MATERI_BANGUN_RUANG_LIMAS.

pengembangan ini akan dilakukan uji coba pada kelas III dengan melibatkan seluruh peserta didik. Kelas yang digunakan adalah kelas III Sekolah Dasar Negeri Ajung Jember. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima tahap, yakni Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yaitu menganalisis pelunya pengembangan bahan ajar pada tujuan pembelajaran. Langkah analisis terdiri dari dua tahapan, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama yaitu analisis kinerja, analisis ini dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Untuk tahap kedua yaitu analisis kebutuhan, analisis ini menentukan media pembelajaran spinning wheel by standing yang

diperlukan peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung jember.

Analisis kebutuhan mencakup:

1) Analisis Materi

Proses untuk memahami komponen penting dalam materi pendidikan pancasila. Materi pembelajaran sangat berpengaruh pada tingkat keberhasilan ataupun ketercapaian peserta didik di dalam belajar. Proses analisis ini membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pancasila dan memastikan bahwa siswa dapat memahami. Dengan menggunakan media *spinning wheel by standing*, proses pembelajaran Pancasila di kelas III SD Negeri 02 Ajung Jember dapat dilakukan dengan cara yang lebih terlibat antara peserta didik dan guru.

2) Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik merupakan proses penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk memahami karakteristik, kebutuhan, dan potensi individu siswa. Hal ini membantu peneliti merancang pembelajaran yang lebih efektif. Kondisi peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Dengan memahami karakteristik, kebutuhan, dan potensi individu siswa, serta mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif, diharapkan proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila dapat menjadi lebih efektif dan

menarik bagi siswa. Kondisi peserta didik di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah dan media tradisional. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung hasil belajar yang optimal.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan dasar media Spinning Wheel by Standing yaitu:

- 1) Dengan menyiapkan bahan dasar untuk rancangan awal pembuatan media spinning wheel by standing berupa roda bekas sepeda anak kecil dan tongkat jalan kaki.
- 2) Peneliti juga Menentukan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pengembangan yaitu menyiapkan referensi seperti buku paket yang digunakan sebagai pedoman materi bahan ajar dan beberapa keperluan lain yang dibutuhkan.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan produk dan menguji validasi pada tim ahli media, materi dan pengguna (guru).⁴⁹ Setelah mendesain produk, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk. Tahap pengembangan meliputi tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan

⁴⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 126, https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

media pembelajaran sesuai dengan saran dari tim ahli. Pada tahap ini, pengembangan media harus memproduksi produk media secara lengkap kemudian pengembangan media juga membuat instrumen yang digunakan sebagai penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap ini, Pengembangan model ADDIE mencakup kegiatan realisasi rancangan produk media pembelajaran. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran. Peneliti membuat media pembelajaran spinning wheel by standing terlebih dahulu. Dalam melakukan langkah pengembangan media pembelajaran, terdapat dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain:

- 1) Memproduksi atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan

- 2) Memilih media pembelajaran terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran spinning wheel by standing yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran spinning wheel by standing yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap implementasi, fokus utama adalah mencapai:

- 1) Membantu siswa mencapai target pembelajaran
- 2) Membantu memecahkan masalah yang terjadi.
- 3) Pada proses akhir pembelajaran, terjadi peningkatan keefektifan siswa.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, mengetahui apakah kompetensi dalam siswa telah meeningkat karena keikut sertaan dalam kegiatan pembelajaran, dan mendapatkan manfaat bagi lembaga karena adanya peningkatan kompetensi siswa serta mengikuti kegiatan pembelajaran.⁵⁰ Pada tahap evaluasi yaitu proses menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran. Melalui tahap revisi maka dapat diberikan nilai dari produk yang telah dikembangkan.⁵¹

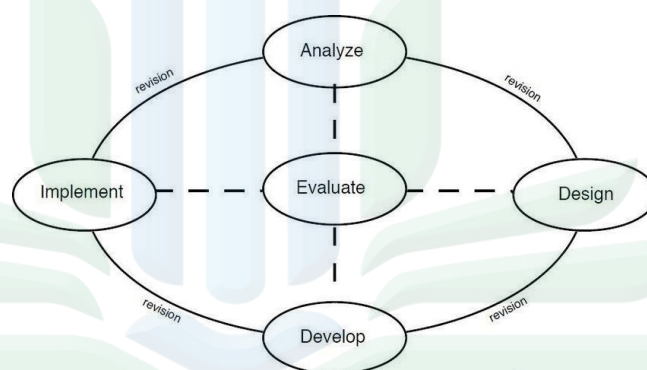
Tahap evaluasi didasarkan pada validasi yang dilakukan pada 3 ahli dalam membuat media pembelajaran yaitu ahli media, ahli bahasan dan ahli materi. Apabila implementasi masih masih

⁵⁰ Sukarman Purba dkk., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 156, <https://z-library.sk/book/21023648/548aaa/landasan-pedagogik-teori-dan-kajian.html>.

⁵¹ Rahmat Arofah, Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* vol.3 no.1 (Juni 1, 2019): 37, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

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

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing dan Adaptasi Model ADDIE.



Gambar 3.1
Diagram Tahapan ADDIE Branch

Prosedur pengembangan model ADDIE tersebut terdiri dari lima tahap yaitu analisis untuk mengidentifikasi masalah yang ada melalui pengumpulan data, desain untuk menyusun materi dan media yang akan digunakan, pengembangan mewujudkan desain menjadi produk yang nyata, implementasi melaksanakan program pembelajaran dalam konteks nyata termasuk pelatihan bagi pengajar dan yang terakhir yaitu Evaluasi melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik yang diterima.⁵²

⁵² Ani Rohma dkk., "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung vol.9 no.3 (2021):

C. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi.⁵³ Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar penetapan tingkat penetapan tingkat kevalidatan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk melibatkan subjek dalam kelas yaitu 15 hingga 30 peserta didik. Produk yang diuji cobakan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan rangkaian kegiatan uji coba yang akan dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran.⁵⁴ Media pembelajaran permainan yang telah dibuat divalidasi oleh tim validator untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Kemudian setelah media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran, lalu dilakukan uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respons terhadap media yang dikembangkan.

297,

https://www.researchgate.net/publication/355114690_PENGEMBANGAN_MEDIA_AUDIO_VI_SUAL_BERBASIS_APLIKASI_CANVA_MATERI_BANGUN_RUANG_LIMAS

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), Alfabeta (Bandung: Ikapi.2015), 414.

⁵⁴ Putri Diah Kusuma Wardani, Mohammad Edy Nurtamam, and Fachrur Rozie, "Pengembangan Lagu Edukasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Edutainment di Kelas v SDN Keleyan 1 Socah," Diseminarkan Pada Seminar Nasional Matematika Universitas Muhammadiyah Malang, Juli 3, 2021, <https://doi.org/10.31219/osf.io/aq9pd>.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari: dosen Validator media, dosen validator materi, guru kelas III SD Negeri 02 ajung jember sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik kelas III SD Negeri 02 ajung jember. Kriteria subjek uji coba dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ahli Media

Ahli media pada pengembangan media spinning wheel by standing adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang juga merupakan dosen program studi pendidikan guru madrasah intidaiyah (PGMI) di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Prof. Dr. H. Mundir M.Pd. Alasan memilih dosen tersebut karena dosen tersebut merupakan dosen yang pernah mengajar mata kuliah media pembelajaran.

b. Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian pengembangan media ini adalah dosen program studi pendidikan guru madrasah intidaiyah (PGMI) di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember merupakan dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu Dr. Ubaidillah S.Pd.I M.Pd. Alasan memilih dosen tersebut Karena pengembangan media ini menggunakan materi Pendidikan Pancasila, maka yang menjadi ahli materi adalah dosen Pendidikan kewarganegaraan.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli dalam pembelajaran ini yaitu Ibu Arie endah dwi astuti, alasan memilih ibu Arie karena guru Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember yang menguasai mata pelajaran tersebut.

d. Peserta Didik

Peserta didik sebagai subjek uji coba pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung, dengan rincian: Uji coba kelompok kecil 3 orang peserta didik yang dipilih secara random oleh guru dan 8 peserta didik untuk kelompok besar, yang bertujuan mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran spinning wheel by standing.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang dinyatakan bukan dalam bentuk angka, sedangkan data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka.⁵⁵ Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, dijelaskan sebagai berikut.

⁵⁵ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 4.

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa bilangan dari instrumen validasi ahli, Angket, yang meliputi: kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan

b. Data kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran serta masukan dari validator ahli dan peserta didik baik secara tertulis maupun tidak.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian Data Adalah segala perangkat yang dirancang untuk memperoleh, mengelola, dan menafsirkan informasi dari responden dengan menggunakan pola pengukuran yang sama. Peneliti menggunakan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan. Dan merupakan dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.⁵⁶ Peneliti melakukan observasi yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data tentang situasi pembelajaran terutama dalam

⁵⁶ Uswatun Khasanah, *Pengantar Mikroteaching* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 25, <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id/opac/detail-opac?id=321558>

penggunaan media. Observasi dilakukan langsung ditempat penelitian dengan cara melihat dan mengamati. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

2) Wawancara

Wawancara atau disebut dengan *interview* didefinisikan sebagai suatu percakapan tatap muka yang bertujuan memperoleh informasi faktual dan untuk menilai kepribadian seseorang atau suatu kelompok. Dapat diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang memiliki maksud dan tujuan tertentu.⁵⁷ Untuk memperkuat penelitian pengembangan media pembelajaran *Spinning wheel by standing*, dilakukannya wawancara semi Terstruktur. pengumpulan data selain angket juga bisa melalui wawancara kepada guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung. Peneliti menggunakan wawancara dengan menyiapkan beberapa pertanyaan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan suatu masalah yang ingin diselidiki, tetapi juga ingin memperoleh informasi yang lebih rinci. Peneliti melakukan Wawancara kepada guru Pendidikan Pancasila tentang penggunaan media yang digunakan di kelas III tersebut. Berikut beberapa pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti:

⁵⁷ RR Prima Purnama Sari dan Sony Adam Saputra, *Panduan Lengkap Menghadapi Wawancara dan Menaklukan HRD* (Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022), 36, https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Lengkap_Menghadapi_Wawancara_dan/IeyEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=RR+Prima+Purnama+Sari+dan+Sony+Adam+Saputra,+Panduan+Lengkap+Menghadapi+Wawancara+dan+Menaklukan+HRD&pg=PP1&printsec=frontcover.

1. Berapa jumlah peserta didik di kelas III?
2. Bagaimana proses pembelajaran di kelas III selama proses pembelajaran berlangsung?
3. Apakah pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran?
4. Bagaimana kendala peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
5. Apa kebutuhan peserta didik selama mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
6. Apa yang membuat peserta didik aktif dan menarik perhatian pada saat pembelajaran?
7. Sumber belajar apa saja yang sering digunakan di kelas?
8. Metode dan model apa yang sering digunakan?

3) Angket

Adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan untuk dijawab. Peneliti memberikan angket setelah peserta didik menggunakan media spinning wheel by standing, dengan tujuan mengetahui respons peserta didik. Angket juga diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran pada saat peneliti melakukan validasi produk yang telah dibuat.

4) Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dikerjakan oleh peserta didik sebelum pelaksanaan produk guna mengukur kemampuan awal mereka. Setelah produk diimplementasikan, peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Kedua jenis soal ini *pretest* dan *posttest* berisi materi tentang permainan tradisional Indonesia yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

5) Dokumentasi

Berasal dari kata *document* yang artinya benda tertulis. saat melakukan teknik dokumentasi, peneliti menggunakan benda-benda tertulis seperti buku, jurnal dokumen, dan lain-lain, sebagai bukti atau pendukung dalam penelitiannya.⁵⁸ Dokumentasi digunakan sebagai materi pendukung yang dikumpulkan untuk mendukung dan memperkuat data yang diperoleh dari 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 peserta didik dan dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁵⁹ Dengan adanya

⁵⁸ Ulviyatul Laili Zakiyah, "Pengembangan Alat Peraga Papan Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi " Satuan Panjang" Kelas III Di Sekolah Dasar Hidayatul Murid" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023), 53, <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/29785>

⁵⁹ Ahmad Maskur, "Penerapan Metode team teaching untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Peserta didik Telum Betung Bandar Lampung" (Skripsi: UIN Raden Islam Lampung, 2018), 81,

dokumentasi maka dapat dilihat bukti dokumen yang terdiri dari foto-foto kegiatan, hasil evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah kegiatan, serta rekaman praktik pembelajaran menggunakan media *spinning wheel by standing*, bersama dengan dokumen lain yang relevan, digunakan sebagai alat penguat dan pendukung bagi penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis data hasil angket validasi dan analisis data hasil respons peserta didik, dengan rincian sebagai berikut:

a. Analisis kelayakan produk

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalitan media yang dikembangkan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perhitungan persentase dan teknik analisis deskriptif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁶⁰

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

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal

<https://repository.radenintan.ac.id/3905/>.

⁶⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 3.1
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

No	Presentase	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	81% - 100%	Sangat layak

b. Analisis kepraktisan

Analisis data hasil kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil angket yang diisi oleh peserta didik, kemudian data dari angket tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁶¹

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

Keterangan :

P : Angka Persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Setelah persentase kepraktisan diperoleh, hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel kriteria kepraktisan berikut ini.

Tabel 3.2
Kriteria Kepraktisan

Presentase (%)	Skor	Keterangan
$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis	Tidak revisi
$68\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Praktis	Tidak revisi

⁶¹ Lailatul Usriyah dan Mohammad Kholil, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

$52\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis	Sebagian revisi
$36\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis	Revisi
$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak praktis	Revisi

c. Analisis Data Keefektifan Peserta Didik

Analisis keefektifan berisi hasil perbandingan nilai pretest dan posttest yang kemudian dicari rata ratanya dan digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Untuk menghitung skor akhir dari nilai pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

$$S_{\text{akhir}} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

Keterangan :

S_{akhir} : Skor akhir

ST : Skor total yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Kemudian, untuk mengukur rata-rata dari hasil pretest dan posttest menggunakan rumus berikut:

$$R_{\text{rata}} S_{\text{akhir}} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$R_{\text{rata}} S_{\text{akhir}}$: Rata-rata skor kemampuan siswa

$\sum ST$: Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM : Skor maksimal

n : Jumlah siswa

Kemudian, untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan yakni dengan membandingkan nilai pretest dan

posttest untuk kemudian dicari rata-ratanya. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas:⁶²

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER : Efektifitas relatif

MX 1 : Mean atau rata-rata nilai *pretest*

MX 2 : Mean atau rata-rata nilai *posttest*

Setelah diproses persentase keefektifan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan.⁶³ Keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai aspek penilaian keaktifan dengan menggunakan media *Spinning wheel by standing* dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria “Efektif” maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini :⁶⁴

Tabel 3.3
Kriteria Keefektifan Produk

No	Skor	Kriteria keefektifan
1	81% - 100%	Sangat efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Kurang efektif
4	21% - 40%	Tidak efektif
5	0% - 20%	Sangat tidak efektif

⁶² Ani Juwita dkk., “The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan, *Jurnal Historica* 6 (2022): 188.

⁶³ Isrofatul Maulidah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022 (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 69.

⁶⁴ Cut Ramadhana, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lampreng Aceh Besar” (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024), 53-54. https://repository.ar-raniry.ac.id/37860/1/Skripsi_Cut_Ramadhana_NIM_%28200209066%29%20WM.pdf

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa media *Spinning Wheel By Standing* dengan didesain menggunakan roda bekas sepeda yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Permainan tradisional indonesia adalah sebagai berikut.

1. Analisis (*analysis*)

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa *Spinning wheel by standing* yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Permainan tradisional indonesia adalah sebagai berikut:

a. Analisis Materi

Peneliti menentukan materi yang dilakukan dengan cara memilih, mencari, mengumpulkan dan mengidentifikasi apa saja materi yang akan diajarkan. Peneliti telah menetapkan materi untuk media pembelajaran ini yakni: Permainan tradisional indoneisa. Hal tersebut telah peneliti diskusikan bersama dengan pendidik kelas III Mata Pendidikan Pancasila yang diterapkan di kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan ketersediaan sarana bahan ajar, cara pendidik mengajar dalam pembelajaran di kelas, cara peserta didik belajar dan kesulitan yang dialami peserta didik ketika proses pembelajaran. Pada analisis kebutuhan peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang cocok serta dibutuhkan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil wawancara dan analisis kepada pendidik bahwa peserta didik kurang dalam memahami materi permainan tradisional indonesia dan pendidik jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sarana penyampaian materi. Pendidik biasanya menyampaikan materi dan kemudian memberikan soal-soal dari buku atau LKPD sebagai sumber belajar. Jika peserta didik kesulitan memahami materi, mereka diminta untuk

bertanya kepada pendidik agar lebih paham, sehingga masih kurangnya memahami materi pembelajarab. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang dirancang menarik, agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.⁶⁵



Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas III

Hasil wawancara bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi permainan tradisional Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas III yang dilakukan pada tanggal 11 April 2024 dengan jenis wawancara semi terstruktur diperoleh hasil dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran dengan maksimal, kurangnya media pembelajaran yang tersedia, yang mengakibatkan kesulitan dalam membuat media yang efektif. Akibatnya, mereka hanya mengandalkan buku dan menjelaskan materi di papan tulis. Kondisi ini mengurangi variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang

⁶⁵ Arie Endah Dwi Atuti, diwawancara oleh Penulis, Jember, 15 Mei 2025.

memperhatikan penjelasan pendidik. Media yang digunakan masih terbatas pada gambar dan papan tulis, menyebabkan peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan cenderung pasif. Dampak dari situasi ini adalah kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Sehingga perlu dikembangkannya media yang efisien dan praktis sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, beberapa hal yang ditemukan peneliti dalam analisis kebutuhan, sesuai dengan faktor yang menyebabkan media pembelajaran belum dapat diterapkan dengan maksimal dan kemampuan peserta didik yang masih kurang. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kemampuan peserta didik. Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terkait analisis kebutuhan, peneliti memilih untuk mengembangkan media yang praktis, efisien mudah digunakan dan dan mudah dipahami untuk peserta didik kelas III. Sehingga waktu untuk peserta didik menggunakan media tersebut dalam disesuaikan dengan kebutuhan mereka yakni *Spinning wheel by standing*. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana atau alat bantu agar peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan pendidik.

2. Hasil Desain (Design)

Setelah melakukan hasil analisis pada pengembangan produk, peneliti kemudian merancang desain media pembelajaran *Spinning wheel by standing* sesuai dengan hasil analisis tersebut. Peneliti membuat rancangan dalam pembuatan media pembelajaran *Spinning wheel by standing* sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Adapun tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran *Spinning wheel by standing* dalam materi permainan tradisional Indonesia sesuai dengan Capaian Pembelajaran. Tujuan pembelajaran materi ini adalah setelah peserta didik memahami keberagaman budaya, diharapkan bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Merancang Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang akan diterapkan adalah menggunakan strategi ceramah dengan metode talking stick, dimana peserta didik dapat belajar, menyimak media bersama, dan tidak merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran *Spinning wheel by standing*. Tujuannya agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

c. Menyesuaikan Materi dengan Media Pembelajaran

Kegiatan selanjutnya yakni menyelaraskan antara bahan materi dengan media pembelajaran yang akan diterapkan, kegiatan ini dilaksanakan agar aktivitas pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Materi yang dipakai berdasar pada referensi buku peserta didik yaitu buku Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember dengan disesuaikan buku dari Kemendikbud.

d. Membuat Desain Media Pembelajaran

Membuat desain media pembelajaran berarti peneliti merancang atau menyusun media yang akan dibuat. Jadi peneliti membuat rancangan melalui akses canva dengan didahului pembuatan media seperti desain gambar macam-macam Permainan tradisional indonesia, cover, modul ajar, materi pembelajaran dan panduan menggunakan media *Spinning wheel by standing*.

3. Pengembangan (Development)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan model ADDIE adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk yang nyata. Proses ini melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi, untuk mengevaluasi kelayakan produk Media Pembelajaran *Spinning wheel by standing*. Selama tahap

validasi, produk akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para validator.

Pada uji coba, dilakukan 3 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember. Dari 3 peserta didik tersebut, terlihat bahwa kemampuan mereka bervariasi, yang dapat dilihat dari mereka saat menggunakan media *Spinning wheel by standing*. Beberapa peserta didik cepat tanggap dan bisa mengikuti instruksi dari peneliti dengan baik, sementara beberapa lainnya masih kesulitan. Dari hasil uji coba ini, peneliti menyadari pentingnya persiapan yang lebih matang sebelum media ini diterapkan pada peserta didik secara lebih luas, terutama untuk memastikan kesiapan mereka dalam proses pembelajaran.

Meskipun begitu, media *Spinning wheel by standing* sudah dianggap layak digunakan, berdasarkan tanggapan dan respon positif dari peserta didik. Namun, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, terutama terkait dengan kesiapan peserta didik saat implementasi. Secara keseluruhan, peserta didik merasa puas dengan pengalaman belajar menggunakan media yang unik seperti *Spinning wheel by standing*. Selanjutnya, data hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran akan dijelaskan lebih lanjut.

a. Pemilihan Bahan

Media *Spinning wheel by standing* merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Bahan-bahan yang

digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, mudah dijumpai dan lain sebagainya. Media ini terbuat dari bahan bekas roda sepeda dan penunjangnya dari tongkat kaki, pada roda tersebut dilapisi pertanyaan materi permainan tradisional indonesia.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas III yaitu permainan tradisional indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari tiga validator yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator pembelajaran, yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Adapun langkah-langkah dari pembuatan media pembelajaran *Spinning wheel by standing* adalah sebagai berikut:

1) Perancangan Desain Media

Media *Spinning wheel by standing* dirancang menggunakan aplikasi Canva. Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas III SD. Media memuat ilustrasi gambar berseri yang menggambarkan pertanyaan-pertanyaan.



Gambar 4.2
Desain Gambar Media *Spinning Wheel by Standing*

2) Pencetakan Media

Setelah desain selesai, media dicetak menjadi sticker agar menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan tahan lama. Sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan membaca materi bersama pendidik di dalam kelas.



Gambar 4.3
Cover sebelum Revisi

c. Validasi Para Ahli

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator media, materi, dan pembelajaran. Validasi media *Spinning wheel by standing* adalah Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd., validator materi Bapak Bapak Ubaidillah S.Pd.I M.Pd., dan validator pembelajaran dilakukan oleh Ibu Arie Endah Dwi Atuti, S.Pd., selaku wali kelas III. Proses dari validasi para ahli dilakukan guna mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *Spinning wheel by standing* untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi permainan tradisional indonesia.

1) Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilaksanakan oleh dosen ahli media Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd., Validasi ini dilakukan pada tanggal 14 mei 2025 Hasil validasi media mendapatkan beberapa revisi yaitu:

- a) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, namun untuk penulisan pada pertanyaan masih ada yang kurang jelas
- b) Pada saat roda diputar jarum panah hanya menunjukan pada pertanyaan yang sama.
- c) Materi dan buku panduan sebaiknya dijadikan satu buku dengan ukuran yang lebih besar.

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media pembelajaran ini dapat dilihat dari segala arah sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang telah disampaikan	✓			
2.	Media pembelajaran melatih kemampuan berfikir logis peserta didik		✓		
3.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar	✓			
4.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah dipindahkan dan digunakan oleh guru dan peserta didik		✓		
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> memiliki tujuan yang jelas untuk mengenalkan suatu konsep pada materi kekayaan budaya indonesia	✓			
6.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami kekayaan budaya indonesia		✓		
7.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dibuat dengan memanfaatkan bahan bahan yang ada dilingkungan sekitar.		✓		
8.	Kesesuaian warna dalam setiap komponen media	✓			
9.	Media pembelajaran didesain dengan aman untuk menjaga keselamatan siswa saat menggunakannya	✓			
10.	Media pembelajaran didesain dengan menarik (bentuk, warna, ukuran) sehingga dapat antusiasme peserta didik untuk melakukan percobaan	✓			
11.	Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan	✓			
12.	Kerelevan media dengan materi	✓			
13.	Kejelasan buku panduan	✓			
	Jumlah skor	48			
	Presentase	92,30			
	Kriteria Validitas	Sangat Valid			

Rumus

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

$$V - ah = \frac{48}{52} \times 100 \%$$

= 92,30%

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁶⁶

Berdasarkan tabel 4.1 hasil dari validator ahli media yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 92,30% dan dapat dikategorikan sangat valid (layak).

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi berdasarkan materi permainan tradisional indonesia dari pembelajaran, kurikulum, dan isi materi. Ahli materi dilakukan oleh Bapak Ubaidillah S.Pd.I M.Pd. selaku dosen pembelajara pendidikan pancasila program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Validasi ini dilakukan pada tanggal 8 mei 2025 dan bertempat di lab bahasa. Hasil validasi media mendapatkan beberapa revisi yaitu:

- a) Materi harus runtut dari awal hingga akhir, mulai dari penjelasan materi hingga penugasan, dan permainan.
- b) Cukup layak, bagus dan unik sesuai dengan materi

⁶⁶ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian identitas: satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran atau tema Pelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dengan materi yang akan diajarkan	✓			
2.	Kesesuaian isi materi kekayaan budaya indonesia media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	✓			
3.	Materi yang tersaji membantu media pembelajaran dalam menjelaskan tentang kekayaan budaya indonesia	✓			
4.	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi tentang kekayaan budaya indonesia		✓		
5.	Ketetapan perumusan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	✓			
6.	Pembahasan atau kelengkapan kekayaan budaya Indonesia dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>		✓		
7.	Terdapat gambar yang sesuai dengan kekayaan budaya indonesia		✓		
8.	Kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>		✓		
9.	Ketepatan dan kebenaran media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> terhadap materi yang ada	✓			
10.	Materi lebih mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran	✓			
11.	Dapat membantu guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya indonesia	✓			
Jumlah skor		40			
Presentase		90,9%			
Kriteria Validitas		Sangat Valid			

Rumus

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

$$V - ah = \frac{40}{44} \times 100 \%$$

$$= 90,9\%$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁶⁷

Berdasarkan tabel 4.2 hasil dari validator ahli materi yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 90,9% dan dapat dikategorikan sangat valid (layak).

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran terhadap ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi peserta didik. Ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Arie Endah Dwi Atuti, S.Pd., selaku Pendidik kelas III di Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember. Validasi ini dilakukan pada tanggal 16 mei 2025 dan bertempat di Sekolah. Dari validator ahli pembelajaran ada komentar dan saran, namun, media Spinning wheel by standing sangat cocok digunakan pada tingkat MI/SD, karena penyajian materinya sangat menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak anak, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Hasil validasi dari ahli pembelajaran ditampilkan pada tabel di bawah ini:

⁶⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
1	Media <i>Spinning wheel by standing</i> ringan dan mudah dibawa kemana-mana			✓	
2	Desain media <i>Spinning wheel by standing</i> terlihat menarik dan enak dipandang				✓
3	Gambar pada media <i>Spinning wheel by standing</i> sesuai dengan materi yang disajikan				✓
4	Gambar pada <i>Spinning wheel by standing</i> perhatian dan minat peserta didik				✓
5	Gambar pada media <i>Spinning wheel by standing</i> menarik dan sesuai dengan peserta didik			✓	
6	Ukuran huruf jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik			✓	
7	Bahan yang digunakan dalam media <i>Spinning wheel by standing</i> aman bagi peserta didik				✓
8	Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan				✓
9	Materi atau soal yang disajikan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik				✓
10	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓

Rumus

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

$$V - ah = \frac{28}{40} \times 100 \%$$

$$= 92,5\%$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁶⁸

⁶⁸ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Berdasarkan tabel 4.3 hasil dari validator ahli pembelajaran yaitu dengan rata-rata presentase sebesar 92,5% dan dapat dikategorikan sangat valid (layak).

4. Implementasi (Implementation)

Tahapan implementasi merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan, yang bertujuan untuk menguji keaktifan media pembelajaran *Spinning wheel by standing* di kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember. Media yang telah dirancang dan dikembangkan kemudian diterapkan kepada siswa setelah dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, sehingga mencapai kelayakan. Setelah proses validasi, media tersebut diuji coba kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.



Gambar 4.4
Proses Pembelajaran

Kegiatan yang pertama yaitu menyampaikan materi dimana peneliti menyampaikan materi yang dipelajari dalam pengembangan

media *Spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 4.5
Cara Menggunakan Media

Selanjutnya yaitu peneliti sedang menjelaskan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *Spinning wheel by standing* sebelum peserta didik melakukan permainan metode talking stick menggunakan media *Spinning wheel by standing*.



Gambar 4.6
Penggunaan Media oleh Peserta Didik

Selanjutnya adalah penggunaan media *Spinning wheel by standing* oleh peserta didik, peneliti menjelaskan seputar materi permainan tradisional indonesia dan cara melakukan permainan ini roda tersebut diputar, lalu peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan tanda panah dan didampingi oleh observer.



Gambar 4.7
Uji Coba Produk

Gambar tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan siswa pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember. Dimana mereka menggunakan media *Spinning wheel by standing* secara bersama-sama. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik. Aktivitas antara peserta didik dan media pembelajaran yang diujicobakan, yang memungkinkan lebih lanjut mengenai kualitas dan keaktifan siswa pada media tersebut dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.8
Peserta Didik Mengisi Angket

Kegiatan tersebut adalah pengisian lembar angket oleh peserta didik, sebelum mengisi, peneliti menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, setelah itu peserta didik mengisi angket yang diberikan. Angket yang dibagikan yaitu berisi tentang bagaimana respon peserta didik terhadap media seperti ketertarikan mereka terhadap media dan cara penggunaan media *Spinning wheel by standing*. Tujuan dari diberikannya angket ini yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Spinning wheel by standing*.

Berdasarkan kegiatan implementasi, dapat diperoleh data kelayakan media *Spinning wheel by standing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Permainan tradisional Indonesia. Analisis respon peserta didik dihitung menggunakan angket yang berisi respon peserta didik terhadap *Spinning wheel by standing*.

5. Hasil Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi produk pengembangan media *Spinning wheel by standing* ini dapat dilihat dari hasil angket beberapa validator ahli, dan peserta didik kelas III. Berdasarkan perolehan data yang telah ada, pengembangan media *Spinning wheel by standing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi permainan tradisional Indonesia melalui kegiatan mengisi angket, menunjukkan bahwa media tersebut praktis digunakan oleh peserta didik.

Tabel 4.4
Komentar dan Saran

No	Validator	Saran dan Komentar
1	Media	a) Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, namun untuk penulisan pada pertanyaan masih ada yang kurang jelas b) Pada saat roda diputar jarum panah hanya menunjukan pada pertanyaan yang sama. c) Materi dan buku panduan sebaiknya dijadikan satu buku dengan ukuran yang lebih besar.
2	Materi	a) Materi harus runtut dari awal hingga akhir, mulai dari penjelasan materi hingga penugasan, dan permainan. b) Cukup layak, bagus dan unik sesuai dengan materi
3	Pembelajaran	a) Alhamdulillah dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media dengan cukup baik, respon anak-anak juga antusias mengikuti KBM dengan baik. b) Tingkatkan lagi komunikasi dua arah bersama murid agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, trimakasih tetap semangat dan jadilah guru yang inspiratif

B. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi oleh para validator. Peneliti menggunakan 3 validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. H. Mundir M.Pd., pada tanggal 14 mei 2025. Instrumen validasi ini terdiri dari 13 butir. Validator memberikan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 4, dimana skor 1 = tidak setuju, skor 2 = kurang setuju, skor 3 = setuju, skor 4 = sangat setuju. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator media pembelajaran:

Tabel 4.5
Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Media pembelajaran ini dapat dilihat dari segala arah sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang telah disampaikan	4
2.	Media pembelajaran melatih kemampuan berfikir logis peserta didik	3
3.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar	4
4.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah dipindahkan dan digunakan oleh guru dan peserta didik	3
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> memiliki tujuan yang jelas untuk mengenalkan suatu konsep pada materi kekayaan budaya indonesia	4
6.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami kekayaan budaya indonesia	3
7.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dibuat dengan memanfaatkan bahan bahan yang ada dilingkungan	3

	sekitar.	
8.	Kesesuaian warna dalam setiap komponen media	4
9.	Media pembelajaran didesain dengan aman untuk menjaga keselamatan siswa saat menggunakannya	4
10.	Media pembelajaran didesain dengan menarik (bentuk, warna, ukuran) sehingga dapat antusiasme peserta didik untuk melakukan percobaan	4
11.	Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan	4
12.	Kerelevan media dengan materi	4
13.	Kejelasan buku panduan	4
Jumlah Skor		48

Rumus

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

$$V - ah = \frac{48}{52} \times 100 \%$$

$$= 92,30\%$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁶⁹

Berdasarkan aspek yang dinilai, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Ubaidillah S.Pd.I M.Pd.I, pada tanggal 08 mei 2025. Instrumen validasi ini terdiri dari 11 butir. Validator memberikan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 4, dimana skor 1 = tidak setuju, skor 2 = kurang setuju, skor 3 = setuju, skor 4 = sangat setuju. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator materi pembelajaran:

⁶⁹ Sa’dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian identitas: satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran atau tema Pelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dengan materi yang akan diajarkan	4
2.	Kesesuaian isi materi kekayaan budaya indonesia media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	4
3.	Materi yang tersaji membantu media pembelajaran dalam menjelaskan tentang kekayaan budaya indonesia	4
4.	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi tentang kekayaan budaya indonesia	3
5.	Ketetapan perumusan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	4
6.	Pembahasan atau kelengkapan kekayaan budaya Indonesia dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	3
7.	Terdapat gambar yang sesuai dengan kekayaan budaya indonesia	3
8.	Kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	3
9.	Ketepatan dan kebenaran media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> terhadap materi yang ada	4
10.	Materi lebih mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran	4
11.	Dapat membantu guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya indonesia	4
Jumlah skor		40

Rumus

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

$$V - ah = \frac{40}{44} \times 100 \%$$

$$= 90,9\%$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁷⁰

Berdasarkan aspek yang dinilai, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Arie Endah Dwi Atuti S.Pd., pada tanggal 16 mei 2025. Instrumen validasi ini terdiri dari 10 butir. Validator memberikan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 4, dimana skor 1 = tidak setuju, skor 2 = kurang setuju, skor 3 = setuju, skor 4 = sangat setuju. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi penilaian dari validator ahli pembelajaran:

Tabel 4.7
Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Media <i>Spinning wheel by standing</i> ringan dan mudah dibawa kemana-mana	3
2	Desain media <i>Spinning wheel by standing</i> terlihat menarik dan enak dipandang	4
3	Gambar pada media <i>Spinning wheel by standing</i> sesuai dengan materi yang disajikan	4
4	Gambar pada <i>Spinning wheel by standing</i> perhatian dan minat peserta didik	4
5	Gambar pada media <i>Spinning wheel by standing</i> menarik dan sesuai dengan peserta didik	3
6	Ukuran huruf jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik	3
7	Bahan yang digunakan dalam media <i>Spinning wheel by standing</i> aman bagi peserta didik	4
8	Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	4
9	Materi atau soal yang disajikan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik	4
10	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	4
Jumlah Skor		37

Rumus

⁷⁰ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

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

$$V - ah = \frac{28}{40} \times 100 \%$$

$$= 92,5\%$$

Keterangan:

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor maksimal⁷¹

Berdasarkan aspek yang dinilai, hal ini termasuk dalam kriteria “sangat layak.”

Tabel 4.8
Hasil Validasi Kelayakan

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	92,30%	Sangat layak
2	Validator Ahli Materi	90,9%	Sangat layak
3	Validator Ahli Pembelajaran	92,5%	Sangat layak
Nilai Rata-rata Presentase		91,9%	Sangat layak (Valid)

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan terhadap media *Spinning wheel by standing* diperoleh melalui penyebaran angket kepada 25 peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik. Setiap peserta didik memberikan penilaian terhadap 10 butir kriteria yang disediakan.

⁷¹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

Tabel 4.9
Hasil Analisis Respon Peserta Didik

Responden	Butir Kriteria										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Abdillah	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	36
Aditya Yardan Firdaus	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	30
Aisyah	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33
Ananda Reza	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
Arina Manasikana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Bella Aulia	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37
Destina Aurelia Calista	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	35
Diana Nevada	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
Fairel Tsaniy Galeno Abdullah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Ferdiansyah	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	35
Hakim Ilzani	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	37
Indriani	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
Izzatul Hikmah	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36
Jazila Vareysa Putri Fadlillah	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
M. Ramadhoni Abdus Salam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Mohammad Fiki Firmansyah	2	3	2	2	3	4	3	4	4	4	31
Muhamad Albi Fahrizi	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	34
Muhamad Rafa Azka Putra	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	35
Muhammad Adbid Maulan Fakh	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37
Muhammad Alvin Masykur Afnani	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	35
Muhammad Andika Dwi Cahyo	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	37
Muhammad Dwi Andika	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37
Muhammad Haikal Ramadani	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	35
Muhammad	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36

Revan Hidayatullah											
Muhammad Syobirin	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	36
Jumlah											897

Rumus:

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

$$P = \frac{897}{1250} \times 100\%$$

$$P = 71,76\%$$

Hasil dari rata-rata respon peserta didik menunjukkan bahwa media *Spinning wheel by standing* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan memperoleh presentase rata-rata 71,76%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan berada pada kategori “Praktis”, karena berada dalam rentang $68\% < \text{skor} \leq 84\%$. Hasil ini mengindikasikan bahwa media *Spinning wheel by standing* mendapatkan penerimaan yang sangat positif dari peserta didik.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk. Soal pretest dan posttest terdiri dari 10 soal yang masing-masing soal bernilai 10. Hasil yang diperoleh pada pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Pretest Posttest Siswa

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abdillah	40	80
2	Aditya Yordan Firdaus	20	80
3	Aisyah	50	100
4	Ananda Reza	50	90
5	Arina Manasikana	80	90
6	Bella Aulia	20	90
7	Destina Aurelia Calista	40	100
8	Diana Nevada	50	90
9	Fairel Tsaniy Galeno Abdullah	70	90
10	Ferdiansyah	40	100
11	Hakim Ilzani	20	80
12	Indriani	50	100
13	Izzatul Hikmah	40	90
14	Jazila Vareysa Putri Fadlillah	50	80
15	M. Ramadhoni Abdus Salam	30	90
16	Mohammad Fiki Firmansyah	90	100
17	Muhamad Albi Fahrizi	40	90
18	Muhamad Rafa Azka Putra	20	100
19	Muhammad Adbid Maulan Fakih	20	90
20	Muhammad Alvin Masykur Afnani	40	90
21	Muhammad Andika Dwi Cahyo	40	100
22	Muhammad Dwi Andika	40	90

23	Muhammad Haikal Ramadani	50	100
24	Muhammad Revan Hidayatullah	60	90
25	Muhammad Syobirin	80	100
Jumlah		1130	2300
Mean/Rata-Rata		45,2	92

Nilai *Pretest*

$$S_{akhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{akhir} = \frac{1130}{100} \times 100$$

$$S_{akhir} = 1130$$

Rata-rata

$$R_{erata}S_{akhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{erata}S_{akhir} = \frac{1130}{100 \times 25} \times 100$$

$$R_{erata}S_{akhir} = 45,2$$

Nilai *Posttest*

$$S_{akhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$S_{akhir} = \frac{2300}{100} \times 100$$

$$S_{akhir} = 2300$$

Rata-rata

$$R_{erata}S_{akhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$R_{erata}S_{akhir} = \frac{2300}{100 \times 25} \times 100$$

$$R_{erata}S_{akhir} = 92$$

Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dikelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember. Dalam hal ini berarti pengembangan media spinning wheel by standing efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektivitas dengan

rumus berikut :

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{92 - 45,2}{\left(\frac{92 + 45,2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,8}{\left(\frac{137,2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{46,8}{68,6} \times 100\%$$

$$ER = 0,682 \times 100\%$$

$$ER = 68,2\%$$

$$ER = 68\%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 68%. Kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Sehingga dapat diartikan pengembangan media *spinning wheel by standing* efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel by Standing* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia secara menyenangkan. Efektivitas media ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital dan era 5.0, di mana guru dituntut untuk berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

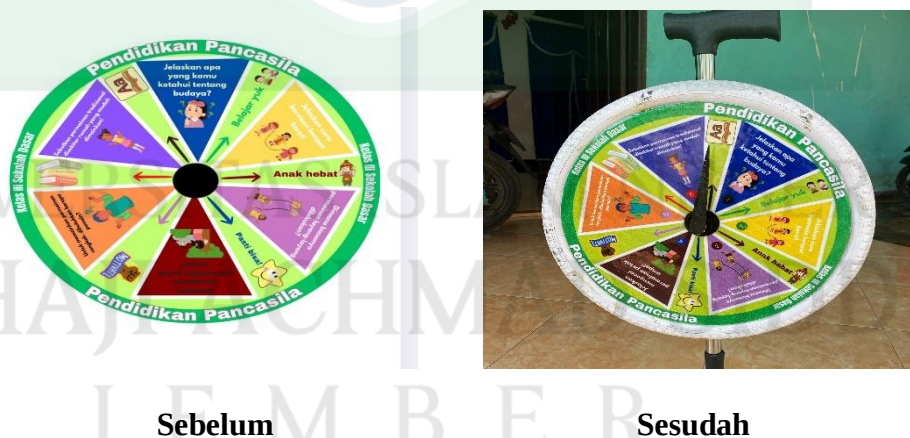
Ahmad Royani, Asmi Faiqatul Himmah, dan Muhammad Junaidi menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional yang masih dominan di madrasah pinggiran cenderung menimbulkan kebosanan, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan penggunaan media berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dalam kegiatan pengabdian tersebut, disoroti pentingnya menggabungkan pembelajaran tatap muka

dengan media pembelajaran yang modern untuk menyongsong era 5.0.

Oleh karena itu, pengembangan media seperti *Spinning Wheel by Standing* tidak hanya menjadi alternatif dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi bagian dari transformasi model pembelajaran yang mengarah pada penggunaan media yang kreatif, sesuai perkembangan zaman, dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa.⁷²

C. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi, kemudian dilaksanakan revisi produk sesuai dengan saran para ahli atau validator.⁷³ Beberapa perubahan pada media *spinning wheel by standing* antara lain:

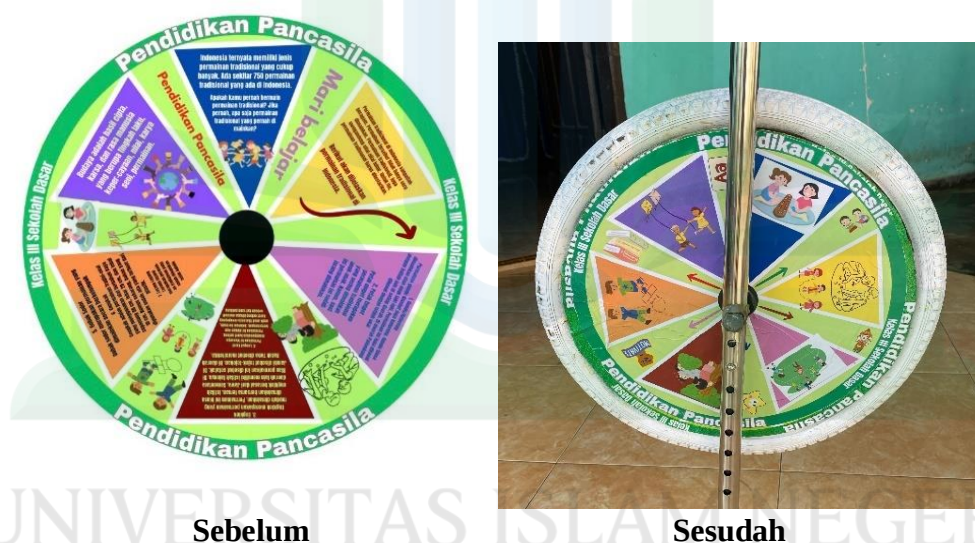


Gambar 4.9
Roda Putar Sebelum dan Sesudah Revisi

⁷² Ahmad Royani, Asmi Faiqatul Himmah, dan Muhammad Junaidi, "Pendampingan Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0," *Abdi Kami Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* vol.5, no.2 (Oktober 2022): 178, https://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/Abdi_Kami/article/download/1587/913.

⁷³ Ajeng Anggraini, "Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023), 82, <http://digilib.uinkhas.ac.id/29079/1/Skripsi%20Ajeng%20Anggraini%20T20194153.pdf>

Gambar di atas merupakan media *spinning wheel by standing* sebelum dan sesudah direvisi. Sebelum revisi penulisan pertanyaan ada yang berwarna hitam dan kontras dengan latar belakang sehingga siswa kesulitan dalam melihat dan membaca kata atau kalimat yang terdapat dalam media. Setelah direvisi, seluruh penulisan pertanyaan diubah menjadi warna putih agar lebih mudah terlihat oleh peserta didik. Peneliti juga menambahkan nomer disetiap pertanyaan dengan lingkaran berwarna yang berbeda.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.10

Belakang Roda Putar Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum direvisi, pada bagian belakang roda masih disertakan sejumlah jawaban singkat dari pertanyaan yang diajukan. Namun, setelah dilakukan revisi, bagian tersebut diubah menjadi hanya menampilkan gambar secara visual tanpa tambahan teks. Revisi ini dilakukan guna meningkatkan kejelasan tampilan media serta memudahkan peserta didik dalam mengamati

dan memahami materi yang disampaikan melalui gambar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak terganggu oleh keberadaan teks yang dapat mengalihkan perhatian.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.11
Buku Panduan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum dilakukan revisi, buku materi dan buku panduan *spinning wheel by standing* disusun secara terpisah, sehingga pengguna harus membuka dua sumber berbeda saat menggunakan media tersebut. Namun, setelah revisi, kedua komponen tersebut digabungkan ke dalam satu buku terpadu yang memuat baik materi pembelajaran maupun panduan penggunaan media. Selain itu, ditambahkan pula buku kunci jawaban yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam media. Penambahan ini dimaksudkan agar apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, mereka dapat merujuk pada buku kunci jawaban untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah direvisi

Pengembangan media *Spinning wheel by standing* memiliki beberapa spesifikasi produk yang dirancang dalam penelitian ini. Terdapat instrumen penilaian yang penting dalam pengembangan produk ini, yakni hasil penilaian dari ahli media dan materi. Berdasarkan penilaian ahli media ukuran dan bentuk media *Spinning wheel by standing* dinyatakan layak memiliki spesifikasi produk yaitu roda yang berputar tidak terlalu kecil dan besar. Media *Spinning wheel by standing* praktis dan mudah dibawa kemana juga kapan saja oleh peserta didik dengan pertanyaan materi permainan tradisional indoneisa serta beberapa permainan yang menarik perhatian peserta didik.

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *spinning wheel by standing*. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (analysis) tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Sebelum dilakukan uji coba, media ini terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan media ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran *spinning wheel by standing* telah dinyatakan valid (layak) setelah melalui proses validasi oleh tiga validator.

Penilaian dari ahli media, Bapak Prof. Dr. Mundir M.Pd., menunjukkan presentase kelayakan sebesar 92,30%, dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah dilakukan revisi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Penilaian dari ahli materi, Bapak Ubaidillah S,Pd.I M.Pd., diperoleh presentase kelayakan sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak. Penilaian dari ahli pembelajaran, Ibu Arie Endah Dwi Atuti diperoleh presentase kelayakan sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak dan memenuhi syarat untuk diuji cobakan setelah melakukan revisi. Sementara itu, hasil kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik, menunjukkan presentase 71,76%. Selain itu hasil keefektifan menunjukkan presentase 68%. Berdasarkan presentase kelayakan terbesar, yaitu 92,5% media ini dikategorikan sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran untuk memanfaatkan media *Spinning wheel by standing* diantaranya:

- a. Untuk Guru, berikan arahan dan penjelasan yang jelas sebelum menggunakan media *spinning wheel by standing* ini, agar siswa memahami tujuan dan cara bermain, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif
- b. Untuk Peserta didik, Gunakan kesempatan yang diberikan oleh media *spinning wheel by standing* ini untuk berlatih keberanian berbicara di

depan kelas dan meningkatkan kerja sama dalam tim saat bermain bersama teman.

2. Diseminasi Produk

Seorang guru sebaiknya mampu mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan mampu menarik minat siswa. Perkembangan zaman yang terus berlangsung menuntut guru untuk selalu berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masa kini.⁷⁴ Produk pengembangan media *Spinning wheel by standing* ini pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat digunakan di semua institusi pendidikan yang relevan, bahkan di semua Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah lainnya di Kabupaten Jember. Namun, produk ini tetap memperhatikan masalah peserta didik dan kebutuhan mereka agar penggunaan media ini efektif, aktif dan memberikan manfaat maksimal.

Berikut terdapat link agar memperluas wawasan dalam penggunaan media *spinning wheel by standing* :

1. Instagram:

https://www.instagram.com/reel/DKlSl8JJN0C9_C6WgtguRxY-xFH-pjU9DstaYg0/?igsh=NTI2bXprZDlpenVk

2. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSkShhL6g/>

3. Facebook:

<https://www.facebook.com/reel/945051944313260/?app=fbl>

⁷⁴ Imron Fauzi dkk., “Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Konten Edukasi Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Biologi,” *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (January 1, 2022): 50, <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12921>

4. Youtube:

<https://youtu.be/PGO3eReAyi0?si=P8MvrBHEWZP0SBQ4>

3. Pengembangan Produk lebih Lanjut

- a. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk ini, dapat ditambahkan atau diganti dengan materi lain serta desain sesuai dengan materi pembelajaran
- b. Bagi guru, untuk berinovasi dalam penggunaan media ini agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
- c. Media *Spinning wheel by standing* sudah dinyatakan layak dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III, sehingga disarankan dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III saja, namun dapat digunakan untuk pembelajaran yang lain dan di kelas lain.
- d. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancang media *Spinning wheel by standing* ini dengan lebih menarik agar dapat menarik perhatian peserta didik semangat dalam belajar dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Fadilah dkk. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran” 1, no. 2 (2023). 1-17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Akbar, Sa’dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, dan Ibut Priono Leksono. “Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D.” *Jurnal Education and development* 9, no.4 (November 2021): 433-438.
<https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-mhhttps://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdfodel-ad-e4b721fc.pdf>
- Arbiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong mataram.” Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021. <https://repository.ummat.ac.id/3490/>
- Arie Endah Dwi Atuti. Diwawancarai oleh Peneliti, Ajung, 11 April 2025.
- Arofah, Rahmat, dan Hari Cahyadi. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* vol.3 no.1 (Juni 1, 2019). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1> Anggraini, Ajeng. “Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Pondok Joyo 01 Jember.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/29079/1/Skripsi%20Ajeng%20Anggraini%20T20194153.pdf.2124>.
- Aspar, Muhammad., Imam Muhtaba, dan Safika Aulia Dwi Putri, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa.” *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ1*. (Oktober 2020): 1-8.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/8064/4825>
- Dewi, Ni Putu Candra Prsty. “Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (November 10, 2022): 131-140.
<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/2475>
- Dewi, Ressi Kartika, Kamala Rahayu Candra, dan Sary Hani Hanifah, *Pendidikan Pancasila* Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=0324a8064679adef9b41a5db300423521885bc42a59368cc23ac16a5ba6a76aeJmltdHM9MTczNzI0NDgwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=160b8fbc-5419-614b-19c3-9c9f554f60a1&psq=pendidikan+pancasila+kelas+3&u=a1aHR0cHM6Ly9zdGF0aWMuYnVrdS5rZW1kaWtidWQuZ28uaWQvY29udGVudC9wZGUYvYnVrdXRla3Mva3VyaWt1bHVtMjEvUGVuZGlkaWthbi1QYW5jYXNpbGEtQlMtS0xTLUJSS5wZGY&ntb=1>

Eggen, dan Kauchak. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Indeks, 2012.

Ekayani, Ni Lutuh Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Gsnesha Singaraja* 2, no.1 (Maret 2017): 1-11. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5447>

Fatimah dkk. "Pengembangan Media Rotali (Roda Putar Perkalian) Berorientasi Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Perkalian Kelas IV SD Negeri Purut 1 Kabupaten Probolinggo." *Journal Of Social Science Research* 4, no.2 (2024): 825-839. <http://digilib.uinkhas.ac.id/29079/1/Skripsi%20Ajeng%20Anggraini%20T20194153.pdf>

Fauzi, Imron dkk. "Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Konten Edukasi Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Biologi." *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (January 1, 2022): 50. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12921>

Febrita, Yolanda dan Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. Universitas Indrapasta PGRI, 2019. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/download/571/160>

Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no.1 (2020) https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084

Gagne. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985. Hafid, Abd. "Sumber dan Media Pembelajaran." *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6, no.2 (2016): 69–78. <https://doi.org/10.24252/v6i2.1403>

Hamdanah, Siti Umi, dan Elya Umi Hanik, "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Spinning Wheel Ips Kelas V." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)* 3, no.1 (March 2023): 45–91. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.531>.

Harahap, Musaddad, dan Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber dan Media pembelajaran." *STAI Barumun Raya Sibuhuan* (Padanglawas 2018): 1-10. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>

Hartono. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Heryana, Nono. *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Agustus, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=9BvTEAAQBAJ&pg=PA125&dq=>

[prinsip+pengembangan+media+pembelajaran&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEWja853wprOKAxXK4jgGHZUgDrwQ6AF6BAgJEAM#v=onepage&q=prinsip%20pengembangan%20media%20pembelajaran&f=false](https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/A/177/141)

Hidayat, Nurul Agung. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum." *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no.1 (November 2023): 29-36. <https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/A/177/141>

Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Studi Arab* 11, no.2 (December 2020): 88–100. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>.

Juwita, Ani dkk. "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan, *Jurnal Historica* 6 (2022).

Karim, Abdul, dan Iklila Febrianti Fiorentisa. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Pretend Play." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (December 27, 2021): 113. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i2.50>

Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahan Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Haditsh Sahih*. Bogor: Sygma Exagrafika, 2010.

Khasanah, Uswatun. *Pengantar Mikroteaching* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 25. <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id/opac/detail-opac?id=321558>

Kusuma, Heny Widyaningrum. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4* (Agustus 2023): 2-14.

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/search/authors/view?firstName=Heny%20Kusuma&middleName=&lastName=Widyaningrum&affiliation=Universitas%20PGRI%20Madiun&country=ID>

Lubis, Maulana Arafat. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.

https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Pendidikan_Pancasila_dan_Ke/8A7uDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik+pendidikan+pancasila&pg=PA25&printsec=frontcover

Maskur, Ahmad. "Penerapan Metode team teaching untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Peserta didik Telum Betung Bandar Lampung." Skripsi: UIN Raden Islam Lampung, 2018.

<https://repository.radenintan.ac.id/3905/>

Maulidah, Isrofatul. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022." Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022. <https://digilib.uinkhas.ac.id/15345/>

- Miftah, M Arief. "Media Pembelajaran Ipa di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)." *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5, no.8 (Juni 2021): 13-28. <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/tarbiyahdrs/article/view/192/116>
- Ningsih, Yulia Surya. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Spinning Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2023. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/23124>
- Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (April 12, 2024): 134-40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.1 (June 27, 2018): 171-187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. <https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>
- Purba, Sukarman dkk. *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021. <https://z-library.sk/book/21023648/548aaa/landasan-pedagogik-teori-dan-kajian.html>.
- Puteri. "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar." *Journal System of Primary Education* 10, no.7 (2022): 1541-1551. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017. https://books.google.co.id/books?id=mq_xDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pendidikan+pancasila+di+sekolah+dasar+adalah%C2%A0&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwjmwjdji9JSKAxXTzzgGHcWhIW4Q6wF6BAgLEAU#v=onepage&q=pendidikan%20pancasila%20di%20sekolah%20dasar%20adalah%C2%A0&f=false
- Ramadhana, Cut. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lampreng Aceh Besar." Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2024. https://repository.ar-raniry.ac.id/37860/1/Skripsi_Cut_Ramadhana_NIM_%28200209066%29%20WM.pdf
- Rasyid, Nirwana. "Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lombo Kabupaten Bone." *Jurnal Maraja*

- 1, no.2 (Juli, 2023): 42-48. <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/maraja/article/download/5131/pdf>
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020. https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Rodenayana, Evelin, Dyah Worowirastrri Ekowati, dan Pipit Pudji Astutik, "Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no.1 (Juni 2023): 703-711. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7622>
- Rohma Ani dkk., "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung vol.9 no.3 (2021): 297. https://www.researchgate.net/publication/355114690_PENGEMBANGAN_MEDIA_AUDIO_VISUAL_BERBASIS_APLIKASI_CANVA_MATERI_BANGUN_RUANG_LIMAS
- Royani, Ahmad, Asmi Faiqatul Himmah, Muhammad Junaidi. "Pendampingan Pembelajaran Model Blended Learning Bagi Guru Madrasah Pinggiran Dalam Menghadapi Era 5.0." *Abdi Kami Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* vol.5, no.2 (Oktober 2022): 174-189. https://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/Abdi_Kami/article/download/1587/913.
- Sari, RR Prima Purnama, dan Sony Adam Saputra. *Panduan Lengkap Menghadapi Wawancara dan Menaklukan HRD*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Lengkap_Menghadapi_Wawancara_dan/IyeyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=RR+Prima+Purnama+Sari+dan+Sony+Adam+Saputra,+Panduan+Lengkap+Menghadapi+Wawancara+dan+Menaklukan+HRD&pg=PP1&printsec=frontcover
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013. https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung: Ikapi.2015.
- Suseno, Bayu Zikri. "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di SD Muhammadiyah Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2021. https://repository.metrouniv.ac.id/view/creators/Suseno=3ABayu_Zikri=3A=3A.default.html
- Syah Puteri, Lely Arum. "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar." *Journal System of Primary Education* 10, no.7 (2022): 1543-1551. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

- pgsd/article/view/47572
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Ulya, Ahmad Iqbal. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019. https://digilib.uinsa.ac.id/74429/1/Dewi%20Laukha%20Makhfudiyah_06040720071.pdf
- Ulya, Iqbalul Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Mata Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019. https://digilib.uinsa.ac.id/74429/1/Dewi%20Laukha%20Makhfudiyah_06040720071.pdf
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Mengatur Kompetensi Guru Menggunakan Media Pembelajaran, 2. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>
- Usriyah, Lailatul, dan Mohammad Kholil. *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Wardani, Putri Diah Kusuma, Mohammad Edy Nurtamam, dan Fachrur Rozie, "Pengembangan Lagu Edukasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Edutainment di Kelas v SDN Keleyan 1 Socah." Diseminarkan Pada Seminar Nasional Matematika. Universitas Muhammadiyah Malang, Juli 3, 2021, 1-7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/aq9pd>.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no.2 (May 17, 2024): 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Yaumi, Muhammad. "Media Pembelajaran." Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial, UIN Alauddin Makassar, Juni 2017. <https://repositori.uinalauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%20C%20Fungsi%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial.pdf>
- Zakiyah, Ulviyatul Laili. "Pengembangan Alat Peraga Papan Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi " Satuan Panjang" Kelas III Di Sekolah Dasar Hidayatul Murid." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/29785>
- Zakiyah, Ulviyatul Laili. "Pengembangan Alat Peraga Papan Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi " Satuan Panjang" Kelas III Di Sekolah Dasar Hidayatul Murid." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/29785>

Lampiran 1: Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arini Maulidiyatuz Zahro

NIM : 212101040021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember”** adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat bukti unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 26 mei 2025

S


 Arini Maulidiyatuz Zahro
 NIM.212101040021

Lampiran 2

Judul	Variable	Sub Variable	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember	1. Media spinning wheel by standing	a. Konsep dasar media pembelajaran <i>spinning wheel by standing</i>	A. Pembuatan Media B. Rancangan media C. Penggunaan media	1. Observasi 2. Wawancara a. Pendidik Kelas III b. Peserta didik Kelas III	1. Jenis penelitian: <i>Research and Development</i> 2. Model Penelitian dan Pengembangan: Model ADDIE 3. Lokasi Penelitian: SDN 02 Ajung Jember 4. Tahapan Penelitian: a. <i>Analysis</i> (analisis kebutuhan) b. <i>Design</i> (perencanaan) c. <i>Development</i> (pengembangan perangkat pembelajaran) d. <i>Implementation</i> (implementasi produk) e. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>spinning wheel by standing</i> pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?
	1. Pembelajaran n Pendidikan Pancasila (materi permainan tradisional indonesia)	a. Pemahaman konsep permainan tradisional indonesia b. Penerapan permainan tradisional Indonesia	1. Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: a. Kelayakan media b. Kelayakan materi c. Kelayakan ahli pembelajaran 2. Kepraktisan produk oleh peserta didik 3. Kefektifan produk	3. Angket a. Hasil angket validasi ahli media, materi, dan ahli pembelajaran. b. Hasil angket respon peserta didik 4. Tes 5. Dokumentasi		2. Bagaimana kelayakan desain media pembelajaran <i>spinning wheel by standing</i> pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember? 3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran <i>spinning wheel by standing</i> pada mata

			melalui nilai pretest dan posttest		produk) 5. Analisis Data: a. Kelayakan b. Kepraktisan c. Kefektifan	pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember? 4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran <i>spinning wheel by standing</i> pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember?
--	--	--	------------------------------------	--	---	--



Lampiran 3: Permohonan Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-12174/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SDN 02 Ajung Jember

Jl. Raung No. 153 Ajung, Ajung, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur.

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

NIM : 212101040021

Nama : ARINI MAULIDIYATUZ ZAHRO

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember"; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Purwono, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 April 2025

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Arini Maulidiyatuz Zahro
Instansi	: Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B/III
BAB 1	: Kekayaan Budaya Indonesia
Topik	: B. Permainan Tradisional Indonesia
Alokasi Waktu	: 2x 35 Menit (2Jp)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama permainan tradisional yang pernah mereka dengar atau mainkan. ❖ Peserta didik dapat mengenali beberapa permainan tradisional yang berasal dari daerah mereka.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Sumber Belajar : Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2024 Buku Interaktif Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III, Penulis: Erni Fitri Astuti, dkk.	

Topik B. Permainan Tradisional Indonesia	
Perlengkapan yang di butuhkan guru :	
1. Gambar atau Media materi Permainan Tradisional Indonesia 2. Lembar kerja setiap kelompok	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Talking stick, Dengan strategi ceramah.	
KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar .	
B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Memahami permainan tradisional indonesia ❖ Mengetahui permainan tradisional apa saja di indonesia.	
C. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik dapat Mengenal permainan tradisional indonesia 2. Peserta didik dapat Mengetahui apa saja permainan tradisional indonesia 3. Peserta didik dapat Memahami cara bermain permainan tradisional indonesia	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman mengenal permainan tradisional indonesia	
E. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Pernahkah kalian bermain permainan tradisional di rumah atau di sekolah? 2. Apa saja permainan yang bisa kalian mainkan bersama teman-teman di	

luar sekolah?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit) :

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking Bersama dikelas.
4. Guru memberikan gambaran tentang permainan tradisional indonesia.

Kegiatan Inti (9 Menit) :

1. Guru menyampaikan materi dari buku paket kepada peserta didik.
2. Guru memberi arahan kepada peserta didik agar melihat media pembelajaran Spinning wheel by standing.
3. Letakkan media didalam kelas dengan posisi menghadap peserta didik.
4. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
5. Setelah guru menjelaskan materi, 3 orang peserta didik yang dipilih secara random oleh guru untuk menjawab pertanyaan.
6. Guru atau siswa memutar media spinning wheel hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang terpilih kemudian, guru memberi arahan kepada peserta didik untuk membacakan soal di depan kelas.
7. Guru mengoreksi hasil jawaban yang dikerjakan peserta didik secara bersama-sama
8. Setelah peserta didik menjawab soal tersebut dengan benar, maka akan mendapatkan apresiasi dari guru dan teman yang lainnya.
9. Guru mengajak siswa bernyanyi tentang materi

Kegiatan Penutup (3 menit) :

1. Guru menyimpulkan
2. Guru memberikan motivasi
3. Refleksi : Menanyakan bagaimana pembelajaran hari ini
4. Guru memimpin dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebagai akhir

pembelajaran.

G. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian merasa bosan pada materi tersebut?		
2	Bagaimana pembelajaran hari ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam pembelajaran peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran 100%?	
2	Kesulitan apa yang membuat peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran?	
3	Apakah peserta didik ada yang tidak focus dalam pembelajaran?	
4	Bagaimana cara dari guru dalam mengatasi peserta didik yang tidak focus dalam pembelajaran	

H. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesment Diagnostik

Asesment diagnostik adalah asesmen yang dilakukan secara khusus untuk mendiagnosis / mengidentifikasi keterampilan, kekuatan, dan kelemahan siswa, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan berdasarkan keterampilan dan kondisi awal siswa.

Asesmen diagnostik terbagi menjadi asesmen diagnosis kognitif dan asesmen diagnosis non kognitif. Penilaian diagnostik kognitif adalah penilaian diagnostik yang dapat dilakukan secara berkala, dimulai ketika guru akan memperkenalkan topik pembelajaran baru, berakhir ketika guru selesai menjelaskan dan membahas suatu topik, mata pelajaran, dan pada waktu lain selama semester.

2. Asesment Formatif

a. Asesment Sikap

- a. Teknik penilaian : Non Tes
- b. Jenis penilaian : Pengamatan
- c. Bentuk penilaian : Skala penilaian
- d. Instrumen Penilaian : Lembar Pengamatan

Instrumen Penilaian Sikap

NO	Nama	Perubahan Tingkah Laku							
		Santun				Peduli			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.									
2.									
3.									
dst									

Keterangan:

- K (Kurang): 1
- C (Cukup): 2
- B (Baik): 3
- SB (Sangat Baik): 4

b. Asesment Pengetahuan**Aspek pengetahuan**

Nama :

Kelas :

Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Apa kalian bisa bermain layang-layang?
2. Sebutkan 1 contoh permainan tradisional yang sering dimainkan di sekitar rumah?
3. Apakah kalian menyukai permainan karet, alasanya?

c. Asesment keterampilan**Instrument penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat baik 50 = Kurang baik

75 = Baik 25 = Tidak Baik

3. Asesment Sumatif

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Apakah kalian menyukai permainan layang-layang disekitar rumah?

2. Bila ada 2 pilihan antara permainan engklek dan kelereng, kalian akan memilih permainan yang mana?_____

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Budaya adalah hasil cipta, karsa, dan rasa manusia yang berupa tingkah laku, kepercayaan, nilai, karya seni, permainan. Indonesia ternyata memiliki jenis permainan tradisional yang cukup banyak. Ada sekitar 750 permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan tradisional adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang menghibur dan memiliki nilai.

Gambar 7 macam permainan tradisional indonesia



Bahan Bacaan Peserta Didik

Permainan tradisional adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang menghibur dan memiliki nilai. Apakah kamu pernah bermain permainan tradisional? Jika pernah, apa saja permainan tradisional yang pernah dimainkan?

Berikut beberapa contoh permainan tradisional di Indonesia.

1. Gundu/Kelereng

Permainan gundu disebut juga kelereng. Gundu biasa dimainkan oleh anak laki-laki.

Adapun cara bermainnya, yakni pertama menggambar lingkaran di tanah. Kelereng yang akan dilombakan ditaruh di bagian tengah lingkaran tersebut. Setelah itu, secara bergantian pemain akan menyentilkan kelereng mereka ke kelereng lawan yang ada di dalam lingkaran. Jika setelah menyentil kelereng dan mengenai kelereng yang ada di dalam sampai keluar lingkaran, kelereng tersebut akan menjadi miliknya. Bermain kelereng atau gundu memiliki banyak manfaat.

2. Petak Umpet

Petak umpet merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak. Namun, saat ini permainan ini sudah jarang dimainkan.

Cara bermain petak umpet ini dengan menemukan anggota pemain yang bersembunyi. Orang yang pertama kali ditemukan saat bersembunyi dinyatakan gagal dan berganti menjadi si pencari. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok. Sebelum permainan ini dimulai, pemain harus hompimpa terlebih dahulu. Tujuannya menentukan yang akan menutup mata dan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan ini memiliki banyak manfaat, di antaranya melatih kesabaran, keaktifan, sportivitas.

3. Engklek

Engklek merupakan permainan yang mudah dimainkan. Permainan ini biasa dimainkan bersama teman. Istilah engklek berasal dari Jawa. Sementara daerah lain memiliki istilah lainnya. Di Riau permainan ini disebut setatak. Di Jambi disebut tejek-tejekan. Di daerah Batak Toba

disebut marsitekka.

Cara bermain permainan ini adalah setiap pemain bergantian melompat pada kotak-kotak yang telah dibuat menggunakan satu kaki. Sebelum melompat, pemain harus melempar batu atau pecahan atap (kreweng) ke dalam kotak-kotak sesuai urutannya. Jika terjatuh saat melompat, pemain harus meletakkan batu di kotak terakhir sebagai penanda untuk mengawali giliran pemain.

4. Lompat Karet

Permainan ini biasanya menggunakan karet gelang. Permainan ini dimainkan berkelompok.

Jika bermain sendiri, karet tersebut dipegang sendiri. Jika dimainkan bersama teman, dua orang harus memegang karet dari tiap-tiap ujung. Dua orang ini tugasnya memutar tali karet searah jarum jam. Anggota lain pun akan melompati tali karet tersebut sesuai giliran masing-masing. Pemain yang terkena tali karet saat melompat dianggap kalah. Jika sudah kalah, ia harus berhenti bermain dan bertukar dengan temannya.

5. Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini membutuhkan kerja sama dan kekompakan dari para pemainnya.

Biasanya permainan ini dimainkan sekitar 8-10 anak yang terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok penjaga dan pemain.

Adapun aturan permainan ini sebagai berikut.

- a. Buat garis kotak pada lapangan! Tambahkan garis horizontal dan vertikal tepat di tengah!
- b. Tiap kelompok diminta suit untuk menentukan yang bertugas menjadi penjaga garis dan menjadi pemain.
- c. Kelompok yang berjaga akan membagi anggotanya untuk menjaga di tiap garis.
- d. Kelompok pemain harus mampu melewati garis dan sampai garis finis. Pemain yang ditangkap tim penjaga dinyatakan gagal.

e. Tim akan mendapat poin jika berhasil sampai garis finis atau keluar kotak. Tim yang mendapat poin terbanyak akan menjadi pemenangnya.

6. Congkak

Congkak adalah permainan tradisi-onal yang menggunakan alat berbahan kayu sepanjang 50 cm, lebar 20 cm, dan tebal 10 cm.

Untuk memainkan permainan ini, dibutuhkan dua pemain. Adapun cara bermainnya, yakni dengan mengisi setiap lubang kecil dengan biji atau batu dan dijalankan searah jarum jam secara bergantian. Permainan ini akan berakhir ketika semua lubang kecil kosong dan semua biji berada dari jumlah biji di lubang besar. Kemenangan permainan ini dapat dilihat dari terbanyak yang berada di lubang besar masing-masing pemain.

7. Layang-layang

Layang-layang merupakan permainan tradisional yang sudah dimainkan sejak dahulu. Namun, hingga saat ini permainan ini masih dimainkan oleh anak-anak, terutama anak laki-laki. Anak-anak biasa memainkannya di sawah atau tengah lapangan. Mereka biasanya memilih tempat yang luas dan banyak angin. Bermain layang-layang dapat dilakukan sendiri ataupun bersama teman. Namun, bermain bersama teman akan jauh lebih menyenangkan.

B. DAFTAR PUSTAKA

Erni Fitri Astuti dan Faizah Nur Diana. "Interaktif Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Pada Materi Mengenal Permainan Tradisional Indonesia Siswa Dasar." Edutainment 10.1 (2024): 56-62.

Ressi Kartika, Dewi Kamala Rahayu, and Candra Sary Hani Hanifah, "Pendidikan Pancasila." Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023, 106-108.

Lampiran 5: Surat Permohonan Menjadi Validator Media



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

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

Nomor : B-11193/In.20/3.a/PP.008/09/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM	: 212101040021
Nama	: ARINI MAULIDIYATUZ ZAHRO
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Mei 2025
 an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
ROTISUL UMAM

Lampiran 6: Surat Permohonan Menjadi Validator Materi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://mik.uinkhas-jember.ac.id](http://mik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tariyah.iainjember@gmail.com

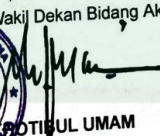
Nomor : B-11193/In.20/3.a/PP.009/09/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ubaidillah S.Pd.I M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

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

NIM	: 211101040021
Nama	: ARINI MAULIDIYATUZ ZAHRO
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Mei 2025 an.
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIMUL UMAM



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

Lampiran 7: Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*
 Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan
 Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember

Nama : Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.
 NIP : 196311031999031002
 Jabatan : Dosen
 Instansi : FTIK UIN KHAS JEMBER
 Pendidikan :

Petunjuk Pengisian Validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*
2. Mohon berikan tanda(V) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Setuju 2 = Kurang Setuju
 3 = Setuju 1 = Tidak Setuju

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media pembelajaran ini dapat dilihat dari segala arah sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang telah disampaikan		✓		
2.	Media pembelajaran melatih kemampuan berfikir logis peserta didik	✓			
3.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar		✓		
4.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah dipindahkan dan digunakan oleh guru dan peserta didik	✓			
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> memiliki tujuan yang jelas untuk mengenalkan suatu konsep pada materi kekayaan budaya indonesia	✓			
6.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami kekayaan budaya indonesis		✓		
7.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dibuat dengan memanfaatkan bahan bahan yang ada dilingkungan sekitar.		✓		

8.	Kesesuaian warna dalam setiap komponen media		✓		
9.	Media pembelajaran didesain dengan aman untuk menjaga keselamatan siswa saat menggunakannya		✓		
10.	Media pembelajaran didesain dengan menarik (bentuk, warna, ukuran) sehingga dapat antusiasme peserta didik untuk melakukan percobaan		✓		
11.	Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan		✓		
12.	Kerelevan media dengan materi		✓		
13.	Kejelasan buku panduan	✓			

Komentar dan Saran

- Peran kurang tersampaikan karena kurang kontras dg latar belakang (background).
- Tulisan agak diperbesar lagi

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

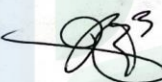
Kesimpulan

Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*Lingkari salah satu

Jember 9 Mei 2025
Ahli Media



Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.
NIP:196311031999031002

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

Lampiran 8: Validasi Ahli Media Setelah Revisi

VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*
 Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan
 Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember
 Nama : Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.
 NIP : 196311031999031002
 Jabatan : Dosen
 Instansi : FTIK UIN KHAS JEMBER
 Pendidikan :

Petunjuk Pengisian Validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran *Spinning Wheel By Standing*
2. Mohon berikan tanda(V) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Media pembelajaran ini dapat dilihat dari segala arah sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang telah disampaikan	✓			
2.	Media pembelajaran melatih kemampuan berfikir logis peserta didik		✓		
3.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar	✓			
4.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah dipindahkan dan digunakan oleh guru dan peserta didik		✓		
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> memiliki tujuan yang jelas untuk mengenalkan suatu konsep pada materi kekayaan budaya indonesia	✓			
6.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami kekayaan budaya indonesia		✓		
7.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dibuat dengan memanfaatkan bahan bahan yang ada dilingkungan sekitar.		✓		

8.	Kesesuaian warna dalam setiap komponen media	✓				
9.	Media pembelajaran didesain dengan aman untuk menjaga keselamatan siswa saat menggunakannya	✓				
10.	Media pembelajaran didesain dengan menarik (bentuk, warna, ukuran) sehingga dapat antusiasme peserta didik untuk melakukan percobaan	✓				
11.	Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan	✓				
12.	Kerelevan media dengan materi	✓				
13.	Kejelasan buku panduan	✓				

Komentar dan Saran

Media pembelajaran sudah layak digunakan

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

Kesimpulan

Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*Lingkari salah satu

Jember 15 2025
Ahli Media



Prof. Dr. H. Mundir M.Pd.
NIP:196311031999031002

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

Lampiran 9: Validasi Ahli Materi

VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember

Nama : Ubaidillah S.Pd.I M.Pd.

NIP : 198512042015031002

Jabatan : Dosen

Instansi : FTIK UIN KHAS JEMBER

Pendidikan :

Petunjuk Pengisian Validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran Spinning wheel by standing
2. Mohon berikan tanda(V) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian identitas: satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran atau tema Pelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dengan materi yang akan diajarkan	✓			
2.	Kesesuaian isi materi kekayaan budaya indonesia media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	✓			
3.	Materi yang tersaji membantu media pembelajaran dalam menjelaskan tentang kekayaan budaya indonesia	✓			
4.	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi tentang kekayaan budaya indonesia		✓		
5.	Ketetapan perumusan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>	✓			
6.	Pembahasan atau kelengkapan kekayaan budaya Indonesia dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>		✓		
7.	Terdapat gambar yang sesuai dengan kekayaan budaya indonesia		✓		
8.	Kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>		✓		

9.	Ketepatan dan kebenaran media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> terhadap materi yang ada	✓			
10.	Materi lebih mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran	✓			
11.	Dapat membantu guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya Indonesia	✓			

Komentar dan Saran

Evaluasi Dayak & Dayak CST & Lanyutan
Sesuai dg materi.

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

Kesimpulan

Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing ini dinyatakan

- ① Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*Lingkari salah satu

Jember 8 Mei 2025
Ahli Materi

Ubaidillah S.Pd.I M.Pd.
NIP:198512042015031002

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

Lampiran 10: Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember
 Guru Validator : Arie Endah Dwi Atuti, S.Pd.
 Peneliti : Arini Maulidiyatuz Zahro
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel By Standing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Ajung Jember.

Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.

2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

- 1 = Tidak Setuju/Tidak Baik
- 2 = Cukup
- 3 = Setuju/Baik
- 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik

3. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
1	Media <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> ringan dan mudah dibawa kemana-mana			✓	
2	Desain media <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> terlihat menarik dan enak dipandang				✓
3	Gambar pada media <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> sesuai dengan materi yang disajikan				✓
4	Gambar pada <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> perhatian dan minat peserta didik				✓
5	Gambar pada media <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> menarik dan sesuai dengan peserta didik			✓	
6	Ukuran huruf jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik			✓	
7	Bahan yang digunakan dalam media <i>Spinning wheel</i> by <i>standing</i> aman bagi peserta didik				✓
8	Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan				✓
9	Materi atau soal yang disajikan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik				✓
10	Materi atau soal yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik				✓

C. Komentar dan Saran

Alhamdulillah dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media dengan cukup baik. Respon anak-anak juga antusias mengikuti KBM dengan baik.

Tingkatkan lagi komunikasi dua arah bersama murid agar tujuan pembelajarannya tercapai dengan maksimal. Terima kasih, tetap semangat dan jadilah guru yang inspiratif.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 16-5-2025

Ahli Pembelajaran



Arie Endah Dwi Atuti, S.Pd.
NIP. 197704282014122003

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11: Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SPINNING WHEEL BY STANDING* PADA MATA PELAJARAN PANCASILA

Nama : *hikri*

Kelas : *3*

Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut: 1: Kurang baik, 2:

Cukup Baik, 3: Baik, dan 4: Sangat Baik.

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		1	2	3	4
1.	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>			✓	
2.	Warna dan bentuk media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> menarik saya untuk menggunakan			✓	
3.	Saya merasa materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Saya lebih memahami materi Permainan tradisional indonesia menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah digunakan				✓
6.	Saya merasa media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat digunakan dimana saja				✓
7.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> lebih menyenangkan			✓	
8.	Saya merasa dengan menggunakan media pembelajaran saya lebih aktif dan lebih cepat memahami materi			✓	
9.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓
10.	Saya tidak mudah bosan ketika menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SPINNING WHEEL BY STANDING* PADA MATA PELAJARAN PANCASILA

Nama : *Dwi*

Kelas : *3*

Terdapat 4 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut: 1: Kurang baik, 2: Cukup Baik, 3: Baik, dan 4: Sangat Baik.

No	Aspek yang dinilai	Responden			
		1	2	3	4
1.	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓
2.	Warna dan bentuk media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> menarik saya untuk menggunakan				✓
3.	Saya merasa materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4.	Saya lebih memahami materi Permainan tradisional Indonesia menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓
5.	Media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> mudah digunakan			✓	
6.	Saya merasa media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> dapat digunakan dimana saja				✓
7.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i> lebih menyenangkan			✓	
8.	Saya merasa dengan menggunakan media pembelajaran saya lebih aktif dan lebih cepat memahami materi			✓	
9.	Saya merasa bersemangat saat belajar menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓
10.	Saya tidak mudah bosan ketika menggunakan media pembelajaran <i>Spinning Wheel By Standing</i>				✓

Lampiran 12: Angket Pretest dan Postest

SOAL PRE-TEST

NAMA : T Z A
 KELAS : 3
 NO.ABSEN : 13

40

1. Permainan tradisional yang sering dimainkan dengan karet gelang adalah...
 - a. Petak umpet
 - b. Engklek
 - ☒ c. Lompat tali
 - d. Gasing
2. Permainan "gobak sodor" mengajarkan kita untuk...
 - ☒ a. Bermain sendiri
 - b. Menghindari teman
 - c. Bekerja sama dalam kelompok
 - d. Menyendiri
3. Dalam permainan tradisional, kita harus bersikap...
 - ☒ a. Curang agar menang
 - b. Egois
 - c. Sabar dan jujur
 - d. Cepat marah
4. Permainan tradisional seperti engklek biasanya dimainkan di...
 - ☒ a. Air
 - b. Jalan raya
 - c. Tanah lapang atau halaman rumah
 - d. Pasar
5. Tujuan bermain permainan tradisional adalah...
 - a. Menyakiti teman
 - ☒ b. Menghibur diri dan menjalin kebersamaan
 - c. Mendapat hadiah
 - d. Melatih berkelahi

6. Bermain bersama teman menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila Pancasila, yaitu...

- ☒ a. Sila pertama
- b. Sila kedua
- c. Sila ketiga: Persatuan Indonesia
- d. Sila kelima

7. Saat bermain, kita harus mengikuti...

- a. Emosi
- b. Keinginan sendiri
- ☒ c. Aturan permainan
- d. Perintah teman saja

8. Permainan yang menggunakan biji-bijian dan papan kecil disebut...

- ☒ a. Kelereng
- b. Congklak
- c. Layang-layang
- d. Lompat tali

9. Bermain petak umpet dapat melatih kita untuk...

- a. Malas bergerak
- b. Cepat marah
- ☒ c. Melatih ketangkasan dan kerja sama
- d. Diam saja

10. Nilai-nilai yang bisa dipelajari dari permainan tradisional adalah, kecuali...

- a. Kejujuran
- b. Gotong royong
- ☒ c. Persatuan
- d. Sifat sombong

SELAMAT MENGERJAKAN

SOAL POST-TEST

NAMA : 12ZA
 KELAS : 3
 NO.ABSEN : 13

90

1. Permainan tradisional yang sering dimainkan dengan karet gelang adalah...

- a. Petak umpet
- b. Engklek
- ☒ c. Lompat tali
- d. Gasing

2. Permainan "gobak sodor" mengajarkan kita untuk...

- a. Bermain sendiri
- b. Menghindari teman
- ☒ c. Bekerja sama dalam kelompok
- d. Menyendiri

3. Dalam permainan tradisional, kita harus bersikap...

- a. Curang agar menang
- b. Egois
- ☒ c. Sabar dan jujur
- d. Cepat marah

4. Permainan tradisional seperti engklek biasanya dimainkan di...

- a. Air
- b. Jalan raya
- ☒ c. Tanah lapang atau halaman rumah
- d. Pasar

5. Tujuan bermain permainan tradisional adalah...

- a. Menyakiti teman
- b. Menghibur diri dan menjalin kebersamaan
- ☒ c. Mendapat hadiah
- d. Melatih berkelahi

- 
6. Bermain bersama teman menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila Pancasila, yaitu...
- a. Sila pertama
 - b. Sila kedua
 - ☒ c. Sila ketiga: Persatuan Indonesia
 - d. Sila kelima
7. Saat bermain, kita harus mengikuti...
- a. Emosi
 - b. Keringanan sendiri
 - ☒ c. Aturan permainan
 - d. Perintah teman saja
8. Permainan yang menggunakan biji-bijian dan papan kecil disebut...
- a. Kelereng
 - ☒ b. Congklak
 - c. Layang-layang
 - d. Lompat tali
9. Bermain petak umpet dapat melatih kita untuk...
- a. Malas bergerak
 - b. Cepat marah
 - ☒ c. Melatih ketangkasan dan kerja sama
 - d. Diam saja
10. Nilai-nilai yang bisa dipelajari dari permainan tradisional adalah, kecuali...
- a. Kejujuran
 - b. Gotong royong
 - c. Persatuan
 - ☒ d. Sifat sombong

SELAMAT MENGERJAKAN

Lampiran 13: Pedoman dan Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah peserta didik di kelas III?	Berjumlah 25 peserta didik
2	Bagaimana proses pembelajaran di kelas III selama proses pembelajaran berlangsung?	Pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar, namun terkadang kurang kondusif
3	Apakah pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran?	Terkadang saya menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah
4	Bagaimana kendala peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Beberapa anak kesulitan memahami materi dan masih bingung dengan materinya
5	Apa kebutuhan peserta didik selama mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	Mereka butuh pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Contohnya, menggunakan gambar, video, dan permainan.
6	Apa yang membuat peserta didik aktif dan menarik perhatian pada saat pembelajaran?	Dengan diadakannya media pembelajaran yang mendukung dan tidak hanya menggunakan metode ceramah saja
7	Sumber belajar apa saja yang sering digunakan di kelas?	Kalau di sini hanya menggunakan buku paket dan LKS saja, dan biasanya mencari materi dari internet.
8	Metode dan model apa yang sering digunakan?	Terkadang menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok, serta beberapa permainan

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14: Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SD NEGERI AJUNG 02

Jl. Raung No. 153 Klanceng Ajung Jember Kode Pos 68175
Email : sdnegeriajung02@gmail.com NPSN : 20524968 NSS: 101052401002



SURAT KETERANGAN
No.400.3.5/044/35.09.310.01.20524968/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: PURWONO, S.Pd.
N.I.P	: 19710203 199606 1 002
Pangkat / golongan	: Pembina Utama Muda / IV.c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Ajung 02

Menerangkan dengan sebenar – benarnya :

Nama	: ARINI MAULIDIYATUZ ZAHRO
NIM	: 212101040021
Semester	: VIII
Prodi	: PGMI
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Ajung 02 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel By Standing* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar Negeri Ajung 02"

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

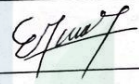
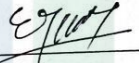
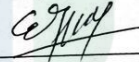
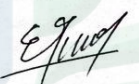
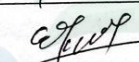
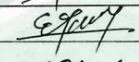
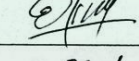
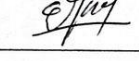
Jember, 16 ... 2025
Kepala SD Negeri Ajung 02



PURWONO, S.Pd.
Pembina Utama Muda/IV.c
NIP. 19710203 199606 1 002

Lampiran 15: Jurnal Kegiatan

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 AJUNG JEMBER

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	11 April 2025	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas III	
2	11 April 2025	Melakukan wawancara dengan guru kelas III	
3	11 April 2025	Penyerahan surat izin kepada kepala Madrasah	
4	16 Mei 2025	Validasi media pembelajaran <i>Spinning wheel by standing</i> oleh Guru kelas III	
5	16 Mei 2025	Pemberian materi Permainan tradisional Indonesia Kelas III	
6	16 Mei 2025	Melakukan uji coba produk	
7	16 Mei 2025	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	
8	16 Mei 2025	Memberikan surat pernyataan selesai penelitian	

Jember, 16 Mei 2025

Kepala Sekolah

Purwono, S.Pd.

NIP.197102031996061002



BIODATA PENULIS



Identitas Penulis

Nama : Arini Maulidiyatuz Zahro
 NIM : 212101040021
 TTL : Jember, 15 Mei 2003
 Alamat : RT 05 RW 06 Dusun Leces, Desa Seruni, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : arinimaulidiyatuzzahro@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- TK Nawa Kartika : 2007 - 2009
- MI Nawa Kartika : 2009 - 2015
- SMP Negeri 2 Jenggawah : 2015 - 2018
- Pondok Pesantren Modern Baitul Hikmah : 2018 - 2021
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021 - 2025