

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR BERBASIS PPT UNTUK
KELAS 3 PADA MATERI PERKALIAN SDN WONOTIRTO 05
KABUPATEN BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RISTA ERIYANTI

NPM : 19.1.01.10.0143

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

RISTA ERIYANTI

NPM : 19.1.01.10.0143

Judul :

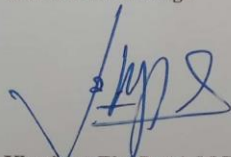
**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR BERBASIS PPT UNTUK
KELAS 3 PADA MATERI PERKALIAN SDN WONOTIRTO 05
KABUPATEN BLITAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSDFKIP UN PGRI Kediri

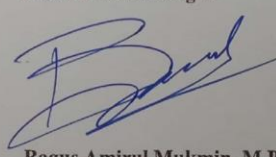
Tanggal : 5 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd.
NIDN. 0719109101

Dosen Pembimbing II



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh

RISTA ERIYANTI

NPM : 19.1.01.10.0143

Judul :

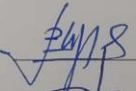
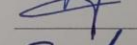
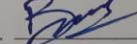
**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR BERBASIS PPT UNTUK KELAS
3 PADA MATERI PERKALIAN SDN WONOTIRTO 05 KABUPATEN
BLITAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 20 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd. 
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd. 
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. 

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Munia Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Rista Eriyanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 28 Januari 2000
NPM : 19.1.01.10.0143
Fak/Jur/Prodi : FKIP/SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tylis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis duacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri,

Menyatakan



RISTA ERIYANTI
NPM: 19.1.01.10.0143

MOTTO

“ KEBANYAKAN KEGAGALAN BERASAL DARI TAKUT GAGAL ”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua ku, terkhusus untuk ibuku yang selama ini sudah memberikan suport dari segi apapun. Terimakasih atas banyak do'a baik untukku semoga do'a yang bapak dan ibu khususkan untukku dapat terwujud. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat menjadikan bapak dan ibu merasa bangga dengan ku walaupun ini masih belum sepadan dengan perjuangan bapak dan ibu.
2. Terimakasih untuk kedua kakak ku yang selalu memberikan banyak motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Terimakasih untuk semua teman-teman yang turut memberikan semangat dan dukungan.

ABSTRAK

Rista Eriyanti : Pengembangan Media Roda Putar Berbasis PPT Untuk Kelas 3 Pada Materi Perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Kata Kunci : Pengembangan. Media Roda Putar Berbasis PPT, Perkalian

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar, siswa kelas 3 kesulitan belajar matematika pada materi perkalian, hasil belajar matematika siswa kelas 3 kurang dari KKM. Pada saat pembelajaran matematika di kelas 3 guru tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan sehingga pembelajaran kurang efektif. Kurangnya peran siswa disebabkan pada saat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Peneliti dapat membantu guru dan siswa dengan mengembangkan Media Roda Putar Berbasis PPT. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kevalidan Media Roda Putar Berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar (2) Mengetahui kepraktisan Media Roda Putar Berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar (3) Mengetahui keefektifan Media Roda Putar Berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE Menurut (Sugiyono, 2016) terdapat beberapa tahapan meliputi (*Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek penelitian yaitu siswa kelas 3 SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa instrument angket validasi ahli media, angket validasi materi, soal *post-test*, angket kepraktisan respon guru dan respon siswa. Hasil penelitian Media Roda Putar berbasis PPT valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dilihat dari data uji validasi media yang dikembangkan sangat valid dengan skor 86% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 81,3%. Jadi rata-rata presentase skor dari ahli media dan materi memperoleh 83,6%. Media Roda Putar berbasis PPT dikatakan sangat praktis memperoleh rata-rata presentase kepraktisan sebesar 96%. Media Roda Putar berbasis PPT dikatakan sangat efektif pada kelas 3 SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar pada uji terbatas memperoleh skor dengan ketuntasan belajar klaksikal sebesar 91,6% sedangkan pada uji luas mendapat skor sebesar 94,7%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas khadirat ALLAH SWT, yang senantiasa memberikan Rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Berbasis PPT untuk Kelas 3 Pada Materi Perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar” sehingga peneliti dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

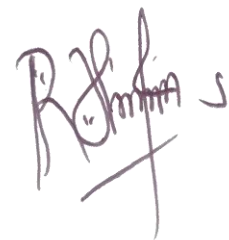
Penulis menyadari bahwa Proposal Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah selayaknya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing 1
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku dosen pembimbing 2
6. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku validator media
7. Dr. Ika Santia, S.Pd., M.Pd selaku validator materi
8. Ari Pudyastuti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Wonotirto 05

9. Bapak Ibu guru SD Negeri Wonotirto 05
10. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019; dan
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberi bantuan menyelesaikan skripsi ini.

Sangat disadari bahwa Proposal Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk menyempurnakan penelitian ini.

Kediri, 19 juli 2023



RISTA ERIYANTI

19.1.01.10.0143

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Pengembangan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12

b. Manfaat Media Pembelajaran	14
c. Fungsi Media Pembelajaran	15
d. Jenis- Jenis Media	17
e. Ciri – Ciri Media Pembelajaran Yang Baik	19
f. Kriteria Pemilihan Media.....	21
2. Media Roda Putar.....	23
a. Pengertian Media Roda Putar.....	23
b. Komponen Media Roda Putar.....	25
c. Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Putar	25
d. Kelebihan Media Roda Putar	26
e. Kekurangan Media Roda Putar	27
f. Manfaat Penggunaan Media Roda Putar	28
3. <i>Power Point</i> (PPT)	28
a. Pengertian <i>PowerPoint</i>	28
b. Media Roda Putar Berbasis PPT.....	29
4. Matematika.....	31
a. Pengertian Matematika.....	31
b. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	32
c. Pentingnya Media Pembelajaran Matematika.....	34
5. Perkalian.....	34
a. Pengertian Perkalian.....	34
b. Perkalian Bilangan Cacah	36
6. Penelitian Relevan.....	38
7. Kerangka Berfikir.....	40

BAB III METODE PENGEMBANGAN	43
A. Model Pengembangan	43
B. Prosedur Pengembangan	45
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	50
D. Uji Coba Model/ Produk	50
1. Desain Uji Coba	50
2. Subyek Uji Coba	50
E. Validasi Model/ Produk	51
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	66
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Pengembangan	72
1. <i>Analysis</i>	73
2. <i>Design</i>	75
3. <i>Development</i>	79
4. <i>Implementation</i>	99
5. <i>Evaluation</i>	111
B. Pembahasan Hasil Penelitian	113
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	119
A. Simpulan	119
B. Implikasi	120
C. Saran-saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	51
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Ahli	52
Tabel 3.3 Validasi Ahli Media	53
Tabel 3.4 Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3.5 Lembar Validasi Soal.....	56
Tabel 3.6 Angket Respon Guru dengan Skala Likert	63
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa dengan Skala Guttman.....	64
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Produk	68
Tabel 3.9 Kriteria Keparkrtisan Produk	70
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Produk.....	71
Tabel 4.1 Rincian Prosedur Pengembangan Media Roda.....	72
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum di Revisi	82
Tabel 4.3 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator	85
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Setelah di Revisi	85
Tabel 4.5 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator	87
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum di Revisi.....	92
Tabel 4.7 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator	94
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah di Revisi	94
Tabel 4.9 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator	96
Tabel 4.10 Rekapitulasi Presentase Kevalidan	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran	15
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir	42
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media.....	75
Gambar 4.2 Penggunaan Tombol.....	76
Gambar 4.3 Tampilan Menu	76
Gambar 4.4 Tampilan Materi	77
Gambar 4.5 Tampilan Roda Putar.....	78
Gambar 4.6 Tampilan Quiz.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Awal	79
Gambar 4.8 Tampilan Penggunaan Tombol	80
Gambar 4.9 Tampilan Menu	80
Gambar 4.10 Tampilan Materi	81
Gambar 4.11 Tampilan Quiz.....	82
Gambar 4.12 Sebelum di Validasi	87
Gambar 4. 13 Setelah di Validasi.....	88
Gambar 4.14 Sebelum di Validasi	88
Gambar 4.15 Setelah di Validasi.....	89
Gambar 4.16 Sebelum di Validasi	89
Gambar 4.17 Sebelum di Validasi	90
Gambar 4.18 Setelah di Validasi.....	91
Gambar 4.19 Setelah di Validasi.....	91

Gambar 4. 20 Sebelum di Validasi	97
Gambar 4. 21 Setelah di Validasi.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN	125
LAMPIRAN 1 Lembar Pengajuan Judul.....	126
LAMPIRAN 2 Lembar berita acara bimbingan skripsi.....	127
LAMPIRAN 3 Lembar uji plagiasi	128
LAMPIRAN 4 Lembar angket kebutuhan siswa.....	129
LAMPIRAN 5 Lembar validasi media.....	130
LAMPIRAN 6 Lembar validasi materi	131
LAMPIRAN 7 Lembar perangkat pembelajaran.....	132
LAMPIRAN 8 Lembar kepraktisan respon guru	133
LAMPIRAN 9 Lembar kepraktisan respon siswa.....	134
LAMPIRAN 10 Lembar hasil <i>post-test</i>	135
LAMPIRAN 11 Lembar pengantar/izin melakukan penelitian.....	136
LAMPIRAN 12 Lembar revisi	137
LAMPIRAN 13 Dokumentasi saat penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang dapat dikatakan ideal merupakan pendidikan yang mampu memenuhi standart yang tinggi dan berkualitas. Peningkatan kualitas di dunia pendidikan dapat dilakukan dengan mengetahui sumber masalah yang dihadapi dalam proses meningkatkan kualitas dari segi pendidikan. Salah satu hal yang nyata, peningkatan dalam mutu pendidikan dengan pemberdayaan sekolah sebagai subjek yang menyelenggarakan mampu menyajikan pendidikan yang berkualitas tinggi. Sekolah diberikan tugas dan tanggung jawab yang besar untuk merancang serta melaksanakan pendidikan sesuai potensi dan kondisi yang ada namun tetap memperhatikan pada standar minimal yang sudah ditetapkan pemerintah sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah No.4 tahun 2022 tentang standar pendidikan Nasional.

Idealnya suatu Pendidikan menurut (Alhamid, 2011) dilihat dari keterlibatan siswa, variasi, metode belajar, motivasi internal yang didalamnya terdapat kesenangan belajar. Belajar bukan tentang kesiapan bekerja, namun untuk menemukan cara mempercepat pemahaman belajar. Adapun usaha pemerintah guna membantu meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan cara meningkatkan kualitas guru dengan berbagai pelatihan. Pelatihan yang dimaksud adalah meningkatkan kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang dikemas dengan sangat menarik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.64 tahun 2013 bahwasanya perencanaan dari proses pembelajaran terdiri atas kurikulum, silabus dan rencana pembelajaran yang memuat adanya tujuan pembelajaran, materi, metode, sumber belajar dan penilaian. Peraturan ini senada dengan pendapat (Abdul Majid, 2011) bahwa kondisi ideal selain mengembangkan kurikulum, silabus, strategi pembelajaran dan system penilaian juga didukung dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat secara langsung menarik perhatian sehingga memberikan manfaat untuk meningkatkan semangat dan mempercepat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Ibrahim dan Nana Syahodiah (Suci, 2020) bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan isi pelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sehingga mendorong kegiatan belajar.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 menegaskan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi. Mengurangi verbalitas, membangkitkan nalar, menumbuhkan pengertian serta nilai-nilai dalam diri. Hal ini senada dengan apa yang di kemukakan (Arsyad, 2015) bahwa menggunakan media ditengah-tengah proses kegiatan belajar dipercaya dapat meningkatkan kemauan yang baru serta terciptanya motivasi yang lebih untuk belajar. Disamping itu, menggunakan media pembelajaran sangat penting karena menggunakan media yang sifatnya konkret yang secara langsung dapat dilihat. Dari berbagai uraian diatas dapat ditarik kesimpulan

bhawa media pembelajaran penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kurikulum 2013 diterapkan untuk upaya mewujudkan system pendidikan yang lebih baik. Dengan perubahan kurikulum ke kurikulum 2013 diharapkan untuk dapat memberikan jawaban atas adanya permasalahan pendidikan di Indonesia dan minimnya kualitas pendidikan. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis tematik yaitu di dalamnya ditekankan pada keikutsertaan siswa untuk terlibat secara aktif agar memperoleh pengalaman belajar yang diperkuat dengan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik menurut Permendikbud No.18A tahun 2013 yaitu proses kegiatan pembelajaran yang terdapat dari lima kegiatan belajar yaitu Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan. Pembelajaran tematik dengan adanya pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari mata pelajaran dalam berbagai tema yang mencakup seluruh mata pelajaran diantaranya: Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, PJOK, SBdP dan matematika.

Pendidikan Matematika harus memberi bekal kepada siswa untuk menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, sebagai guru harus berusaha mengoptimalkan dan menata proses belajar agar terwujud pendidikan yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Menurut (Supadmono, 2009) guru sering dianggap sebagai penyebab siswa tidak minat belajar matematika karena siswa merasa takut. Proses pembelajaran matematika cenderung

pencapaian target materi menurut kurikulum. Hal ini menyebabkan pembelajaran menekankan pada materi yang diajarkan, siswa tidak dapat membangun pemahamannya sendiri dan cenderung menghafalkan tanpa mengerti makna dari pembelajaran matematika.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.58 tahun 2014 dalam lampiran III, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa dimulai dari pendidikan sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang universal yang dijadikan sebagai dasar perkembangan teknologi modern yang berperan penting sebagai disiplin ilmu yang dapat memajukan daya pikir manusia. Matematika merupakan pelajaran yang memuat perhitungan angka dimana siswa harus memiliki kecakapan dalam pemahaman dan keterampilan yang melibatkan siswa dituntut aktif agar memperoleh pengalaman dan pengetahuan matematika secara lebih mendalam (Hamzah, 2014). Namun kenyataan yang ada, pembelajaran matematika tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dimana masih terdapat siswa yang merasa kesulitan untuk memahami dan belajar matematika terutama pada materi perkalian.

Perkalian merupakan topik yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena Perkalian digunakan sebagai penghantar untuk menempuh materi selanjutnya sehingga wajib dikuasai oleh siswa. Materi perkalian disebut dengan materi *esensial* yang cukup lama proses penanamannya. Pada haekatnya perkalian merupakan operasi penjumlahan yang dilakukan secara

berulang. Bahkan, jika disajikan dalam soal cerita seringkali siswa mengalami kesulitan. Untuk dapat memahami konsep perkalian, penguasaan tentang konsep dan pengertian tentang penjumlahan termasuk keterampilan berhitung sangat membantu. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pelajaran khususnya mata pelajaran matematika harus terus dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 Maret 2023 di SDN Wonotirto 05 di kelas 3 terdapat 75% siswa mengeluhkan bahwa matematika di anggap sebagai mata pelajaran yang sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Dari 75% siswa tersebut mengeluhkan hal yang sama yakni merasa kesulitan pada materi perkalian. Permasalahan ini dibuktikan dengan, terdapat 66,7% siswa pada hasil belajar matematika masih kurang dari 75 sehingga belum mencapai KKM . Hal inilah yang menjadi salah satu problematika yang ditemukan oleh peneliti.

Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 kepada Ibu Sri Ratnawati, S.Pd selaku guru kelas 3 menambahkan bahwa pada pembelajaran matematika di kelas 3 guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku LKS yang dimanfaatkan untuk proses penyampaian materi matematika. Kurangnya media pembelajaran disebabkan karena keterbatasan jumlah guru dan biaya. Permasalahan ini mengakibatkan siswa kurang aktif karena tidak adanya pembelajaran yang menyenangkan. Pada hasil analisis masalah materi matematika, ditemukan bahwa terdapat 75% siswa ingin belajar menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sambil bermain.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khoiruman, 2020) bahwa anak-anak lebih mudah mengingat sesuatu dengan permainan. Para ahli dalam bidang pendidikan pada risetnya juga mengatakan cara belajar yang paling efektif untuk anak adalah dengan permainan yaitu belajar sambil bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran.

Media yang terdapat dalam proses kegiatan pembelajaran adalah alat perantara atau pengantar sumber informasi dengan penerima informasi, yang menyalurkan sebuah pemikiran, perhatian, dan keinginan dari dalam diri sehingga bersedia untuk bergabung secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran yaitu suatu proses menyampaikan suatu hal melalui informasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan dengan media pembelajaran.

Pembatasan mengenai pengertian media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Menurut *Association Of Education Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Jenuszewski and Molenda, 2008).
2. Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar,, dilihat, dan dibaca dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

3. Sementara menurut (Daryanto, 2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa terhadap kegiatan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan sehingga mendorong proses belajar siswa dan menambah pengetahuan baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Haryoko, 2012) yaitu media pembelajaran pada umumnya diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dua arah anatar guru dengan siswa dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, mengakibatkan pembelajaran matematika pada materi perkalian tidak efektif. Ditemukan beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang dapat mempraktikan secara langsung guna menarik perhatian siswa, memberikan pemahaman konsep, serta menanamkan keterampilan berhitung. Media pembelajaran yang dimaksud oleh peneliti adalah Media Roda Putar Berbasis PPT sebagai solusi dari permasalahan pada materi perkalian. Atas dasar penjabaran permasalahan

diatas penelitian ini berjudul “ PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR BERBASIS PPT UNTUK KELAS 3 PADA MATERI PERKALIAN SDN WONOTIRTO 05 KABUPATEN BLITAR”.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardah Khairunnisa pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. Hasil penelitian yang dilakukan melalui tahap validasi dari beberapa ahli. Hasil validasi produk yang dihasilkan oleh peneliti menggunakan instrument angket yang akan diberikan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh presentase 70% yang berkategori baik. Setelah tahap revisi presentase naik menjadi 86,67% yang berkategori sangat baik. Sedangkan dari ahli media mendapat presentase 94,12% yang berkategori sangat baik. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media roda putar berbasis Website dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran .

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri Anggraini dan Mallevi Agustin Ningrum tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil penelitian yang dilakukan melalui tahap validasi dari beberapa ahli. Hasil validasi produk yang dihasilkan oleh peneliti menggunakan instrument angket yang diberikan kepada ahli media pembelajaran dan materi. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh hasil rata-rata 85% sedangkan 87,5% dari ahli materi. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut dapat ditarik

kesimpulan bahwa media roda putar dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang penelitiuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Permasalahan dari guru adalah terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi
2. Permasalahan dari siswa adalah kurang aktif dan tidak adanya pembelajaran yang menyenangkan.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa Media Roda Putar berbasis PPT.
2. Media Pembelajaran yang akan dikembangkan hanya membahas pelajaran matematika materi perkalian dikelas 3.
3. Sekolah yang digunakan adalah SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian di SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana kepraktisan media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian di SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar?
3. Bagaimana keefektifan media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian di SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar.
2. Mengetahui kepraktisan media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar.
3. Mengetahui keefektifan media roda putar berbasis PPT untuk kelas 3 pada materi perkalian SDN Wonotirto 05 Kabupaten Blitar.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga memberikan suasana pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Diharapkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa selain itu juga dapat memberi pengalaman belajar yang lebih aktif.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang sudah dikembangkan oleh sekolah serta lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.