

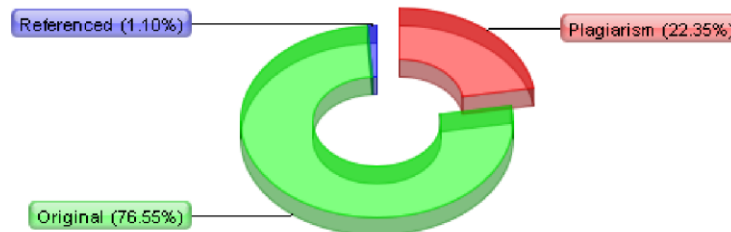
Analyzed document: CEK SKRIPSI AYU OKI W - Ayu oki Wulandari.docx Licensed to: Bagus Amirul

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check  
TEE and encoding: DocX n/a

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 52

90%	9158	1. <a href="https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14561/2/T1_202013033_Full text.pdf">https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14561/2/T1_202013033_Full text.pdf</a>
90%	9158	2. <a href="https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-semarang/pengembangan-media-pembelajaran-ap/media-pembelajaran/40756154">https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-semarang/pengembangan-media-pembelajaran-ap/media-pembelajaran/40756154</a>
90%	9158	3. <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38448/1/DESI_INDRANI_1113018300074.pdf">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38448/1/DESI_INDRANI_1113018300074.pdf</a>

Processed resources details: 62 - Ok / 11 - Failed

Ok	Failed
----	--------

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

Active References (Urls Extracted from the Document):

- Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
- Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
- Document not normalized: percent not reached 5%
- All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
- Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PEMBELAJARAN RODA BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS I SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI PROPOSAL SKRIPSI Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Oleh : Ayu Oki Wulandari NPM:



Plagiarism detected: **0.47%**

—<https://rama.kemdikbud.go.id/document/detail/o...>—

id: 1

1.01.10.0103 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA

PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2020 PERATAAN Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Nama : Ayu Oki Wulandari Jenis Kelamin: Perempuan Tempat/Tgl Lahir: Kediri, 07 Oktober 1995 NPM: 17.1.01.10.

0103 Fak/Prodi: FKIP/PGSD Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kejarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Kediri, 11 Juli 2023 Yang Menyatakan Ayu Oki Wulandari NPM.17.1.01.10.0103 MOTTO "Saat anda gagal, segera bangkitlah, fokuskan pikiran kembali pada impian anda, pada hal-hal lain yang menyenangkan, membahagiakan, dan membuat anda jauh lebih bersemangat (Joe hartanto) "Gagal merupakan hal yang wajar, namun mengulang sebuah kegagalan merupakan akhir dari perjalanan" (Ayu Oki Wulandari) Abstrak Ayu Oki Wulandari:

Pengembangan Media Pembelajaran Roda



Plagiarism detected: **3.35%**

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 7 resources!—

id: 2

Bangun Datar Pada Siswa Kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023. Kata Kunci:

Pengembangan Media Pembelajaran Roda Bangun Datar Pada Siswa Kelas I Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil berupa observasi di salah satu sekolah dasar yang diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga pemahaman pada materi matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang kurang dipahami. Maka perlu adanya media edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang. Permasalahan dalam penelitian meliputi: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran roda bangun datar dalam pembelajaran matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas I Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran roda bangun datar dalam pembelajaran matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas I Sekolah Dasar? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran roda bangun datar dalam pembelajaran matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang pada siswa kelas I Sekolah Dasar?. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan menggunakan media pembelajaran roda bangun datar pada materi mengenal bangun datar dan bangun ruang mata pelajaran matematika di kelas I. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development/ R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi: analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek yang dilakukan penelitian adalah siswa kelas I SDN Lirboyo 2 dengan 27 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan Teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif untuk pengelolah data dari saran oleh validasi ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa dengan menggunakan rumus. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran roda bangun datar pada mata pelajaran matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang siswa kelas I SDN Lirboyo 2, bertujuan untuk memberikan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan pada kevalidan dibuktikan oleh ahli materi diperoleh dengan hasil rata-rata 82,9 (dikategorikan sangat valid) dan ahli media diperoleh dengan hasil rata-rata 88 (dikategorikan sangat valid), respon guru diperoleh dengan hasil ratarata 91 (dikategorikan sangat praktis) dan respon siswa diperoleh dengan hasil rata-rata 92 (dikategorikan sangat praktis). Untuk ketuntasan dalam pembelajaran secara klaksikan diperoleh dengan hasil rata-rata 81.

KATA PENGANTAR Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna Menyusun proposal



Plagiarism detected: **0.1%**

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 4 resources!—

id: 3

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada

kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada : Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswanya. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. Selaku Dekan Keguruan ilmu Pendidikan yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswanya. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD yang selalu sabar membantu mahasiswanya. Frans Aditia wuguna, M.Pd. Selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam Menyusun skripsi ini. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam Menyusun skripsi ini. Ibu Muatikawati, S.Pd.SD. Selaku kepala sekolah SD Negeri Lirboyo 2 yang telah memperbolehkan dalam melakukan penelitian dalam pembuatan skripsi. Orangtua saya, yang selalu membantu dalam jerih payahnya, keringatnya, doa dan harapannya, semangat yang selalu diberikan yang memotivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sesegera mungkin. Untuk suami dan anak saya, yang

selalu mendukung dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Diri saya sendiri, yang telah mampu kooperatif dalam mengerjakan skripsi ini, karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempit tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri. Dan terimakasih kepada teman-teman saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritikan maupun saran untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan pada segala pihak yang membutuhkan pada umumnya. Kediri, 11 Juli 2023 Ayu Oki Wulandari NPM 17.1.01.10.0103



Plagiarism detected: **0.15%**

— <https://docplayer.info/182411544-Pengembang...> + 2 resources! —

id: 4

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Pendidikan merupakan sarana untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia

yang lebih baik untuk menata masa depan dimana nantinya peserta didik diarahkan dan dibekali ilmu yang cukup agar dapat berguna nantinya. Pendidikan juga memiliki peranan sangat penting dalam lingkup kehidupan manusia untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan potensial dan kecerdasan emosional yang sangat tinggi untuk berinteraksi dengan sesama manusia, serta menguasai berbagai macam keterampilan yang baik untuk mencapai tujuan yang hendak dicapainya. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan



Plagiarism detected: **0.67%**

— <https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 16 resources! —

id: 5

peserta didik agar dapat mencapai tujuan dalam berbagai rintangan di lingkungan hidup dimasa yang akan datang. “Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

" Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat memberikan dukungan yang positif dalam proses pembelajaran, namun dapat juga menghambat suatu proses belajar. Hambatan-hambatan yang terjadi berakibat pada hasil belajar individu mengalami proses belajar tidak sesuai dengan yang diinginkan. Keadaan-keadaan tersebut berdampak pada timbulnya sebuah masalah pada proses belajar selanjutnya. Motivasi belajar siswa yang masih rendah akan menjadi hambatan yang sangat berarti pada proses pembelajaran selanjutnya, karena mengakibatkan prestasi belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu diharapkan guru dapat meningkatkan lagi motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat pra penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa yang mengikuti mata pelajaran matematika kurang mencermati penjelasan dari guru. Hal ini diperkuat dengan adanya bukti wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan menyatakan bahwa nilai siswa rendah berdasarkan nilai ulangan, hasil yang diperoleh siswa berada pada nilai dibawah KKM. Terdapat beberapa statment bagi pelajar di Indonesia, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat rumit dan sulit karena para pelajar sudah menjudge bahwa matematika itu selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung (Rahajeng, 2012, Rohayati, 2012; Siregar, 2017). Siswa pun tidak berminat untuk mempelajarinya, kecuali karena tuntutan materi. Pemikiran awal seseorang yang seperti itu jelas akan memengaruhi terhadap penguasaan matematika seseorang karena sebelumnya sudah ada rasa takut tidak bisa memahami pelajaran matematika (Gusniwati, 2015; Nugraha, & Sari, 2017). Berdasarkan penelitian dari Prasetyo (2017) menyatakan bahwa siswa masih banyak yang tidak memperhatikan, mengobrol, serta bermain-main dengan temannya bahkan ada pula yang mengantuk. Hal tersebut kemungkinan sebagai besar guru menyampaikan materi tanpa strategi, metode, atau model yang menarik sehingga terkesan monoton dan berakibat pada kejenuhan siswa dalam belajar. Untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran tersebut, maka perlu media pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dan semangat dalam belajar matematika, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi, serta minat belajar siswa. Mengingat bahwa siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan, perlu diupayakan adanya pembenahan terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan mengoptimalkan prestasi belajar siswa. Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa adalah meningkatkan motivasi sebagai keseluruhan daya yang ada dalam diri siswa mampu menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar siswa. Dengan adanya motivasi belajar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran yang diberikan. Motivasi lain agar siswa dapat mengikuti mata pelajaran dengan baik ada peran dari seorang guru (Handayani, 2018). Seorang siswa lebih menginginkan guru yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hendaknya guru dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum saat ini dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus terlebih dahulu memahami kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyukai mata pelajaran matematika. Namun matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki peranan yang sangat penting. Oleh sebab itu, matematika selalu diwajibkan menjadi salah satu mata pelajaran yang harus ada di dalam sebuah mata pelajaran di sekolah (Handayani, 2018). Dari permasalahan yang dihadapi siswa peneliti mencoba untuk mengatasi permasalahan Identifikasi Masalah Guru lebih banyak memberikan materi bersifat ceramah sehingga jarang menggunakan media pembelajaran yang kreatif tepat dalam pembelajaran matematika mengenal



hasil belajar yang kurang memuaskan, mempermudah siswa untuk memahami bentuk bangun datar dalam pembelajaran matematika dan memotivasi guru dalam mengajar maka peneliti mengurangi masalah tersebut perlu dicarikan pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan alat peraga papan roda bangun datar dalam pembelajaran matematika ini pada materi bangun datar. Harapannya media ini dapat membantu mempermudah paham siswa terhadap bangun datar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, maka penelitian ini berusaha memberikan inovasi untuk menambah motivasi pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan permasalahan tersebut, Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mencoba memecahkan permasalahan yang ada dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang



Plagiarism detected: **0.28%** —<https://www.pelajaran.co.id/bangun-datar/>—

id: 8

bangun datar dan bangun ruang . Proses pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang aktif saat menerima pembelajaran dikelas. Kurangnya pemahaman atau wawasan tentang materi mengenal bangun datar dan bangun ruang

#### Rumusan



Plagiarism detected: **0.14%** —<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!—

id: 9

Masalah Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini

dapat di rumuskan sebagai berikut: Bagaimana kevalidan media papan pembelajaran roda



Plagiarism detected: **0.38%** —<https://rama.kemdikbud.go.id/document/detail/o...>—

id: 10

bangun datar pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 kota kediri ? Bagaimana efektifitas media papan pembelajaran roda bangun datar pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 kota kediri? Bagaimana kepraktisan media papan pembelajaran roda bangun datar pada siswa kelas

I SDN Lirboyo 2 kota kediri?



Plagiarism detected: **1.51%** —<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 7 resources!—

id: 11

Pembatasan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, peneliti mampu membatasi masalah yang akan dibahas saja untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka penelitian ini membatasi permasalahan yang memiliki faktor penyebab terbesar menurut pengamatan peneliti yaitu: Pengaruh penggunaan alat peraga papan roda bangun datar terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dibatasi pada penggunaan alat peraga papan roda bangun datar dibantu dengan menggunakan sterofom dan kertas origami dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun datar. Hasil belajar yang akan diteliti dibatasi pada hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran matematika. Tujuan

Penelitian Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah: Untuk mengetahui kevalidan media papan pembelajaran roda bangun datar pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 kota kediri Untuk mengetahui efektifitas media papan pembelajaran roda bangun datar pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 kota kediri Untuk mengetahui kepraktisan media papan pembelajaran roda bangun datar pada siswa kelas

mencangkup kebutuhan guru dan siswa pada umumnya dengan judul

 Quotes detected: **0.16%**

id: 7

“Pengembangan Media Papan Pembelajaran Roda Bangun Datar Pada Siswa Kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri”.

I SDN Lirboyo 2 kota kediri



Plagiarism detected: 1.6%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 12 resources!

id: 12

Manfaat Penelitian Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah: Manfaat Teoretis Manfaat teoretis penelitian ini ialah untuk dapat memberikan ilmu yang bermanfaat dalam dunia pendidikan ataupun pembaca dalam mengenai alat peraga papan roda bangun datar materi bangun datar mata pelajaran matematika. Manfaat Praktis Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah: Bagi siswa, yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar. Bagi guru, yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materi. Bagi sekolah, sebagai referensi untuk memilah dan menentukan media mana yang baik dan cocok untuk pembelajaran matematika dengan memperhatikan karakteristik diri siswa dan menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas mengajar guru Sekolah Dasar. Bagi peneliti, sebagai bekal peneliti yang akan menjadi guru sekolah dasar supaya siap untuk melaksanakan tugas mengajar dan mendidik.

**BAB II KAJIAN TEORI HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN**

Pengertian Media Pembelajaran Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah peralatan atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik. Menurut Suryani dan Agung dalam buku suryani dkk, (2012:4) media pembelajaran adalah



Quotes detected: 0.24%

id: 13

“Media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan bagi sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”.

Lebih lanjut suryani dkk juga mengutip ahli sebagai berikut Menurut Saanaky dalam buku Suryani dkk, (2013:4) media pembelajaran diartikan sebagai



Quotes detected: 0.1%

id: 14

“Alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Menurut Suryani dan agung dalam buku suryani dkk (2012:4), “Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Dari beberapa pendapat di atas,



Plagiarism detected: 0.1%

—<https://adoc.pub/bab-ii-kajian-pustaka-media-m...> + 2 resources!

id: 15

dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar

untuk menyampaikan materi agar pesan yang diterima lebih mudah didapatkan dan menjadikan siswa lebih termotivasi, tidak mudah bosan dan aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Fungsi Media Menurut Sanaki buku Suryani dkk, (2013:9) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: Menghadirkan objek sebenarnya Memuat iruan dari objek sebenarnya Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret Menyamakan persepsi Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak Menyajikan ulang informasi secara konsisten Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Sukiman dalam buku Suryani dkk, 2012:12, menjelaskan tiga fungsi utama media pembelajaran berdasarkan pengguna, yaitu digunakan persesorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah besar, tiga fungsi utama tersebut, atau kelompok pendengaran dalam jumlah besar, tiga fungsi utama tersebut yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberikan instruksi. Berdasarkan beberapa paparan fungsi media pembelajaran di atas,



Plagiarism detected: 0.1%

—<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article...> + 2 resources!

id: 16

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa,

rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jenis-Jenis Media Pembelajaran. Dengan menganalisis media terlebih dahulu melalui bentuk penyajian dan cara menyajikannya, kita mendapatkan format klarifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyajian sebagai berikut. Media Grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui cara menyampaikan kata-kata, kalimat, angka-angka, dan symbol/gambar. Bahan cetak media visual pembuatannya melalui proses percetakan/printing. Sedangkan gambar diam media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual cara penyajiannya menggunakan proyeksi atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Media audio. Media audio adalah alat media yang pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran saja. Media audio visual diam. Media audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sund slide), dan film rangkai suara Media audio visual gerak. Media audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan vidio cassette. Media televisive. Media televisive adalah media telekomunikasi yang terkenal memiliki fungsi sebagai penerima siaran gambar yang bergerak dan juga suara, baik itu yang monokrom layar hitam putih maupun berwarna. Multimedia. Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan vidio dengan alat bantu dan tautan sehingga penggunaannya melaui intekasi, berkarya dan berkomunikasi. Media Pembelajaran Papan Roda Bangun Datar. Pengertian Media Pembelajaran papan roda bangun datar. Roda memiliki sebuah arti yaitu sebuah lingkaran yang dapat berputar. Sehingga roda putar dapat didefinisikan sebagai objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kalimat lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat di putar. Alat peraga pembelajaran papan roda putar merupakan alat peraga dalam suatu pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar (Twister) dalam penggunaan alat peraga ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajarann, membangun siswa untuk berfikir, berbicara, mendengarkan penjelasan pendidik dan saling bekerja sama dalam proses pembelajaran dengan temannya. Menurut Annisah, (2014: 3) alat peraga matematika adalah Dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip dalam matematika.







Plagiarism detected: 0.36%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 17

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah suatu alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk memudahkan proses pembelajaran tersampaikan dengan baik dan merangsang pola pikir siswa dalam pembelajar supaya siswa dapat mudah memahami suatu

materi pelajaran. Sedangkan media pembelajaran papan



Plagiarism detected: 0.89%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 18

roda bangun datar yaitu sebuah papan persegi yang di tengahnya terdapat sebuah papan berbentuk roda dan ditengahnya terdapat sebuah jarum dan roda tersebut berisi bentuk dari bangun datar untuk membantu siswa lebih cepat memahami dan juga membantu guru dalam proses pembelajaran supaya terlaksana dengan baik.

Menurut Riyani (2019:13), Karakteristik, kelebihan dan kelemahan alat peraga roda bangun datar. Karakteristik Alat peraga papan roda bangun datar. Meliputi : Alatnya tahan lam dikarenakan terbuat dari triplek. Bentuk dan warnanya menarik. Sesuai dengan konsep pembelajaran. Ukuranya disesuaikan dengan jarak padang pada siswa. Sesuai dengan materi yang

akan diajarkan. Dapat memperjelas materi pembelajaran Kelebihan dan kelemahan Alat peraga Papan Roda Bangun Datar Didalam suatu alat peraga pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya, didalam alat peraga papan roda bangun datar mempunyai kelebihan dan kelemahannya diantaranya: Kelebihan Lebih efeksiensi dalam penggunaan waktu.



Plagiarism detected: 0.12%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 19

Menerapkan sistem belajar sambil bermain. Membantu siswa mengingat sifat-sifat dari bangun datar.

Membantu siswa untuk saling berdiskusi. Kelemahan Banyak waktu yang diperlukan dalam pembuatan papan roda bangun datar. Perlu kesediaan biaya dalam pembuatan media papan roda bangun datar. C. Kompetensi Dasar Matematika di SD Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret. Mengelompokkan bangun ruang dan bangun datar berdasarkan sifat tertentu dengan menggunakan berbagai benda konkret. D. Hakikat

Dengan kita mengukur dengan alat yang memiliki tingkat ketelitian yang tinggi dan tebal yang dapat di ukur. Bendera dilihat dengan mata terlihat rata dan datar belum tentu juga memenuhi syarat untuk digolongkan sebagai bangun datar. Jenis-Jenis Bangun Datar beserta sifatnya. Persegi adalah segiempat yang keempat sisinya sama panjang. Sifat-sifatnya persegi sebagai berikut. Keempat sisinya sama panjang. Mempunyai



Plagiarism detected: 0.33%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 9 resources!

id: 21

4 sudut siku-siku Mempunyai 4 titik sudut. Persegi panjang Sifat-sifat persegi panjang adalah sebagai berikut.

Mempunyai 4 sisi. Mempunyai 2 pasang sisi yang berhadapan sama panjang. Mempunyai 4 sudut siku-siku.

Mempunyai 4 titik sudut.

Segitiga Sifat segitiga adalah sebagai berikut: Sifat-sifat segitiga : Memiliki tiga sisi Terdapat tiga titik sudut Tidak memiliki simetri putar Lingkaran. Sifat lingkaran adalah sebagai berikut: Mempunyai 1 titik pusat. Mempunyai 1 sisi lengkung Tidak memiliki sudut. Memiliki simetri lipat dan simetri putar yang jumannya tidak terhingga Foto keluarga berbentuk segi empat. Segi empat disebut bangun datar. Contoh bangun datar yang lain adalah segitiga dan lingkaran. Kajian Terdahulu Penelitian yang disusun oleh Indun Riyani berjudul "Pengaruh

Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2019". Berdasarkan dari hasil pengujian uji "t" yang dilakukan, diperoleh thitung = 6,796 sedangkan ttabel dengan df 58 (60-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002. Dengan demikian thitung > ttabel (6,796 > 2,002) yang berarti kerja (Ha) dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan



Plagiarism detected: 0.41%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 22

pada hasil belajar Matematika menggunakan alat peraga roda putar memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu dapat menarik minat belajar siswa, melibatkan siswa dalam aktivitas belajar, memudahkan guru dalam proses pembelajaran, serta kegunaan alat peraga yang praktis. Penelitian yang disusun Desi Indriani yang berjudul



Quotes detected: 0.18%

id: 23

“Pengaruh Alat Peraga Roda bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2018”.



Plagiarism detected: 1.14%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 24

Berdasarkan dari hasil pembuktian oleh presentase rata-rata berdasarkan hasil tes psikomotorik yang menunjukkan bahwa rata-rata presentase kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 62% 59%. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan jumlah rata-rata hasil perhitungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut pada tiap aspek psikomotorik yaitu sebesar 66% dan 62% siswa terampil dalam memosisikan selama pembelajaran matematika, sebesar 63% dan 60% siswa terampil dalam merancang dan sebesar 57% dan 55% siswa terampil membuat bangun datar dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada aspek kognitif menunjukkan pengaruh yang signifikan. Penelitian yang disusun Ema Wahyuningsih yang berjudul “Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model kontekstual dan alat peraga roda pintar. Hal ini dibuktikan dengan

meningkatnya hasil belajar matematika. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya 85 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 74. Nilai rata-rata kelas tersebut meningkat kembali pada siklus II yaitu 81. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 47%. Terjadi peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 71%. B tahun Ajaran 2017/2018”. Kerangka Berfikir Saat ini siswa banyak yang beranggapan jika matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit. Pada umumnya pelajaran matematika disekolah masih banyak yang terpusat pada guru, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menekankan kepada pengajaran bukan pembelajaran. Kebanyakan guru hanya menstransfer ilmunya kepada siswa tanpa melihat kemampuan siswanya berbeda-beda diantara satu sama lain. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mengetahui dan menguasai berbagai kemampuan yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan memperhatikan pembelajaran dengan seksama serta pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Papan roda bangun datar merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait bangun datar. Selain itu media pembelajaran papan roda bangun datar ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yaitu masih pada tahap operasional konkret, sehingga siswa membutuhkan benda yang bersifat nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu upaya untuk menguasai masalah terkait kurangnya pemahaman siswa terkait materi bangun datar tersebut dibutuhkan media yang tepat. Berdasarkan permasalahan di atas dipilihlah media papan roda bangun datar supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana kevalidan media pembelajaran papan



Plagiarism detected: 1.04%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 25

roda bangun datar pada materi matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I sdn lirboyo 2 kota kediri ? Bagaimana keefektifitas media pembelajaran papan roda bangun datar pada materi matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I sdn lirboyo 2 kota kediri ? Bagaimana kepraktisan media media pembelajaran papan roda bangun datar pada materi matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I sdn lirboyo 2 kota kediri ? Tujuan penelitian Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran papan roda bangun datar pada materi matematika. Mendeskripsikan keefektifitas media pembelajaran papan roda bangun datar pada materi matematika. Mendeskripsikan kepraktisan media media pembelajaran papan roda bangun datar pada materi matematika. Penelitian terdahulu Penelitian yang disusun oleh Indun Riyani berjudul



Quotes detected: 0.2%

id: 26

“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2019”.

Penelitian yang disusun Desi Indriani yang berjudul

pintar. Langkah-langkah pengembangan Menganalisis Siswa Langkah pertama (a) karakteristik pembelajaran, (b) kompetensi dasar spresifik seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap (c) gaya belajar. Menentukan Tujuan Pembelajaran dan Menyatakan Standart Menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik sesuai dengan konsisi siswa. Memilih Strategi, teknologi, media, dan materi Setelah melakukan analisis siswa dan menentukan tujuan pembelajaran, langkah ketiga memilih strategi, media, teknologi dan materi. Memgggunakan teknologi, media dan bahan pembelajaran Melibatkan guru secara menyeluruh untuk pemanfaatan teknologi, media dan bahan pembelajaran. Mengaktifkan keterlibatan peserta didik Adanya partisipan siswa terhadap materi dan media yang akan akan ditampilkan guru. Mengevaluasi dan merevisi Penilaian dan perbaikan atas hasil dan proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Gambar 2. kerangka berfikir BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan motode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut pendapat Putra (2012:67) mengungkapkan bahwa “R&D memang diarahkan untuk mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektifitas, efisiensi, dan produktivitas. “Menurut Gall (1983) dalam Amir (2019:1) “Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang dihadapi.”

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (2009) dalam Sugiyono

(2015:38) ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Analysis yaitu kegiatan menganalisis atau pengkajian terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Design yaitu kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Development yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil pengembangan. Implementation yaitu kegiatan mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba, dan Evaluation yaitu kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Gambar 3.1 Tahapan Umum Model ADDIE Sumber: Sugiyono (2015:38) Prosedur penelitian Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut

“Pengaruh Alat Peraga Roda bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2018”.



Plagiarism detected: 0.22%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 28

Penelitian yang disusun Ema Wahyuningsih yang berjudul “Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model kontekstual dan alat peraga roda

Amir (2019:39-40), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan – tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut. 1. Tahap Analisis Tahap analisis yaitu tahap yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan kemudian diberikan solusi. Diperkuat menurut Muruganatham dalam (Winantha & Dewi, 2021: 96) bahwa tahap analisis yaitu mengidentifikasi masalah dan sumber masalahnya kemudian diberikan dan ditentukan solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini akan dilakukan analisis mengenai masalah dasar dalam pembelajaran Matematika pada materi bangun datar yang dialami oleh siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Hal yang dianalisis meliputi kurikulum yang digunakan, cara penyampaian materi oleh guru, media penyampaian materi macam-macam gaya. 2. Tahap Desain Tahap perancangan ini dilaksanakan setelah tahap pendefinisian (define) selesai. Tahap ini dilakukan sebagai berikut. Memilih Media Memilih media dilakukan untuk menentukan media yang sesuai guna untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pemilihan format Pada tahap ini peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Desain awal Langkahlangkah yang dilakukan pada tahap ini adalah mendesain media pembelajaran sesuai yang sudah dipilih. Hasil tahap ini berupa rancangan awal media pembelajaran. Peneliti menetapkan produk yang telah dipilih dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran papan roda bangun datar untuk membantu siswa dalam memahami materi bangun datar untuk pelajaran matematika pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 3. Tahap Pengembangan pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan dari validator. Tahap ini meliputi: a) Penilaian para ahli penilaian dari para ahli adalah mereka yang berkompenten dibidangnya. Saran dan masukan dari para ahli diikuti dengan revisi, sehingga bisa menghasilkan perangkat yang lebih baik b) Uji coba terbatas uji coba terbatas bertujuan untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran.

Langkah selanjutnya melakukan analisis terhadap hasil uji coba yaitu untuk mengetahui respon siswa. 4. Tahap Implementasi Setelah dibuat maka produk diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui hasilnya layak atau tidak digunakan. Menurut (Rahman, 2018:52) bahwa selama implementasi, rancangan media dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Tahap implementasi merupakan langkah nyata desain pengembangan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan desain program pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap implementasi, media yang sudah dikembangkan nantinya akan diimplementasikan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba. Peneliti menerapkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan roda bangun datar yang telah dikembangkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa kelas I SD. Tahap implementasi ini untuk uji coba kelompok kecil

(terbatas) berjumlah 10 siswa, sedangkan uji coba lapangan (luas) berjumlah 30 siswa di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. 5. Tahap Evaluasi Setelah semua sudah dilaksanakan pada tahapnya maka dilakukanlah evaluasi guna kesalahan yang kecil atau besar agar segera dilaksanakan. Menurut (Rahman, 2018:52-53) bahwa evaluasi digunakan untuk memperbaiki kesalahan tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Pada tahap evaluasi, produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukadap kelompok besar (luas) untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap implementasi Lokasi dan Subjek Penelitian Tempat Penelitian Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

Berikut ini merupakan profil SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Nama Sekolah : SDN LIRBOYO 2 Alamat Sekolah : Jln. Semeru no. 159 Kediri Kabupaten/Kota : Kediri / Jawa Timur Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Lirboyo SDN Lirboyo 2 Jln. Semeru no. 159 Kota Kediri lokasi ini dipilih karena pada SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum menggunakan media yang beragam dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pada sekolah tersebut Subjek Penelitian Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan dalam penelitian.

Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan jumlah siswa 27 anak. Uji Coba Model/Produk Desain Uji Coba Desain produk yang sudah dibuat jika sudah melewati tahap revisi dan dikatakan sesuai maka dapat diujikan langsung kepada siswa yang akan mendapatkan pelajaran matematika. Uji coba di lakukan pada kelas I SDN Lirboyo 2. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kesesuaian media secara efektif dan efisien melalui media papan roda bangun datar. Desain uji coba produk media papan roda bangun datar sebagai berikut: Memberikan media papan roda bangun datar kepada kelas I SDN Lirboyo 2 pada saat mata pelajaran matematika. Siswa mengamati media papan roda bangun datar dengan seksama apa yang nantinya akan di pelajari tentang media tersebut. Selama proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Guru saat di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberikan ulasan tentang materi



Plagiarism detected: 0.34%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 30

roda bangun datar 4. Tampilan media papan roda bangun datar membuat siswa mudah mengerti materi 5.

menanalisis bangun datar. Memberikan angket kepada masing-masing siswa sebagai validasi yang menyempurnakan produk media papan roda bangun datar. Subjek Uji Coba Subjek penelitian adalah subjek yang akan dijadikan percobaan penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dalam penelitian ini di jelaskan sebagai berikut. Berberapa siswa kelas I SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, untuk uji coba kecil yang jumlah siswanya 7 siswa. Seluruh siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, untuk uji coba skala luas yang jumlah siswanya 20 orang. Validasi Model/ Produk. Validasi media pembelajaran papan pecahan yaitu kegiatan penilaian terhadap rancangan produk yang dibuat. Validasi ini melibatkan ahli sebagai validator. Validator yang terlibat diantaranya dosen pengembangan media pembelajaran papan pecahan dosen matematika guna untuk menyempurnakan rancangan produk yang telah dibuat. Validasi produk yang dilakukan berupa penilaian, tanggapan/komentar, kritik, dan saran yang membangun. Tahap validasi ini, validator mengisi lembar validasi yang sudah dibuat. Tanggapan dari validator ini digunakan sebagai patokan dalam kelayakan media pembelajaran ke tahap selanjutnya. Selain itu, validasi berguna untuk mengetahui kelemahan atau kelebihan media pembelajaran yang dibuat. Lembar Validasi Materi / Media dan Materi Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berupa angket yang berisi kriteria-kriteria untuk dinilai oleh validator, yaitu dosen matematika. Validator dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut. Ahli Materi Pada penelitian ini yang akan menjadi ahli materi serta akan menguji kevalidan adalah Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah matematika PGSD di UN PGRI Kediri. Validasi Media Ahli Media Ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku ahli dosen di UN PGRI Kediri. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan produk yang telah dikembangkan. Pengembangan Instrumen Instrumen merupakan alat yang dipergunakan sebagai pengembangan data yang dihasilkan akan akurat jika sebuah instrument digunakan valid. Maka dari itu perlunya pengembangan instrumen data dari wawancara, observasi dan angket. Pengembangan instrument dalam penelitian ini yaitu: Lembar validasi pada perangkat pembelajaran, media dan soal yang akan digunakan untuk mengumpulkan semua data dan mengukur tingkat kevalidan pada perangkat pembelajaran, media, dan soal pada lembar validasi media diberikan pada ahli. Komponen yang akan dinilai pada aspek ini meliputi aspek penyajian, isi materi, dan keterlaksanaan penggunaan media papan roda bangun datar. Tabel 3.1 lembar validasi No Pernyataan Skor 1 2 3 4 5 1 Media pembelajaran papan roda bangun datar dapat menarik perhatian siswa 2 Media pembelajaran papan roda bangun datar dapat membuat siswa paham materi pecahan 3 Tidak membuat bosan siswa 4 Mampu meningkatkan keaktifan siswa 5 Media dapat digunakan dengan mudah (Modifikasi dari Yogi,2018) Tabel 3.2 Pilihan jawaban untuk validasi No Jawaban Skor 1 Sangat kurang baik 1 2 Kurang baik 2 3 Cukup baik 3 4 Baik 4 5 Sangat baik 5 Observasi dilakukan pada saat penelitian dengan mengamati kegiatan belajar mengajar dikelas yang berhubungan dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Angket digunakan untuk mengukur layaknya hasil produk media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba lapangan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari silabus dan foto penelitian. Validasi Instrumen Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila memperoleh validitas yang tinggi. Jika dikatakan tidak valid maka memperoleh validitas yang rendah. Berikan tanda centang (v) terhadap skor penilaian media pembelajaran. Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Materi dalam Media Papan Rodan Bangun Datar. No Indikator 1. Kelengkapan silabus dan RPP (identitas, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan peilaian). 2. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar, 3. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan dengan metode. 4. Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis. 5. Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. 6.



Plagiarism detected: 0.61%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> +11 resources!

id: 29

Materi sifat-sifat bangun datar sesuai dengan indikator pembelajaran. 7. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 8. Kelengkapan materi sifat-sifat bangun datar yang disajikan. 9. Kesesuaian materi bangun datar dengan tujuan pembelajaran 10. Materi sifat-sifat bangun datar menggunakan bahasa yang mudah dipahami. 11. Media papan roda bangun datar dapat digunakan untuk menjelaskan materi sifat-sifat bangun datar. 12. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan sifat-sifat bangun datar.

13. Kesesuaian soal dengan indikator. 14. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar. 15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas. (Modifikasi dari Yogi,2018)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Angket Media Pembelajaran No. Aspek Indikator 1. Tampilan media Bentuk media Kualitas bahan yang digunakan Kerapian media Keserasian warna bahan dengan warna tulisan Menarinya media Ukuran media Kejelasan tulisan Tema sesuai dengan pembelajaran Kesesuaian media dengan materi 2. Penggunaan Media Kejelasan petunjuk penggunaan Kemudahan dalam penggunaan Media dapat digunakan individu maupun kelompok 3. Isi materi didalam media Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran Kesesuaian materi dengan media pembelajaran Kejelasan contoh materi dalam media

Kemenarikan penyampaian materi dalam media (Modifikasi dari Yogi,2018) Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Kepraktisan Guru No. Indikator 1. Media papan roda bangun datar memudahkan proses pembelajaran 2. Media sederhana dan tidak rumit 3. Tidak memerlukan waktu lama dalam pengoperasian media papan

Jenis bahan media papan roda bangun datar yang aman bagi siswa 6. Kesesuaian media papan roda bangun datar dengan tingkat perkembangan siswa 7. Media papan roda bangun datar meningkatkan keaktifan siswa 8. Media papan roda bangun datar sangat menarik bagi siswa (Modifikasi dari Yogi, 2018) Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa No. Indikator 1. Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah 2. Saya mengetahui penggunaan media papan roda bangun datar 3. Perpaduan warna pada media papan roda bangun datar jelas dan menarik 4. Saya belajar materi menganalisis bangun datar dengan mudah menggunakan media papan roda bangun datar 5. Penggunaan media papan roda bangun datar mudah dipahami 6. Materi permainan media papan roda bangun datar mudah dipahami (Modifikasi dari Yogi,2018) Teknik Analisis Data Tahapan-tahapan Analisis Data Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini merupakan analisis dekriptif, analisis kualitatif dan analisis kualitatif.

Data kualitatif berupa saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran dan juga ahli media pembelajaran. Analisis kevalidan Data kevalidan bisa diperoleh dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi penilaian pada angket validasi pada ahli menggunakan skala likert. Menurut Sugiono (2015:166) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dengan bentuk checklist pada kolom angket Tabel 3.7 Skor Penilaian Angket Validasi Ahli Kriteria Skor Sangat Tidak Baik 1 Tidak Baik 2 Kurang Baik 3 Baik 4 Sangat Baik 5

(Sugiyono 2015:166) Data yang diperoleh hasil angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara Menghitung total skor dengan rumus  $\text{Total} = \text{skor diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100\%$  (Sugiyono 2015:160) Nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif berdasarkan tabel berikut Tabel 3.8 Persentase Kevalidan Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas Keterangan 81-100 Sangat Baik Tidak revisi/ valid 61-80 Baik Tidak revisi/ valid 41-60 Cukup Revisi/tidak valid 21-40 Kurang Revisi/tidak valid 0-20 Sangat Kurang Revisi/tidak valid

(Sugiono 2015:166) Menggunakan rumus :  $\text{Total} = \text{skor diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100\%$  (Sugiyono 2015:161)

Kepraktisan Data yang digunakan ada dua yaitu uji kelompok besar dan diperoleh dari guru dan siswa. Ada pula data yang diperoleh kepraktisan uji coba terbatas dan lapangan di analisis deskriptif kualitatif dengan kriteria tabel berikut. Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan Skor Kuanlitatif Skor Kualitatif Keterangan 81-100 Sangat praktis Tidak perlu revisi 61-80 Praktis Revisi kecil 41-60 Cukup praktis Revisi sedang 21-40 Tidak praktis Revisi besar 1-20 Sangat tidak praktis Tidak perlu digunakan (Sugiyono 2015:166) Dengan rumus :  $\text{Total} = \text{skor diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100\%$  (Sugiyono 2015:166) Keefektifan Data keefektifan dapat diperoleh pada nilai hasil tes yaitu pre test dan post tes pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Jika hasil post tes lebih besar maka media pembelajaran dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 5 soal. Jika soal benar akan mendapatkan 2 poin maka diperoleh 5 poin skor maksimal, nilai maksimal 100. Rumusnya dibawah ini :  $\text{Nilai individu} = \text{skor diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100$  Sedangkan rata-rata belajar siswa dalam satu kelas dapat menggunakan rumus :  $\text{Nilai rata-rata kelas} = \text{nilai hasil belajar} / \text{jumlah siswa}$  Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Skor Kuanlitatif Skor Kualitatif Keterangan 81-100 Sangat efektif Tidak perlu revisi 61-80 efektif Revisi kecil 41-60 Cukup efektif Revisi sedang 21-40 Tidak efektif Revisi besar 1-20 Sangat tidak efektif Tidak perlu digunakan (Sugiyono 2015:168) Menghitung presentase (KKM) dengan menggunakan rumus yaitu:  $P = \frac{\text{Jumlah Siswa Mendapat Nilai} \geq 80}{\text{Jumlah Siswa Yang Ikut Tes}} \times 100\%$  Keterangan : P : Presentase Penilaian KKM 2. Norma Pengujian a. Pengembangan media papan roda bangun datar dikatakan layak jika memenuhi tahapan validitas pengembangan media yakni pada 61 - 80. b. Pengembangan media papan roda bangun datar dikatakan efektif apabila ketuntasan klaksikal hasil belajar siswa memenuhi kategori yakni 81 - 100. c. Pengembangan media papan roda bangun datar dikatakan praktis jika angket guru dan siswa memenuhi kriteria kepraktisan rentang yang dicapai yakni 61 - 80.

#### BAB IV DESKRIPSI INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas I Lirboyo 2 Kota Kediri, ternyata



Plagiarism detected: 0.27%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 31

Masih banyak siswa yang kurang memahami materi tentang bangun datar dan bangun ruang. Permasalahan tersebut terjadi karena disebabkan siswa masih baru dalam belajar jadi masih banyak siswa yang

merasa malu dan tidak yakin akan kemampuan diri. Berdasarkan hasil studi lapangan hasil yang ditemukan dimana siswa merasa grogi, siswa kurang memahami materi, menambah pengetahuan tentang bangun datar dan bangun ruang, selain itu untuk menarik siswa dalam kegiatan belajar. Maka dari itulah dibutuhkan media papan roda bangun datar yang berbeda dari pemberian media pada biasanya. Dimana media ini dapat menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.



Plagiarism detected: 0.23%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 32

Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak

sesuai dengan tahap perkembangannya. Berdasarkan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan pembelajaran roda bangun datar diperlukan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menarik perhatian siswa untuk memberikan pemahaman materi, serta dapat membantu membangun rasa percaya diri siswa dan kepintaran. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Studi pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk melakukan penelitian dan mengembangkan suatu model. Pada titik ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan dan juga mengumpulkan data yang terkait dengan model roda bangun datar. Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk memperoleh informasi mengenai media papan pembelajaran roda bangun datar yang dapat menambah pengetahuan tentang bangun datar, siswa memahami materi dan bangun ruang. Setelah mendapatkan informasi, maka peneliti dapat menetapkan konsep-konsep produk yang nantinya dikembangkan. Dari hasil wawancara dengan guru PGSD interpretasi hasil dari studi lapangan dapat dijelaskan bahwa dengan pemakaian media papan roda bangun datar ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi tentang



Plagiarism detected: 0.16%

<https://www.pelajaran.co.id/bangun-datar/>

id: 33

bangun datar dan bangun ruang dan siswa lebih memahami pengetahuan tentang bangun datar dan bangun ruang.

Setelah mendapatkan informasi terkait kurangnya siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan papan roda bangun datar, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar dengan papan roda bangun datar dan kartu-kartu bergambar segitiga, lingkaran dan persegi dan juga contoh bendanya, agar suasana belajar menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan, peneliti membuat konsep produk media papan pembelajaran roda bangun datar agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pembelajaran media PGSD untuk membantu meningkatkan siswa dapat lebih memahami materi tentang



Plagiarism detected: 0.16%

<https://www.pelajaran.co.id/bangun-datar/>

id: 34

bangun datar dan bangun ruang serta siswa lebih memahami pengetahuan tentang bangun datar dan bangun ruang

Desain Awal Model Media pembelajaran papan



Plagiarism detected: 0.36%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 35

roda bangun datar yaitu sebuah papan persegi yang di tengahnya terdapat sebuah papan berbentuk roda dan ditengahnya terdapat sebuah jarum dan roda tersebut berisi bentuk dari bangun datar untuk membantu siswa lebih cepat memahami dan juga membantu

guru dalam proses pembelajaran supaya terlaksana dengan baik. Alat peraga pembelajaran papan roda putar merupakan alat peraga dalam suatu pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar (Twister) dalam penggunaan alat peraga ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajarannya, membangun siswa untuk berfikir, berbicara, mendengarkan penjelasan pendidik dan saling bekerja sama dalam proses pembelajaran dengan temannya. Cara penggunaan media papan roda bangun datar. Putar roda lalu tunggu hingga berhenti. Setelah berhenti panah akan menunjukan pada salah satu bagian bangun datar. Lalu siswa menebak gambar bangun datar apa. Setelah menebak siswa diminta menunjukan bangun ruang yang sama seperti bangun datar yang sudah ia jawab. Jika benar siswa dipersilakan untuk



Plagiarism detected: 0.11%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 36

didukung jika salah maka siswa tersebut harus meminta bantuan kepada temannya,

Gambar 4.1 papan roda bangun datar dari bahan kayu. Cara penggunaan media papan roda bangun datar. Putar roda lalu tunggu hingga berhenti. Setelah berhenti panah akan menunjukan pada salah satu bagian bangun datar. Lalu siswa menebak gambar bangun datar apa. Setelah menebak siswa diminta menunjukan bangun ruang yang sama seperti bangun datar yang sudah ia jawab. Jika benar siswa dipersilakan untuk



Plagiarism detected: 0.11%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 37

didukung jika salah maka siswa tersebut harus meminta bantuan kepada temannya,

Gambar 4.2 media Panduan permainan digunakan untuk cara melakukan permainan dari media papan rda bangun datar. Media di letakan di depan kelas, salah satu siswa maju untuk memutar media, saat media berhenti di satu titik maka siswa diminta untuk menjawab atau menebak gambar apa Gambar 4.3 bangun ruang Gambar bangun ruang diatas adalah salah satu pilihan jawaban siswa yang menebak putaran mengarah ke bangun datar apa. Menurut Riyani (2019:13), Karakteristik, kelebihan dan kelemahan





Plagiarism detected: 0.44%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 38

alat peraga roda bangun datar. Karakteristik Alat peraga papan roda bangun datar. Meliputi : 1) Alatnya tahan lama dikarenakan terbuat dari triplek, 2) Bentuk dan warnanya menarik, 3) Sesuai dengan konsep pembelajaran, 4) Ukurannya disesuaikan dengan jarak pandang pada siswa, 5) Sesuai dengan materi yang

akan diajarkan, 6) Dapat memperjelas materi pembelajaran. Pengujian Media Terbatas Pengujian media terbatas dari penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli dan juga pengguna. Uji validasi ahli dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan juga oleh ahli media. Validasi ahli materi dilaksanakan oleh Nurita Primasatya, M.Pd beliau merupakan dosen di program studi PGSD. Sementara uji ahli media PGSD dilakukan oleh ahli media yang bernama Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. beliau adalah dosen yang mengajar di program studi PGSD UNP ahli media tersebut pernah melakukan penelitian pengembangan media dan artikelnya dimuat di jurnal penelitian. Selanjutnya uji pengguna dilakukan oleh guru yang dilaksanakan oleh Nisye Dwi Susanti S.Pd, beliau adalah seorang wali kelas III yang telah mengajar di SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri. Data Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap isi



Plagiarism detected: 0.2%

<https://rama.kemdikbud.go.id/document/detail/o...> + 2 resources!

id: 39

materi matematika sifat-sifat bangun datar. Dosen yang menjadi ahli materi yaitu Nurita Primasatya, M.Pd., Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Validasi dilakukan tanggal 3 Januari 2023 diruang prodi PGSD. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut. Tabel 4.1 Data



Plagiarism detected: 0.26%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 40

roda bangun datar dengan KI dan KD √ 2 Kesesuaian isi materi dengan indikator. √ 3 Kesesuaian materi dalam pengembangan media papan roda bangun datar. √ 4

Kesesuaian materi antara perkembangan kognitif siswa. √ 5 Kesesuaian materi dengan soal-soal yang diberikan. √ 6 Materi papan roda bangun datar jelas dan tepat. √ 7 Media papan roda bangun datar mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. √ Jumlah Skor 29 Maksimal Skor 35 Presentase Skor 82,9 Penilaian dari ahli Hasil Validasi Ahli Materi No Indikator Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1 Kesesuaian media papan

materi memperoleh jumlah skor 82,9 Menurut Sugiyono (2015:166) dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media papan roda bangun datar termasuk kategori sangat baik digunakan berdasarkan tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi. Data Validasi Ahli Media Dosen ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi penggunaan media pembelajaran. Dosen yang menjadi ahli media yaitu Sutrisno Sahari,

S.Pd., M.Pd., Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan pada tanggal 21 Desember 2022 diruang perpus pusat. Hasil validasi dapat dilihat dari tabel berikut. Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media No Pernyataan Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1 Judul media pembelajaran sesuai dengan materi. √ 2 Kesesuaian ukuran media pembelajaran papan roda bangun

datar. √ 3 Kemerintahan desain media pembelajaran papan roda bangun datar. √ 4 Kesesuaian dalam penggunaan background pada papan roda bangun datar. √ 5 Kesesuaian tata letak penataan gambar pada media √ 6 Kesesuaian dalam pemilihan bahan yang digunakan. √ 7 Kesesuaian dalam pemilihan bentuk yang sederhana, menarik dan mudah 8

Fleksibilitas penggunaan media papan roda bangun datar √ 9 Kesesuaian warna media papan roda bangun datar √ 10

Kelayakan kualitas bahan yang digunakan pada media papan roda bangun datar √ Jumlah Skor 44 Maksimal Skor 50

Presentase Skor 88 Penilaian dari ahli media memperoleh jumlah skor 44 dengan hasil rata-rata 88. Menurut Sugiyono

(2015:166) dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media papan roda bangun datar termasuk kategori sangat baik

berdasarkan tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media. Data Respon Guru Uji model terbatas yang dilakukan pada tanggal 7

Februari 2023 dan bertempat di SD Negeri Lirboyo 2 di kelas I untuk memberikan tanggapan mengenai media. Tabel 4.3

Data Hasil Respon Guru No Pernyataan Alternatif Pilihan Variasi penyajian 1 2 3 4 5 1 Keterpaduan materi dengan media

pembelajaran papan roda bangun datar. √ 2 Uraian materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan

media Papan roda bangun datar. √ Efektifitas 3 Penggunaan media papan roda bangun datar dapat meningkatkan

pemahaman siswa pada Materi bangun datar. √ 4 Media pembelajaran papan roda bangun datar dapat membuat siswa

menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. √ Keterlaksanaan 5 Kerelevanan sebagai media pembelajaran papan roda

bangun datar. √ 6 Fleksibilitas penggunaan media papan roda bangun datar. √ Tampilan 7 Tampilan warna, bentuk dan

ukuran menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. √ Jumlah Skor 32 Maksimal Skor 35 Presentase Skor 91 Penilaian

berdasarkan analisis respon guru di peroleh jumlah skor 32 dengan hasil rata-rata 91. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat

disimpulkan, bahwa pengembangan media papan roda bangun datar termasuk kategori sangat praktis berdasarkan tabel 4,3

Data Hasil Respon Guru. Data Respon Siswa Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa No Pernyataan Alternatif Pilihan Setuju (2)

Tidak setuju (1) 1 Saat menggunakan media papan roda bangun datar memudahkan kamu memahami materi bangun datar.

√ 2 Media papan roda bangun datar dapat terlihat dari sudut kelas. √ 3 Media papan roda bangun datar menambah

semangat dalam mengikuti pembelajaran. √ 4 Papan roda bangun datar menambah kemenarikan kamu dalam mengikuti

pembelajaran. √ 5 Belajar menggunakan media papan roda bangun datar membuat proses belajarmu menjadi tidak

membosankan. √ 6

Belajar menggunakan papan roda bangun datar membuat belajarmu menyenangkan. √ 7 Papan roda bangun datar

meningkatkan minat belajarmu. √ Jumlah Skor 13 Maksimal Skor 14 Presentase Skor 92 Penilaian berdasarkan analisis

respon siswa di peroleh jumlah skor 13 dengan hasil rata-rata 94,8. Menurut Sugiyono (2015:166) dapat disimpulkan, bahwa

pengembangan media papan roda bangun datar termasuk kategori sangat praktis berdasarkan tabel 4.4 Data Hasil Respon

Siswa. Hasil tes soal evaluasi Data keefektifan diperoleh dari hasil tes soal evaluasi sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran papan roda bangun datar materi sifat-sifat bangun datar dengan melakukan uji terbatas dan uji luas hasil tes

selanjutnya dibandingkan dengan KKM. Peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas pada kelas I SDN Lirboyo 2. Dengan jumlah siswa pada uji terbatas 7 siswa dan uji luas berjumlah 20 siswa. Berikut hasil evaluasi siswa SDN Lirboyo 2. Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Kemampuan Menganalisis Siswa No. Hasil Kemampuan Menganalisis Hasil Evaluasi Siswa

Pretest Posttest 1. Rata-rata 60 81 2. Jumlah siswa 27 27 3. Nilai ketuntasan minimal 80 80 4. Nilai tertinggi 70 100 5. Nilai terendah 60 80 6. Siswa tuntas 7 16 7. Siswa tidak tuntas 22 5 Berdasarkan hasil evaluasi siswa dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terkait materi matematika sifat-sifat bangun datar, nilai yang dicapai setelah menggunakan media papan roda bangun datar di berikan postests rata-rata 81. Sedangkan sebelum menggunakan media papan roda bangun datar rata-rata 60. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan roda bangun datar efektif jika digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Desain Akhir Dari hasil validasi ahli media diperoleh kritikan dan saran maka dilakukan perbaikan pada draf 1 dari perbaikan draf 2 yang merupakan hasil akhir dari pengembangan media papan roda bangun datar. Berikut merupakan hasil dari perbaikan. Sebelum revisi draf 1 Sesudah revisi draf 2 Keterangan revisi Revisi draf 1 pada pengembangan media papan roda bangun datar yang harus di revisi meliputi bahan yang digunakan harus lebih bagus seperti triplek dan kayu, yang kedua tulisan yang awalnya di garis lurus harus di ubah, yang ketiga gambar dari bangun datar harus di ubah. Pada draf 2 media pengembangan papan roda bangun datar bahan media sudah di ganti dengan kayu dan papannya terbuat dari triplek, yang kedua tulisan sudah di buat melingkar, yang ketiga bahan yang di gunakan di gambar bangun datar sudah di ubah dari awalnya hanya dari kertas HVS di laminating sudah di ganti menggunakan bahan sterfom dan warnannya di buat lebih menarik Pengujian Terbata Media Papan Roda Bangun Datar Deskripsi Hasil Uji Validasi Uji validasi dapat digunakan untuk mengetahui kategori seberapa layak media apan roda bangun datar digunakan pada proses pembelajaran yang dikembangkan eh peneliti. Uji validasi ini dilakukan 2 tahap yaitu tahap pertama ang dilakukan oeh ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji validasi pada ahli meteri diperoleh 82,9 yang dikategorikan sangat baik dan hasi dari uji validasi pada ahli media diperoleh 88 yang di kategrikan sangat baik digunakan sesuai kriteria kevalidan menurut Sugiyono (2015:166). Pada tahap kedua uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di SDN Lirboyo 2. Hasil yang dilakukan 2 tahap aitu respon guru dan respn siswa sebagai uji kepraktisan, dan hasil dari tes evaluasi untuk siswa sebagai uji keefektifan. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi Uji Validasi Ahli Media Pada data hasil uji validasi ahli media yang dinyatakan baik dalam kesuaian dengan materi, sangat baik dalam ukuran media, baik dalam kerapian media, baik dalam kemenarikan media, baik dalam kesesuaian dalam penggunaan background, baik kesesuaian tata letak penataan gambar pada media, baik dalam kejelasan tulisan, sangat baik kesesuaian dalam pemilihan bentuk yang sederhana, menarik dan mudah, sangat baik fleksibilitas penggunaan, baik dalam Kesesuaian warna media, sangat baik dalam kualitas bahan yang digunakan, Uji Validasi Ahli Materi Pada data hasil uji validasi ahli media yang dinyatakan sangat baik dalam kelengkapan silabus dan RPP (identitas, KI, KD, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian), baik dalam kesesuaian isi materi dengan indikator, baik dalam kesesuaian materi dalam pengembangan media, baik dalam materi antara perkembangan kognitif siswa, baik dalam kesesuaian materi dengan soal-soal yang diberikan., baik dalam materi papan roda bangun datar jelas dan tepat, baik dalam kemampuan mencokkan bangun datar dengan bangun ruang media papan roda bangun datar dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam media papan roda bangun datar mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Respon Guru Pada data hasil respon guru yang dinyatakan sangat baik dalam keterpaduan materi dengan media pembelajaran papan roda bangun datar, sangat baik dalam Uraian materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan media papan roda bangun datar, cukup baik dalam Penggunaan media papan roda bangun datar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar, baik dalam media pembelajaran papan roda bangun datar dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran., sangat baik kerelevan sebagai media pembeaaran papan roda bangun datar, sangat baik dalam fleksibiitas penggunaan media papan roda bangun datar, sangat baik dalam tampilan warna, bentuk dan ukuran menarik siswa untuk mengikuti pembeajaran. d. Respon Siswa Pada data hasil respon siswa yang dinyatakan sejutu dalam menggunakan media ini dengan mudah, sejutu dalam media papan roda bangun datar dapat terlihat dari sudut kelas, sejutu dalam media papan roda bangun datar menambah semangat dalam mengikuti pembelajaran, sejutu dalam papan roda bangun datar menambah kemenarikan kamu dalam mengikuti pembelajaran, sejutu dalam belajar menggunakan papan roda bangun datar membuat belajarmu menyenangkan, sejutu dalam belajar menggunakan media papan roda bangun datar membuat proses belajarmu menjadi tidak membosankan. setuju dalam Papan roda bangun datar meningkatkan minat belajarmu. e. Interpretasi Hasil Uji Keefektifan Data hasil keefektifan yang dinyatakan kemampuan menganalisis pada rata-rata pretest memperoleh hasil 60 dan posttest memperoleh hasil 81, untuk jumlah siswa 27, nilai ketuntasan minimal 80, nilai tertinggi pretest memperoleh hasil 70 posttest memperoleh hasil 100, nilai terendah pretest memperoleh hasil 60 posttest memperoleh hasil 80, untuk siswa tuntas pretest 7 dan posttest 16, dan untuk siswa tidak tuntas pretest 18 dan posttest 9. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media Papan Roda Bangun Datar Dalam hasil penelitian pengembangan, media papan roda bangun datar materi yang disajikan pada standar kompetensi

“mengenal bangun datar dan bangun ruang dengan menggunakan berbagai benda konkret”.

Pada perancangan pembuatan media papan roda bangun datar, sebagai berikut. Pemilihan teknik-teknik media papan roda bangun datar Media papan roda bangun datar menggunakan bahan kayu dan triplek pada setiap sisi dicat menggunakan cat kayu, dan setiap empat macam bangun datar ada lingkaran,



Plagiarism detected: 0.35%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 4 resources!—

id: 42

persegi, persegi panjang dan segitiga beserta dengan bentuk dari bangun datar tersebut, papan yang berisi macam-macam bangun datar berdiri tegak menggunakan kayu. Untuk gambar dari contoh benda konkret dari bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga

menggunakan kertas HVS yang di laminating. Pemilihan Huruf Pada media papan roda bangun datar menggunakan jenis huruf Bauhaus 93 ukuran 48 agar siswa mudah membaca dengan jelas. Bentuk dari bangun datar Bentuk yang dipakai oleh peneliti menggunakan bahan sterofom dan dilapisi kertas HVS yang berwarna untuk merekatkan bentuk dari bangun datar peneliti menggunakan kretekan dari sisi triplek bagian depan dan sterofom bagian belakang. Pemilihan Warna Warna berpengaruh dalam kemenarikan media. Pada beckground memilih warna yang berbeda-beda ada warna biru untuk bangun persegi, kuning bangun lingkaran, hijau untuk bangun persegi panjang dan merah untuk bangun segitiga. Kemudia di



Plagiarism detected: 0.18%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 43

setiap bentuk bangun datar diberikan warna yang berbeda dengan warna background supaya terlihat perbedaan antar bentuk dari bangun datar

tersebut dengan background. Media pembelajaran menggunakan banyak kombinasi warna-warna yang cerah agar terlihat menarik pada umumnya di kelas I SD. Deskripsi Alasan, Tujuan, dan Manfaat Pengembangan Media Penelitian pengembangan ini, peneitian menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, sebagai berikut. Tabel 4.7 Desain model hipotetik ADDIE Analisis Pada tahap awal peneliti melakukan pengamatan di SDN Lirboyo 2. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh data bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum adanya pengembangan media pembelajaran disekolah Implementasi Uji coba lapangan terbatas yang dilakukan di SDN Lirboyo 2. Hasil yang dilakukan 2 tahap yaitu respon guru yang diperoleh hasil 91



Plagiarism detected: 0.13%

—<https://rama.kemdikbud.go.id/document/detail/o...> + 2 resources!

id: 44

dikategorikan sangat praktis dan respon siswa yang diperoleh hasil 92 dikategorikan sangat praktis,

sedangkan hasil rata-rata dari tes soal evaluasi untuk siswa sebagai uji keefektifan yang sebelumnya menggunakan media papan roda bangun datar rata-rata diperoleh hasil 60, sesudah menggunakan media papan roda bangun datar rata-rata diperoleh hasil 81 Perancangan Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi matematika mengenal bangun datar dan bangun ruang kelas I Sekolah Dasar, yaitu media papan



Plagiarism detected: 0.22%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 45

roda bangun datar sesuai dengan kebutuhan Evaluasi Uji validasi dilakukan beberapa tahapan yang dapat memperoleh hasil bahwa media papan roda bangun datar yang

dikembangkan oleh peneliti ini memenuhi kategori valid, praktis dan efektif. Meskipun demikian media sangat baik digunakan masih ada beberapa bagian yang perlu direvisi agar media dapat menjadi lebih sempurna digunakan.

Pengembangan Peneliti melakukan uji validasi. Uji validasi ini dilakukan 2 tahap yaitu tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari uji validasi pada ahli materi diperoleh 82,9 yang dikategorikan sangat baik dan hasil uji validasi pada ahli media diperoleh 88 yang dikategorikan sangat baik

Pendukung dan hambatan media papan roda bangun datar. Pendukung dan hambatan Alat peraga Papan Roda Bangun Datar. Didalam suatu alat peraga pasti mempunyai Pendukung dan hambatan, didalam alat peraga papan roda bangun datar mempunyai Pendukung dan hambatan diantaranya: Pendukung Lebih efeksiensi dalam penggunaan waktu.



Plagiarism detected: 0.12%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 46

Menerapkan sistem belajar sambil bermain. Membantu siswa mengingat sifat-sifat dari bangun datar.

Membantu siswa untuk saling berdiskusi. Hambatan Banyak waktu yang diperlukan dalam pembuatan papan roda bangun datar. Perlu kesediaan biaya dalam pembuatan media papan roda bangun datar. BAB V

Disclaimer:

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN IMPLIKASI BERDASARKAN HASIL PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN RODA BANGUN DATAR DAPAT DITARIK KESIMPULAN SEBAGAI BERIKUT. KEVALIDAN DARI PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN RDA BANGUN DATAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGENAL BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG. PADA HASIL VALIDASI DARI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA YANG SUDAH DILAKUKAN SUDAH MEMENUHI KRITERIA VALIDITAS. DARI AHLI MENUNJUKAN HASIL UJI VALIDITAS ADALAH 82,9 YANG DI KATEGORIKAN SANGAT BAIK, SEDANGKAN MENURUT AHLI MEDIA MENUNJUKAN BAHWA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN RODA BANGUN DATAR MEMPEROLEH NILAI 88 YANG DIKATEGORIKAN SANGAT BAIK. KEPRAKTISAN DARI PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN RODA BANGUN DATAR DAPAT DILIHAT DARI RESPON GURU DAN REPON SISWA. PADA HASIL ANGET RESPON GURU MEMPEROLEH HASIL 91 YANG DI KATEGRIKAN SANGAT PRAKTIS, SEDANGKAN ANGET RESPON SISWA MEMPEROLEH HASIL 92 YANG DI KATEGORIKAN SANGAT PRAKTIS. KEEFEKTIFAN DARI PENGEBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN RODA BANGUN DATAR DARI HASIL BELAJAR SISWA. PADA DATA YANG DIPEROLEH SISWA DARI HASIL NILAI YANG TERENDAH 80 DAN NILAI TERTINGGI 100, ADA 16 SISWA YANG NILAINYA DIATAS KKM SEDANGKAN NILAI DI BAWAH KKM HANYA ADA 5 SISWA DARI JUMLAH SISWA 27 SISWA KELAS I. SETELAH MENGETAHUI PRESENTASE TERSEBUT, MAKA DAPAT DINYATAKAN BAHWA MEDIA PAPAN RODA BANGUN DATAR DIKATEGORIKAN SANGAT EFEKTIF APABILA DIGUNAKAN PEMBELAJARAN. IMPLIKASI BERDASARKAN HASIL SIMPULAN PENELITIAN DIATAS, DAPAT DIPEROLEH IMPLIKASI SEBAGAI BERIKUT: IMPLIKASI TEORITIS DARI HASIL PENELITIAN YANG DILAKUKAN PRDUK PAPAN RODA BANGUN DATAR ,MENJADI SLAH SATU INOVASI BARU DALAM PERKEMBANGAN KEILMUAN PEMBELAJARAN DI DUNIA PENDIDIKAN KHUSUSNYA BERBASIS BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL. IMPLIKASI DARI PRAKTIS DARI PENELITIAN INI YANG TELAH DILAKSANAKAN MEDIA PAPAN RODA BANGUN DATAR DAPAT DIGUNAKAN OLEH GURU DALAM PRSES PELAKSANAAN LAYANAN PRAKTEK PEMBELAJARAN DI SEKOLAHAN. SARAN BERDASARKAN HASIL PENELITIAN YANG TELAH DILAKUKAN, MAKA SARAN YANG DIBERIKAN OLEH PENELITI SEBAGAI BERIKUT : BAGI PENELITI DIHARAPKAN DAPAT MENGEMBANGKAN MEDIA PAPAN



Plagiarism detected: 0.96%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 3 resources!

id: 47

roda bangun datar dari materi apapun permasalahan yang berbeda dari yang sudah ada. Dapat menjadikan nilai budaya lain sebagai karakter tokoh nasional dalam media papan roda bangun datar Bagi peneliti disarankan untuk mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar yang serupa dalam peningkatan kemampuan materi matematika yang lainnya. DAFTAR PUSTAKA | Riyani. 2019 Pengaruh penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV sd negeri 56 kta bengkuku. <https://repository.iainbengkulu.ac.id> (Diakses pada tanggal 21 desember 2022) D Indriani 2018

Pengaruh Alat Peraga Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Datar

Siswi kelas IV <https://repository.uinjka.ac.id> (Diakses pada tanggal 24 desember 2022) R.S Nugraha 2018. Media Pembelajaran Rda Putar | Pendidikan Kurikulum <https://pendidikan-kurikulum.blogspot.com/2018/04/mediapembelajaran-roda-putar.html?m=1> Daryanto. 2015. Media pembelajaran. Bandung: sarana Tutorian Nurani sejahtera. Faisal, Nurita, Teni 2018.



Plagiarism detected: 0.42%

—<https://docplayer.info/182411544-Pengembang...> + 10 resources!

id: 48

Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. <https://www.neliti.com/id/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasilbelajar-siswa> (Diakses 13 november 2022 Buyung DKK. 2017. Peningkatan pemahaman Konsep Sifat-sifat Bangun Datar Melalui penerapan model pembelajaran STAD Mrnggunakan Media Realita Pada Siswa Sekolah Dasar. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/10396>

/7 686 (Diakses 12 November 2021) Sugiono.



Plagiarism detected: 0.1%

—<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2...>

id: 49

2015 Metode penelitian dan pengembangan Research and development. Bandung :Alfabeta.

Cilcap.klik. 2020. Contoh benda berbentuk segi empat. Contoh Benda Berbentuk Segi Empat - Cilacap Klik Pinterst. Contoh bangun datar berbentuk segitiga. Cartoon Pizza Picture - Cartoon Picture | Pizza cartoon, Pizza pictures, Pizza art (pinterest.com) Oriflameid. 2020.



Plagiarism detected: 0.1%

<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 11 resources!

id: 50

Sifat-sifat bangun datar dan gambarnya | Rangkuman materi <https://oriflameid.com/sifat-sifat-bangun-datar-dan-gambarnya/> Png.Tree.2022.



Plagiarism detected: 0.86%

—<https://www.studocu.com/id/document/universi...> + 10 resources!

id: 51

Gambar bangun datar persegi pajang. Gambar Clipart Meja Kartun Yang Aman, Meja, Kartun, Empat Persegi Panjang PNG Transparan Clipart dan File PSD untuk Unduh Gratis (pngtree.com) H Nuryanto. Ciri-ciri dan sifat bangun datar – gramedia literasi <https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat-bangun-datar/> Png.Tree.2022. Gambar bangun datar persegi Panjang. Gambar Ilustrasi Kursi Panjang Taman, Kursi Panjang, Kursi Taman, Ilustrasi Kartun PNG Transparan Clipart dan File PSD untuk Unduh Gratis (pngtree.com) N Julianar. Mengenal bangun datar sederhana <https://nuruljulianar.blogspot.com/2017/03/mengenal-bangun-datar-sederhana-kelas-1.html?m=1> Kibrispdr. Contoh gambar bangun datar persegi Panjang.

Gambar Pintu Terbuka Vector (kibrispdr.org) K Aulia. 2016 Bangun datar, gambar, definisi dan sifat-sifatnya <https://www.juraganles.com/2016/06/bangun-datar-gambar-definisi-dan-sifat-sifatnya.html?m=1> Clipart. Contoh gambar bangun datar persegi. Ruler Picture 4, Buy Clip Art - Gambar Penggaris Png - Free Transparent PNG Clipart Images Download (clipartmax.com) Png.Download.Contoh gambar bangun datar lingkaran. Men Download, Raster Grafis, Pixel gambar png (pngdownload.id) Png.Wing. Contoh gambar bangun datar lingkaran. Ilustrasi koin emas., Koin emas, Latar Belakang Koin Kartun, tangan, emas, bahan png | PNGWing Clipart.Library. Contoh gambar bangun datar persegi. Free Background Ppt Papan Tulis, Download Free Background Ppt Papan Tulis png images, Free ClipArts on Clipart Library (clipart-library.com)



**Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! Skyline LLC**  
Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

---