Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 12/6/2021 3:58:09 PM

Analyzed document: Hafidz Trikora Habibie_Skripsi_2021 - Hafidztrikora Habibie.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

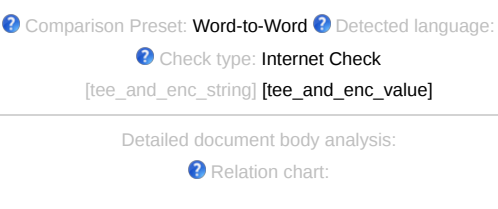
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

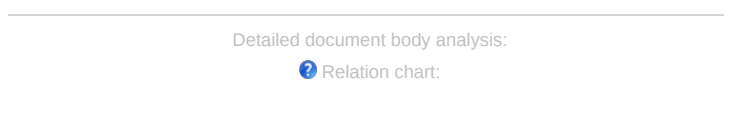
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 42

6% 584 1. http://digilib.uinsby.ac.id/35940/2/Gita Ageung Puspita Sari_D07215014 (Watermark).pdf

6% 558 2. https://123dok.com/document/yr8k0kvz-peningkatan-belajar-pecahan-menggunakan-pintar-muhammadiyah-paciran-lamongan.html

5% 486 3. https://123dok.com/article/media-media-pintar-kajian-peningkatan-belajar-pecahan-menggunakan.yr8k0kvz

Processed resources details: 104 - Ok / 17 - Failed

Important notes:

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

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROUND WHELLS PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS 5 SD.

Plagiarism detected: 0.12% http://repository.unpkediri.ac.id/838/3/RAMA_8… id: 1

SKRIPSI
Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd
)
Progam

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 2

studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

Disusun oleh
Hafidz Trikora Habibie
NPM. 17.1.01.10.0115
PROGAM

Plagiarism detected: 0.13% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf + 2 resources! id: 3

STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2021

Plagiarism detected: 0.33% https://docplayer.info/56645008-Bab-i-pendahu… + 2 resources! id: 4

BAB I
PENDAHULUAN
Latar Belakang Masalah.
Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi rasa tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan

(Achmad Munib, 2004:34). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendidikan adalah proses pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidikan disini juga mencakup banyak aspek kajian diantaranya : ilmu pasti (matematika), ilmu agama,ilmu sosial dan ilmu alam. Ilmu alam atau fenomena alam merupakan cabang dari materi IPA, Ilmu Pengetahuan Alam sendiri merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Menurut Nelly Wedyawati (2019:

Plagiarism detected: 0.08% http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1322… id: 5

4) Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang

mempelajari semua kejadian yang ada di alam beserta perubahannya. IPA disebut juga ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam serta pembahasan mengenai gejala alam berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan. Perstiwa alam yang terjadi salah satunya adalah perubahan wujud benda, tujuan pembelajaran ini yaitu agar peserta didik menguasai perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda adalah tiga, yakni : menguap, meyublim, dan membeku. Siswa diarahkan untuk menguasai ketiga perubahan wujud benda dan prosesnya

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 6

agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zainiyati dalam Aji (2012: 63)

Plagiarism detected: 0.32% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 8 resources! id: 7

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

dalam rangka

Plagiarism detected: 0.05% https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/a… id: 8

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Hal ini dipertegas oleh Yaumi (2018: 7) mengemukakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralat fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan yang dimaksud mencakup benda asli, benda cetak, visual, audio, auidio-visual, multimedia, dan web. Peralatan yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Menurut Rizema Putra (2012:28-29)

Plagiarism detected: 0.17% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 9

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan

Plagiarism detected: 0.14% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 4 resources! id: 10

para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan

oleh guru dalam menyajikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan. Menurut Depdikbud (2008:161) ROUND WHEELS

Plagiarism detected: 0.16% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 4 resources! id: 11

adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berputar-putar.

Paul Conners (2008:190-191) roda putar adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan roda putar yang berisi

Plagiarism detected: 0.12% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 12

soal-soal dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang memutar bergantian.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Gebangbunder Jombang. Peneliti

Plagiarism detected: 0.19% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 2 resources! id: 13

menemukan beberapa masalah dari hasil observasi baik peserta didik maupun guru. Permasalahan pada saat observasi adalah guru

terlalu banyak menggunakan metode ceramah, ditemukan alat peraga yang digunakan tidak berwarna sehingga membuat bosan dan jenuh. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan mengembangkan media tersebut. Media yang baru ini diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam kegiatan pembelajaran media di SD ini dan juga peserta didik.Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti memilih judul

Quotes detected: 0.17% id: 14

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROUND WHELLS PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SDN GEBANGBUNDER JOMBANG".

Plagiarism detected: 0.08% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf + 9 resources! id: 15

dentifikasi Masalah
Berdasarkan latar belakang masalah di atas,

ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut :
Penggunaan metode konvensional kurang mampu menarik perhatian, minat dan motivasi siswa.

Plagiarism detected: 0.05% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf id: 16

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi

pembelajaran.
Pengembangan media permainan Round Whells terhadap materi perubahan wujud benda belum pernah dilakukan.Batasan Masalah
Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalami kajiannya, maka diperlukan batasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan media round whells terhadap materi perubahan wujud benda kelas V SDN Gebang bunder Kabupaten Jombang.

Plagiarism detected: 0.06% https://text-id.123dok.com/document/6qmwnvn… + 3 resources! id: 17

Rumusan Masalah
Berdasarkan batasan masalah di atas,

maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :
Bagaimana kevalidan pengunaan media Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?
Bagaimana kepraktisan produk media
Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?Bagaimana keefektivitan media Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?

Plagiarism detected: 0.09% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 5 resources! id: 18

Tujuan Penelitian
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka

tujuan penelitian adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui tingkat kevalidan penggunaan media
Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.Mengetahui tingkat kepraktisan produk media
Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.Untuk mengetahui keefektifan media Round Whells pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.Manfaat Penelitian
Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut :
Manfaat Teoritis
Dapat menambah bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
Dapat membuktikan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2016:29) mengenai salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu

Plagiarism detected: 0.16% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 3 resources! id: 19

dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Manfaat Praktis
Dapat menjadi alat pendukung untuk pembelajaran perubahan wujud benda.
Dapat menunjang saran dan prasarana pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.
BAB II
LANDASAN TEORI
Media Pembelajaran
Pengertian Pendidikan
Pengertian pendidikan

Plagiarism detected: 0.81% https://docplayer.info/56645008-Bab-i-pendahu… + 5 resources! id: 20

menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003
adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembang
kan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan Negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan

(Achmad Munib, 2004:34).
Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (M. Ngalim Purwanto, 2002:10). Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pendidikan adalah proses pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan.

Plagiarism detected: 0.05% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 3 resources! id: 21

Pengertian Media Pembelajaran
Media pembelajaran adalah

sebuah alat bantu untuk memudahkan guru
atau pendidik dalam menya
mpaikan materi pembelajaran. Menurut Gagne (Sadiman, 2007:6) media

Plagiarism detected: 0.13% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 2 resources! id: 22

adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Selain itu

Plagiarism detected: 0.3% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 4 resources! id: 23

media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna

Plagiarism detected: 0.05% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 2 resources! id: 24

merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan

siswa untuk belajar. Hal tersebut didukung oleh Asyhar (2012:5) media yaitu

Plagiarism detected: 0.1% https://media.neliti.com/media/publications/333… id: 25

sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran

dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Oleh karena itu, suatu media dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan dalam proses belajar. Sesuai dengan pendapat Lestari (2003:2) bahwa media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.08% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 2 resources! id: 26

adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan

Plagiarism detected: 0.06% https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad… + 2 resources! id: 27

antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Pada jenjang SD/MI, media pembelajaran tentu berbeda dengan kebutuhan pelajar SMP/SMA, maka dari itu media pembelajaran harus sesuai kebutuhan yang valid pula. Pada tahap validasi instrument kelayakan media, pemilihan media pembelajaran di jenjang pendidikan, sebelum diterapkan wajib disesuaikan dengan gaya, kecenderungan, materi dan gaya belajar siswa. Media yang kurang tepat dapat menyebabkan penyerapan pembelajaran menurun. Pembelajaran media sebagai instrumen pembelajaran efektif dan mudah dipahami siswa. Sebab, ketika media yang dipilih kurang tepat dapat berpengaruh pada anak sehingga perlu diperhatikan dalam menyusun. Pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi di kelas. Siswa juga menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini dikarenakan adanya hal baru di dalam kelas, maka akan membuat siswa lebih semangat dan lebih tertarik untuk belajar di kelas. Sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Banyak pendapat dan konsep tentang media pembelajaran. Dari penjelasan Gagne (Sadiman, 2007:6), Asyhar (2012:5), Lestari (2003:2) di atas tersebut, maka bisa disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah semua alat bantu, juga sebuah sarana, alat yang berguna untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Dalam dunia pendidikan hal ini adalah guru kepada siswa. Dalam hal ini guru sebagai pengirim pesan sedangkan siswa sebagai penerima pesan. Penerapan media pembelajaran dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan siswa. Media pembelajaran dapat mempengaruhi pengetahuan dan pemahaman siswa.

Plagiarism detected: 0.51% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 5 resources! id: 28

Manfaat Media Pembelajaran
Menurut Miduri (2009) dalam Asyhar (2012:41) manfaat pengunaan media pembelajaran sebagai berikut :
Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala
sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto, dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan

karakter masing-masing.

Plagiarism detected: 0.17% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 3 resources! id: 29

Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik. Dengan media, keterbatasan

dapat diatasi, misalnya dengan menggunakan berbagai jenis media berupa model, properti, peta, denah, foto, video, film, dan sebagainya.

Plagiarism detected: 0.55% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 3 resources! id: 30

Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasidan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat.
Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

Pengunaan media dapat meningkatkan efesiensi proses pembelajaran karena dengan

Plagiarism detected: 0.27% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 3 resources! id: 31

menggunakan media dapat mengingkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran

bisa dikurangi. Misalkan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menjelaskan suatu topik, dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh peserta didik.
Kriteria Media Pembelajaran
Kriteria media pembelajaran yang baik dan yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut (Asyhar, 2012:81):
Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
Bersih dan menarik. Bersih disini berarti tidak ada gangguan yang tidak perlu pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu kosentrasi dan kemenarikan media.
Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.

Plagiarism detected: 0.05% https://text-id.123dok.com/document/lzgxo0e2… + 2 resources! id: 32

Fungsi Media Pembelajaran
Fungsi media pembelajaran

sebagai sumber belajar.
Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat

Quotes detected: 0.02% id: 33

"sumber belajar"

ini tersirat keaktifan, yaitu sebagai penyalur, penyampai penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya yang dominan yang harus ada. Fungsi ini merupakan media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Misalnya ketika guru menyuruh siswanya untuk membaca buku pelajaran. Hal ini, buku menggantikan guru sebagai sumber belajar siswa. Dengan membaca buku, siswa memperoleh ilmu serta informasi yang tertuliis.
Fungsi Semantik.
Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan. Unsur-unsur dari bahasa itu adalah

Quotes detected: 0.01% id: 34

"kata".

Mengambil sebuah contoh dari gambar harimau di pakai sebagai simbol keberanian. Kata akan bermakna bila telah dirujukan kepada sejumlah objek tertentu.
Fungsi Manipulatif
Fungsi Manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini , media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan

Plagiarism detected: 0.05% https://text-id.123dok.com/document/q06gp5ly-k… id: 35

untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran

adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan buku ajar. Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa sebuah media itu berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran atau informasi dalam belajar. Sebagai contoh dalam pembelajaran ini guru menggunakan media yang bervariasi sehingga pesan dalam belajar akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai.
Media Round Whells (Roda Putar)Definisi Permainan
Pada era perkembangan teknologi dan informasi saat ini, permainan game sangat digemari oleh pelajar khususnya SD/MI
Gebangbunder. Sadiman dkk (2014: 75) mengemukakan bahwa permainan atau games adalah setiap kontes yang didalamnya terdapat interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu guna mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Menurut Kimpraswil (dalam Al-fadl Muhammad, 2009:26) menyatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Ardiyani Umul (2009:39) mendefinisikan permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dalam bahasa inggris game. Permainan merupakan suatu kegiatan yang mengandung nilai edukatif, salah satunya merupakan aktivitas bermain di saat yang mengenal kegiatan dan aktivitas bersama, sehingga terjadi interaksi sosial. Di dalam permainan pun ada nilai-nilai yang terkandung seperti kerjasama dan keberanian serta mengembangkan kreativitas. Berdasarkan pengertian permainan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu bentuk kegiatan atau aktivitas bermain yang dilakukan oleh seseorang ataupun kelompok, baik laki-laki maupun perempuan dan di dalamnya terdapat aturan-aturan tertentu serta terdapat kesenangan tersendiri bagi yang memainkannya dan juga untuk melatih kreativitas dan kecerdasan seseorang dengan tujuan untuk mencapai kemenangan dan juga terjadinya interaksi sosial.

Plagiarism detected: 0.32% http://repository.ump.ac.id/2048/3/ROHKATUN… id: 36

definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dalam penggunaannya round whells tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran saja tetapi digunakan sebagai media permainan dan hiburan siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan yang berbasis pendidikan dengan tujuan meningkatkan prestasi siswa dalam belajar.Pengertian Round Whells Round Whells merupakan pengembangan dari media roda putar. Media ini memodifikasi roda yang diisi materi pelajaran dalam bentuk angka, media ini dilengkapi dengan sebuah roda yang diberi nomor sehingga roda dapat diputar jarum penunjuk untuk memilih mata pelajaran.Siswa akan mengikuti arah jarum penunjuk pada roda yang dengan materi yang terpilih dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan aktif.

Plagiarism detected: 0.37% http://repository.unpkediri.ac.id/838/3/RAMA_8… + 2 resources! id: 37

bentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan dalam kamus bahasa indonesia, putar adalah gerakan berpusar atau berputar, berkitar, bergerak atas, berbelok, berkeliling. Pengertian roda putar dapat disimpulkan bahwa obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berputar-putar.

Plagiarism detected: 0.11% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 38

Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai pustaka, 2002, 2161

Plagiarism detected: 0.23% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 39

Roda keberuntungan adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan media roda putar yang berisikan soal-soal dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang

membuat lingkaran. (Paul Ginneris 2008, 190).

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 40

Peneliti mengemas media tersebut seperti permainan.

Dengan cara memainkannya memutar roda yang

Plagiarism detected: 0.19% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 41

berisikan soal dan materi sehingga membuat peserta didik menjadi pintar baik materi pelajaran maupun mengerjakan soal yang diberikan.

Plagiarism detected: 0.23% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 4 resources! id: 42

Menurut Khairunisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Pengembangan media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran SD yang menyenangkan dan menarik.

Rahman, dkk (2013: 2-3) mengemukakan bahwa roda putar merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaanya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan. Roda putar

Plagiarism detected: 0.34% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 43

ini dapat dikatakan sebagai salah satu permainan yang dikaitkan dengan kesesuaian materi sehingga melibatkan interaksi dari peserta didik dalam menerapkan media roda putar. Roda putar juga dapat dikategorikan dalam media visual berupa benda

tiga dimensi. Bagian luar media ini

Plagiarism detected: 0.28% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 44

berisi pecahan bagian berwarna-warni untuk materi yang akan disampaikan. Bagian dalam berisi pertanyaan yang dapat diputar sesuai dengan pertanyaan bagiannya dan sesuai keberuntungan masing-masing peserta didik.

Penguunaan Media Round Whells.

Plagiarism detected: 0.39% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 45

Media pembelajaran yang edukatif berguna bagi peserta didik. Media digunakan untuk mencapai tujuan yang jelas dan efektif. Jenis media visual akan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bentuk fantasi atau daya imajinasinya sehingga kreatifitasan peserta didik yang positif.

Rusman dalam Oktaviana (2016: 19) menyatakan manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu :
Dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
Materi pengajaran menjadi lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami.
Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.
Roda putar

Plagiarism detected: 0.61% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 46

memiliki dua fungsi sebagai media yaitu alat peraga dan sebagai alat evaluasi peserta didik dalam pembelajaran. Media roda putar merupakan keberuntungan dan kemandirian untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dan peserta didik dapat mengembangkan nilai tersebut agar pembelajaran yang edukatif. Media ini dapat memberikan pengaruh baik yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan

dapat mempengaruhi paradigma mata pelajaran IPA yang membosankan menjadi menyenangkan. Roda putar

Plagiarism detected: 0.33% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 4 resources! id: 47

digunakan sebagai alat peraga dapat menyampaikan materi tentang pecahan dan sebagai media evaluasi digunakan untuk memberikan pertanyaan yang membangun materi yang sudah diberikan. Kesimpulan dari media roda putar ini adalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah Penggunaan Round Whells Pembelajaran menggunakan

Plagiarism detected: 0.31% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 48

media game dapat dirancang oleh seorang guru sebelum melakukan pembelajaran yang menggunakan hiburan anak-anak dengan kesan menyenangkan dan menarik. Peserta didik mendapatkan pembelajaran tersebut selalu melakukan pembelajaran dengan media tersebut.

Ginis dalam Aulia (2016: 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media Round Whells sebagai berikut :

Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di kelas.
Buat media

Quotes detected: 0.02% id: 49

"Round Whells"

dan karton, dan bagi menjadi bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka di atas.
Salah satu dari siswa memutar roda keberuntungan dan jarum akan menunjuk salah satu angka di karton tersebut.Siswa membalik kartu yang memiliki angka sama dengan yang ditunjuk jarum.
Guru berdiskusi dengan siswa terkait kartu tersebut. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka kartu tersebut di angkat/ hangus, dan begitu selanjutnya. Siswa memutar media roda keberuntungan tersebut dan siswa menjawab pertanyaan menurut siswa lain untuk menerimanya.
Kelebihan dan Kekurangan Media Round Whells Gagne dalam Aulia (2016:29) menyatakan

Plagiarism detected: 1.37% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 50

media yang digunakan peneliti pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat penerapannya. Peneliti juga harus memanfaatkan kelebihan tersebut supaya maksimal dan meminimalisir yang ada pada media. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media ini antara lain : Kelebihan :
Peserta didik lebih aktif dalam menerima materi karena menggunakan media yang menyenangkan dalam permainan roda putar.
Dapat merangsang peserta didik untuk lebih cepat dan bersaing dengan temannya yang lain dengan ketepatan jawabannya.
Peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung yang akan membuat pengalaman baru lagi.
Media ini dapat mengembangkan sikap sosial peserta didik dengan kerjasama kelompok.
Kekurangan :
Membutuhkan waktu untuk membuat media yang lumayan lama.
Waktu yang dibutuhkan kepada peserta didik untuk menjelaskan
peraturan dan alur permainan yang cukup lama.Media ini tidak dapat dipergunakan terhadap semua materi, sehingga harus

memilih karakteristik materi dari peserta didik.

Plagiarism detected: 0.1% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 3 resources! id: 51

Kondisi kelas akan sedikit ramai karena antusias peserta didik.

Model Round WhellsMedia Round Whells yang di kembangkan oleh peneliti berpedoman kepada media yang sederhana seperti roda putar yang ada di sekitar kita. Media roda putar ini dikembangkan dengan konsep yang sedemikian rupa, dengan bentuk yang unik serta dibuat dengan banyak varian warna dan menarik perhatian siswa. Media ini disajikan dalam bentuk yang menyenangkan sehingga siswa kelas V SD dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari. Media ini dapat diputar sehingga siswa dapat bermain dan mengikuti kegiatan belajar secara aktif. Media dibuat dengan tampilan yang sederhana, namun dengan cara dan konsep pengembangan yang baru. Media ini dilengkapi dengan kartu soal yang berisi pertanyaan tentang perubahan wujud benda dan jarum penunjuk sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang dan aktif. Media roda putar ini sudah dikembangkan dengan desain yang unik dan berbeda dari yang biasanya. Media roda putar yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan kayu, triplek dan kertas sebagai bahan utama pembuatan media dengan tambahan cat berwarna untuk memberikan warna pada media, selain itu media juga diberikan gambar benda yang berhubungan dengan materi perubahan wujud benda sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
Kartu pertanyaan terdiri dari 3 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam media roda putar, jadi jumlah keseluruhan soal dalam roda ada 12 bagian. Pertanyaan yang terdapat pada tiap bagian warna kartu memiliki tingkat kesulitan yang hampir sama, untuk menentukan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada setiap kelompok. Kartu-kartu yang terdapat dalam media ini adalah kartu soal, kartu jawaban, dan kartu skor ada di bagian belakang.
Kartu berisi pertanyaan dengan jawaban yang disembunyikan di belakangnya. Berikut adalah kartu dengan jawaban dengan tampilan kartu yang berbeda.
Dari tancangan yang dibuat oleh peneliti di peneliti oleh Ginnis (2008:190) media ini merupakan media yang dibuat menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan. Berdasarkan penjabaran
an di atas membuat media visual perlu memperhatikan bentuk ukuran, warna ,kesederhanaan, dan juga penyelarasan dapat menarik perhatian peserta didik. Media Round Whells ini dibuat dengan memperhatikan kriteria media visual tersebut sehingga media ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran materi perubahan wujud benda.
Perubahan wujud benda, benda dikatakan dapat berubah wujud menjadi padat, cair, gas tergantung proses yang dialaminya. Macam-macam perubahan wujud benda sebagai berikut (Wandah Ermawati, dkk. 2010:253) :
Perubahan wujud benda padaMenyublim
Perubahan wujud benda dari padat ke gas disebut meyublim. Contoh: kapur barus yang di taruh dalam almari atau tempat terbuka lama kelamaan akan habis.
Mencair
Mencair

Plagiarism detected: 0.09% https://kumparan.com/berita-update/6-perubah… id: 52

merupakan perubahan wujud benda dari padat ke cair.

Contoh: es batu yang mecair, melelehnya lilin ketika di bakar.
Perubahan wujud benda cair.
Membeku
Membeku adalah perubahan wujud dari benda cair menjadi padat. Contoh: air yang ditaruh dalam freezer berubah menjadi es batu, pembuatan agar-agar.
Menguap
Menguap adalah perubahan wujud benda dari wujud cair menjadi gas. Contoh : air yang mendidih, pakaian basah yang di jemur.
Perubahan wujud benda gas
Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas ke padat. Contoh: kristal-kristal bening pada dinding kawah.
Mengembun
Mengembun

Plagiarism detected: 0.09% https://kumparan.com/berita-update/6-perubah… id: 53

merupakan perubahan wujud benda dari gas ke cair.

Contoh: embun pada daun-daun rumput di pagi hari, gelas kaca yang mengembun karena berisi air dingin. Perubahan

Plagiarism detected: 0.12% https://brto.id/mengenal-5-faktor-yang-pengaru… id: 54

Sifat Benda
Setiap benda mempunyai sifat tertentu yang membedakannya dengan benda lain,

sifat benda meliputi bentuk, warna, kekerasan, dan bau. Berikut adalah karakteristiknya :Benda Padat
Ada berbagai macam b
enda padat yang dapat kita lihat di lingkungan sekitar yang dapat berubah wujud dan benda padat memiliki sifat-sifat sebagai benda tersebut.Memiliki bentuk yang dimiliki benda cair.
Tidak mudah berubah wujud
Untuk merubah wujud benda padat memerlukan waktu yang cukup lama
Benda Cair
Benda cair dapat berubah wujud mengikuti tempatnya, sifat yang dimiliki benda cair yakni:
Bentuknya tidak tetap dan akan menyesuaikan dengan wadah yang di tempati.
Mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah
Dapat meresap pada celah kecil atau pori-pori suatu permukaan seperti: kertas, tisu, spon dll
Memiliki gaya gelombang yang dapat diperjelas oleh arus Gas
Benda Gas
Benda Gas berbeda dengan benda yang lain, karena tidak dapat dilihat secara langsung seperti udara: Adapun sifat yang dimiliki yakni:
Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan wadah yang di tempati
Menekan kesegala arah
Tidak dapat dilihat tetapi dapat dirasakan
Penyebab perubahan wujud

Plagiarism detected: 0.11% https://brto.id/mengenal-5-faktor-yang-pengaru… id: 55

benda
Setiap benda mempunyai sifat tertentu yang membedakannya dengan benda lain,

sifat benda

Plagiarism detected: 0.05% https://brto.id/perbedaan-perubahan-sifat-bend… id: 56

meliputi bentuk, warna, kelenturan, kekerasan

dan bau. Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan pada benda adalah :
Pemanasan menyebabkan perubahan wujud benda, dari wujud cair menjadi gas dan wujud benda padat menjadi cair. Contoh es yang dipanaskan akan mencair
Pendinginan menyebabkan wujud cair berubah menjadi padat dan wujud gas menjadi cair.
3) Perkaratan menyebabkan perubahan warna dan kekerasan, contoh : besi yang berkarat.4) Pelapukan menyebabkan peristiwa hancur atau berubahnya bentuk batuan. Pelapukan terjadi karena faktor lingkungan yang berubah,terkena air atau gesekan benda keras hingga hancur. Contoh: kursi yang lapuk di atas batu akan terjadi pelapukan. Pelapukan
Pelapukan fisika adalah pelapukan yang terjadi karena faktor perubahan suhu dan cuaca. Contoh: batu karang yang kelamaan terkikis karena ombak.
Pelapukan kimia adalah pelapukan yang terjadi karena faktor oksigen dan uap air di udara. Contoh: hujan asam dapat merusak bangunan dari batu.
Pembusukan menyebabkan perubahan bentuk, warna, kelenturan, dan bau.
Kerangka Berpikir
Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.1% https://123dok.com/document/yr8k0kvz-pening… + 4 resources! id: 57

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam

pendidikan khususnya siswa SD untuk mengerti proses perubahan yang terjadi di alam sekitar, serta sebagai bekal lebih lanjut kepada pendidikan yang lebih tinggi lagi. Namun dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sering mengalami kesulitan karena materi bersifat abstrak. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menciptakan proses yang Siswa. Salah satunya yang ada pada materi IPA kelas V yaitu proses perubahan wujud benda. Siswa dituntut untuk dapat memahami perubahan wujud benda dan pada umumnya sulit karena siswa tidak dapat memahami dan menyebutkan contoh-contoh perubahan wujud benda.
Dengan demikian media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud benda yaitu pengembangan media visual Round Whells. Dalam media ini terdapat tiga dimensi dimana peserta didik dapat memainkan media ini dengan permainan dengan teman sekelas. Round Whells ini juga sudah memiliki jenis bentuk yang sederhana sehingga peserta didik dapat menikmati permainan ini. Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda dan siswa dapat menyebutkan contoh-contoh perubahan wujud benda yang ada di kehidupan sehari-hari sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir
BAB III
METODE PENGEMBANGAN
Model Pengembangan. Penelitian yang dilakukan dalam

Plagiarism detected: 0.05% https://docplayer.info/218269890-Bab-iii-metod… id: 58

penelitian ini merupakan jenis penelitian

pengembangan atau R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Setyosari (2010) Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Sedangkan menurut Yong dkk (2012:2) model ADDIE merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh perancang intruksional dan pengembang pelatihan yang terdiri dari beberapa tahapan yang mendasar mengembangkan sebuah sistem pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. Tahapan ini sangat sederhana dan masih di implementasikan dalam prosesnya. Karena itu, maka pengembang memilih model ADDIE. Model ini sangat terstruktur dan jelas tiap tahapannya. Model ADDIE yang dipilih ini adalah model yang benar-benar dapat digunakan untuk penelitian ini. Menurut Sugiyono dkk (2013:137) menyatakan model ADDIE merupakan salah satu pendekatan pengembangan yang sistematis dan dilakukan untuk melakukan sebuah analisis berdasarkan kebutuhan para siswa saat ini dalam pembelajaran. Sebuah model yang dinilai cukup sistematis dan menggambarkan alur yang jelas dari tahap ke tahap,

Plagiarism detected: 0.2% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 59

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk untuk menghasilkan suatu produk

baru, maupun menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Baik berupa modul, media, kis, hadware ataupun berupa program software sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.Prosedur Pengembangan. Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media. Langkah-langkah yang sistematis dari tahapan yang berurutan. Model pengembangan yang dipergunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE ini dipilih karena bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap, sehingga media yang dihasilkan dapat dikembangkan dengan baik sesuai dengan pendapat Pribadi (2014: 23)yang menyatakan bahwa

Quotes detected: 0.23% id: 60

"Model penelitian ADDIE memiliki tahap-tahapan kegiatan yang terdiri dari : Analysis(menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (mengimplementasikan) dan Evaluation (mengevaluasi)".

Menurut Pribadi (2014: 30),

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 61

pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut.

A
Analysis E Evaluation D Development I Implementation D Design Gambar 3.

Plagiarism detected: 0.05% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 62

1 Model Desain Pengembangan ADDIE
Sumber:

Pribadi (2014: 30)
1.
Tahap Analisis. Isi Dalam kajian teoritis ini, pengembang membaca kajian-kajian pustaka baik dari buku-buku yang relevan ataupun hasil penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh dasar-dasar teoritis yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik, dan permasalahan siswa. Sehingga instrumen yang dapat digunakan tahap ini adalah dengan melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V SDN Gebangbunder. Adapun aspek-aspek yang dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran.Tahap Desain
Pada tahap ini, pembuatan produk awal media round whells yang akan dikembangkan oleh peneliti pada desain produk. Peneliti ini membutuhkan instrument berupa kajian literatur yang digunakan untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan yang akan dikembangkan dari media round whells yang akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti membuat desain rencana pengembangan media pembelajaran. Perancangan ini meliputi pembuatan media yang dengan tahap penyusunan perangkat pembelajaran, yaitu memilih materi pembelajaran, menyusun bahan ajar, dan bahan pembuatan media.
Adapun rancangan media round whells adalah sebagai berikut : Gambar 3.2
Desain Media Pembelajaran Round Whells3.
Pengembangan Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah pengembangan media sesuai dengan apa yang sudah dirancang pada tahap desain. Jika rancangan pembelajaran yang berupa media pengembang harus dibuat sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Artinya dalam tahap ini segala hal yang dapat menunjang tujuan pengembangan harus dipenuhi. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan dengan langkah-langkah pengembangan, kelengkapan isi media, dan disesuaikan dengan tujuan pengembangan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk tersebut. Dengan demikian, media harus dibuat dari bahan-bahan yang ada. Berikut alat-alat yang diperlukan sebagai berikut: Gambar 3.3 Mengukur Jari-jari Lingkaran
Gambar 3.4 Membentuk Garis Lingkaran Penuh
Gambar 3.5 Memotong Triplek Sesuai Ukuran
Gambar 3.4 Triplek Terpotong Menjadi Lingkaran Penuh
Gambar 3.5 Tepi Lingkaran Dirataan Menggunakan kikir
Gambar 3.6 Membagi lingkaran menjadi 6 bagian
Gambar 3.7 Penempelan Kertas Manila Berwarna
Gambar 3.8 Semua Bagian Sudah Terasir Warna Berbeda
Gambar 3.9 Pemasangan Solatip Hitam pada tepi lingkaran
Gambar 3.10 Pelapisan Media (Stiker Transparan)
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Tiang Penyangga
Gambar 3.12 Peraktan Tiang
Gambar 3.13 Pemasangan Klaker Putar
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Laci
Gambar 3.15 Media Lingkaran jadi
Gambar 3.16 Hasil Validasi Media Round Whells4. Implementasi
Produk penelitian yang telah divalidasi tersebut akan diuji coba ini dilakukan pada tahap implementasi yang dengan menggunakan cara-cara untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan.
yang diinginkan. Sehingga kevalidan dan kelas sekaligus siswa pada kelas V SD. Kriteria peneliti berdasarkan dari sebuah proses pengumpulan data kelayakan, dikatakan layak. Media diuji ini ada kemungkinan dilakukan oleh para ahli.

Plagiarism detected: 0.05% https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/a… id: 63

pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar. Uji kelompok Setelah hasil validasi di dapatkan dari para validator maka harus dijalani terlebih dahulu dalam kelompok kecil (10-15). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan apakah media pembelajaran telah memenuhi syarat dan dikatakan baik kegunaan. 5.
Evaluasi Evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap tahapan setelah empat tahap awal telah dilakukan. Setelah pengembangan produk Round Whells selesai, maka evaluasi dilakukan untuk menentukan produk tersebut.

Plagiarism detected: 0.05% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf + 2 resources! id: 64

dapat didefinisikan sebagai suatu proses

penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.umm.ac.id/39863/4/jiptummpp-gd… + 3 resources! id: 65

media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahapan yang dilalui dengan pengumpulan data dari validator ahli media dan validator ahli materi dengan memberikan lembar validasi. Setelah mendapatkan data dari para ahli, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator sampai media siap digunakan. D. Subyek dan Lokasi Penelitian Lokasi
penelitian dilakukan di SDN Gebang bunder Kec. Plandaan Kab. Jombang. Subyek dalam penelitian merupakan individu atau kelompok orang yang dijadikan sebagai sumber dalam proses penelitian, yaitu siswa kelas V SDN Gebang bunder. Oleh sebab itu, peneliti memilih dan melakukan penelitian pada SD tersebut, karena terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan bervariasi.D.
Validasi Produk Validasi produk yang dilakukan peneliti merupakan uji kelayakan produk. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan. Uji kelayakan media ini dilakukan melalui ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan oleh validator media dan validator materi.Validasi
Ini melibatkan dua dosen ahli pada bidangnya sebagai berikut:Ahli materi yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Selaku dosen mata kuliah IPA Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Wahyudi, M.Sn. Selaku dosen prodi Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Validasi
ini didapatkan dari validasi ini melalui penilaian, kritik dan saran dari para ahli media dan materi dengan mengisi lembar validasi yang sudah disediakan. Tanggapan dari validator tersebut yang nantinya dijadikan pedoman guna perbaikan sesuai saran validator untuk memperoleh kelayakan produk Media Roda Putar. Kemudian dilakukan uji coba terbatas. Setelah melakukan validasi oleh para ahli, kemudian dilakukan uji coba produk kepada siswa. Uji coba yang dilakukan pada 5 siswa kelas V SD Gebangbunder. Pada setiap pengembangan produk Roda Putar (Round Whells) dilakukan di kelas kecil dengan menggunakan pandemi Covid 19, Pihak sekolah hanya memberikan izin untuk melakukan uji coba produk hanya 1 kali tatap muka dengan jumlah siswa terbatas 12 siswa saja. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SDN Gebangbunder. Uji coba media ini dilakukan agar dapat mengetahui kecerapatan suatu tujuan dari penggunaan produk

Plagiarism detected: 0.05% http://eprints.umm.ac.id/39863/4/jiptummpp-gd… + 3 resources! id: 66

media pembelajaran yang telah dikembangkan.

F.
Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:216)

Quotes detected: 0.17% id: 67

"Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada respon untuk dijawab."

Plagiarism detected: 0.1% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 68

Angket (kuesioner) digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan,

maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket agar dapat menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam pengembangannya.
Pengembangan
Instrumen Pengembangan
instrument diperlukan untuk memperoleh data dari pengembangan produk, yang dapat dilakukan sebagai berikut:Lembar
validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang sedang dikembangkannya. Lembar validasi berisikan angket ahli media pembelajaran dan ahli materi. Berikut adalah kisi-kisi dari lembar validasi:Tabel 3.1Kisi-
kisi Angket Validasi MediaNo
Aspek
Indikator
Skor
1
2
3
4
1
1.
Ukuran media
Kesesuaian ukuran media Kepraktisan media 2. Teks
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
Petunjuk penggunaan mudah dibahami
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
3
Gambar
Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar
Kesesuaian gambar dengan materi
4
Penggunaan
Kesesuaian dengan penggunaan
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri maupun berkelompok)
TOTAL SKOR
SKOR MAKSIMAL
PRESENTASI SKOR
Widoyoko
(2012:104)Tabel
3.2Kisi-
kisi Angket Validasi MateriN0
INDIKATOR
SKOR
1
2
3
4
5
1.
Media Round Whells Dapat menjelaskan konsep materi dengan KI dan KD
2.
Media Round Whells dapat menerapkan konsep materi

Plagiarism detected: 0.15% https://katazikurasana30.blogspot.com/2016/0… id: 69

perubahan wujud benda 3. Media Round Whells mampu menjelaskan materi perubahan wujud benda.

4.
Media Round Whells mampu memecahkan masalah perubahan wujud benda sesuai dengan indikator.
5.
Kebenaran konsep materi perubahan wujud benda yang diberikan.
6.
Media Round Whells dapat memudahkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda.
7.
Ketepatan permainan dengan materi perubahan wujud benda.
8.
Ketepatan soal dengan materi perubahan wujud benda.
9.
Ketepatan soal mudah difahami siswa.
10.
Ketepatan soal dengan mengatkan kedalam kehidupan sehari-hari.
TOTAL SKOR
SKOR MAKSIMAL
PRESENTASI SKOR
Widoyoko
(2012:104)Soal
Post TestSoal
post test merupakan soal yang diberikan kepada siswa pada akhir proses pembelajaran. Pemberian soal post test ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang berupa data-data berupa nilai yang diperoleh dari hasil post test. Soal yang dibuat meliputi materi yang telah diberikan kepada siswa

Plagiarism detected: 0.09% https://www.slideshare.net/nvhmat/mengemba… + 2 resources! id: 70

setelah mengikuti proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran

Round Whells yang telah dikembangkan. c) Respon Guru dan SiswaAngket
respon guru dan siswa diberikan setelah media pembelajaran sudah digunakan dalam proses pembelajaran. Angket respon guru dan siswa bertujuan untuk menilai kepraktisan media Round Whells yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi dari angket respon guru dan siswa. Tabel 3.3
Angket Respon GuruNo
Indikator
Skor
1
2
3
4
5
1.
Kesesuaian media Round Whells dengan perkembangan belajar siswa2.
Kesesuaian media Round Whells dengan materi pembelajaran3.
Media Round Whells sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 4.
Media Round Whells dapat mendorong rasa ingin tahu siswa5.
Media Round Whells membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa6.
Kemenarikan media Round Whells dalam pembelajaran7.
Media Round Whells dapat memotivasi siswa dalam belajar8.
Materi pada media Round Whells sistematis9.
Media Round Whells dapat memberikan pengalaman yang bersifat konkrit10.
Bentuk media Round Whells dapat menarik perhatian siswaJumlah Skor
Skor Maksimal
Presentase Skor
Widoyoko
(2012:241)Tabel 3.4
Angket Respon SiswaNo
Pertanyaan
Alternatife Pilihan
Ya
Tidak
1.
Apakah kamu suka dan tertarik dengan media Round Whells (Roda berputar)?2.
Apakah saat melihat media
Round Whells (Roda berputar) menarik perhatianmu?3.
Apakah dengan media ini membuat belajarmu lebih bervariasi?
4.
Apakah tampilan gambar pada media Round Whells (Roda berputar) jelas dan menarik perhatianmu?5.
Apakah dengan pertanyaan yang ada di media Round Whells (Roda berputar) membuatmu belajar lebih semangat?6.
Apakah dengan media Round Whells (Roda berputar) dapat membuat belajarmu menyenangkan?7.
Apakah dengan media Round Whells (Roda berputar) memudahkanmu memahami materi perubahan wujud benda?8.
Media Round Whells (Roda berputar) membuatmu ingin belajar tentang perubahan wujud benda?9.
Apakah tugas dan prtanyaanmu terselesaikan dengan media ini?
10.
Apakah bentuk media
Round Whells (Roda berputar) menarik perhatianmu?Jumlah Skor
Skor Maksimal
Skor Presentase
Widoyoko
(2012:116)Validasi
Instrumen Validasi
instrumen bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen. Dengan adanya instrument yang valid, maka akan menghasilkan data yang valid pula. Pada tahap validasi instrument kelayakan media, pembuatan lembar angket dibuat sesuai dengan media yang telah dikembangkan. Teknik Analisis Data

Plagiarism detected: 0.09% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf + 6 resources! id: 71

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

ada dua teknik analisis, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengolah data mengenai validitas, efektifitas, dan kepraktisan.1.
Tahapan - tahapan Analisis Data Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli media dan materi dianalisis secara kualitatif yang berupa deskriptif.

Plagiarism detected: 0.08% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 72

skor angket (angket validasi ahli media dan

validasi ahli materi) serta skor post test (nas tes) isi angket berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis

Plagiarism detected: 0.05% https://123dok.com/document/zx0vodz-penge… id: 73

yang digunakan untuk memperoleh informasi

dari responden. Cara pengambilan data yang terdapat dalam angket adalah dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sudah disediakan sehingga responden dapat dengan mudah untuk mengisi angket yang ada.a.
Kevalidan Data kevalidan dapat diperoleh dari dua ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert yang diberikan dengan kriteria penilaian (Widoyoko, 2012:104). Responden diminta memberikan tanda checklis (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada. Tabel 3.5
Skala Likert
Kriteria

Plagiarism detected: 0.15% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 74

Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Kurang Baik
2 Tidak baik 2 Sangat Tidak Baik

1
Eko
Putro Widoyoko (2012:106)Data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para ahli kemudian dianalisis dengan analisis

Plagiarism detected: 0.05% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… + 3 resources! id: 75

dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

V =
00Keterangan: Tah = total skor empirik Tsh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase

Plagiarism detected: 0.87% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… + 2 resources! id: 76

sebagai berikut. Tabel 3.6 Kriteria Validitas
Pencapaian Nilai (Skor)
Kategori Validitas
81,00% - 100,00%
Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%
Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00% - 60,00%
Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00% - 40,00%
Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%
Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

(Widoyoko, 2012:105)b.
Kepraktisan Kepraktisan media pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan angket respon guru dan angket siswa. Responden diminta memberikan tanda check list (√) pada kolom yang sudah tersedia sesuai dengan keadaan yang sebenarnya tanpa adanya rekayasa. Siswa diminta untuk memilih alternatif jawaban dan untuk siswa ada dua alternatif jawaban. Setelah diperoleh data dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Maka dilakukan perhitungan presentase

Plagiarism detected: 0.15% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… + 3 resources! id: 77

hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

V = 00Keterangan: Tah = total skor empirik Tsh = total skor maksimal Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut. Tabel 3.7
Penilaian Tingkat Kepraktisan
Presentase
Keterangan
00% - 20%
Sangat Tidak boleh digunakan
21% - 40%
Tidak boleh digunakan
41% - 60%
Boleh digunakan setelah revisi besar
61% - 80%
Boleh digunakan setelah revisi kecil
81% - 100%
Sangat baik digunakan
Widoyoko
(2012:106)c.
KeefektifanInstrumentTes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran roda putar digunakan sebagai data keefektifan. Dengan menghitung hasil rata - rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika diperoleh nilai rata – rata kelas V lebih dari 75 (KKM), maka media roda putar dianggap telah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi jika hasil nilai rata-rata kurang dari 75, maka media roda berputar dianggap belum dan membutuhkan revisi kembali.
Instrumen post test tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Soal soal benar memperoleh poin 5, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 100. Rumusnya sebagai berikut. V =
00Keterangan: TSe = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa) Tsh = total skor maksimal (nilai uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa)
Sugiyono, (2016:369) Mengkonversi

Plagiarism detected: 0.15% https://123dok.com/document/9gdx7dq-penge… id: 78

perhitungan pada langkah sebelumnya ke dalam skala lima untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik siswa

dengan tabel sebagai berikut.Tabel
3.8 Penilaian
Kecakapan AkademikPresentase
KetuntasanKlasifikasi
P 80%
Sangat
Baik60% ≤ p 80%
Baik
40% ≤ p 60%
Kurang
Baik 20% ≤ p 40%
Tidak
BaikP ≤ 20%
Sangat
Tidak Baik Eko
Putro Widoyoko (2012:106)Pada penelitian ini, media dapat dikatakan efektif jika presentase ketuntasan belajar siswa mencapai klasifikasi minimal baik. 2. Norma Penguijan
Hasil analisis diuji untuk mendapatkan hasil apakah sudah ada kelayakan produk yang ditetapkan dengan benar-benar layak. Media ini

Plagiarism detected: 0.09% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 79

dikatakan valid apabila memenuhi kriteria

kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Plagiarism detected: 0.14% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 80

Produk dinyatakan layak uji apabila persentase menunjukan angka 81,00% - 100,00%

% pada kriteria penilaian

Plagiarism detected: 0.1% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 81

dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa. Jika nilai rata-rata kelas V sebanyak 10 anak tersebut memperoleh nilai di ≥ 75 KKM maka dianggap efektif. Jika nilai rata-rata kelas di ≤ 75 KKM maka media tidak dikategorikan efektif dan memerlukan revisi. Kepraktisan dapat dianggap memenuhi kriteria apabila respon guru dan respon siswa mengalami kategori kepraktisan, baik sangat praktis, dari jumlah siswa kelas V sebanyak 10 anak.

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.upi.edu/8673/1/s_pkn_080883… id: 82

BAB IV
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN
Hasil
Studi PendahuluanDeskripsi
Hasil Studi LapanganKegiatan
studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan

Plagiarism detected: 0.05% http://eprints.umm.ac.id/39863/4/jiptummpp-gd… id: 83

perencanaan pengembangan media pembelajaran

visual Round Whells pada materi perubahan wujud benda. Observasi

Plagiarism detected: 0.05% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf id: 84

dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung

pada siswa kelas V SDN Gebang Bunder. Observasi dilakukan dengan langkah awal melakukan analisis kebutuhan siswa. Setelah analisis pada siswa telah dilakukan, dilakukan kembali interaksi antara guru dan juga siswa pada saat proses pembelajaran masih kurang. Kekurangan tersebut dikarenakan guru belum bisa menggunakan media pembelajaran dan pemilihan materi yang kurang tepat. Dalam pembelajaran IPA dapat diketahui dari hasil studi lapangan ditemukan permasalahan yaitu:
Guru hanya menjelaskan materi secara lisan dan menggunakan metode ceramah lalu siswa diberikan tugas mengerjakan soal-soal tersebut.Dari permasalahan tersebut peneliti dapat simpulkan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf id: 85

dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut,

yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran visual Round Whells (Roda Berputar). Pengembangan media pembelajaran tersebut berupa untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Desain media pembelajaran ini berupa materi perubahan wujud benda tema 7 subtema 1 pembelajaran 2.Interpretasi
Hasil Studi PendahuluanBerdasarkan
hasil studi pendahuluan, dapat diinterpretasikan bahwa dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda di kelas V SDN Gebangbunder diperlukan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil studi lapangan, sehingga dikembangkanlah media visual Round Whells. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memudahkan dalam memahami materi perubahan wujud benda. Media visual ini

Plagiarism detected: 0.19% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 86

dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Desain
Awal (Draft) ModelDesain
awal dari media yang dibuat terlebih dahulu adalah dengan menggambar sketsa media pada aplikasi corel draw. Setelah pembuatan sketsa selesai, pada tahap selanjutnya yaitu menyiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan media. Alat dan bahan yang digunakan pada media Round Whells ini meliputi kayu, triplek, paku, palu, lem, gunting, kertas warna, pilar kayu, gergaji, spidol, penggaris, mur, baut, klaker, laklan, dan gambar gambar terkait perubahan wujud benda, serta laminasi. Tahap
awal pembuatan media Round Whells adalah dengan memotong kayu dan triplek sesuai dengan desain media. Tahap kedua yaitu menyambung pondasi media dari triplek sebagai lingkaran roda dan kayu sebagai penopang. Selanjutnya, setelah kerangka dan bagian sisi terbuat, lalu di tutup dengan kertas berwarna lalu bagian tengah penyangga di beri stiker gambar perubahan wujud benda. Tahap terakhir yaitu di tambahkan kartu soal di tempat sebagai berikut. Gambar 4.1 Media Round Whells Setengah JadiGambar 4.2 Media Round Whells JadiHasil Uji
ValiditasUji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kegiatan penelitian. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket yang dilakukan kepada dua validator yaitu validator media dan validator materi. Hasil Uji Validasi Ahli Media Angket validasi media digunakan untuk mengetahui kevalidan media visual Round Whells, angket ini menjadi tolak ukur kelayakan media yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh Wahyudi, M.Sn pada tanggal 12 Agutus 2021, adapun hasil penilaian produk adalah sebagai berikut.Tabel
4.1 Hasil Validasi Angket Media Round WhellsNo
Aspek
Indikator
Skor
1
2
3
4
5
1
Ukuran media
Kesesuaian ukuran media Kepraktisan media 2. Teks
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
Petunjuk penggunaan mudah difahami
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
3
Gambar
Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar
Kesesuaian gambar dengan materi
4
Penggunaan
Kesesuaian dengan penggunaan
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri maupun berkelompok)
TOTAL SKOR
49
SKOR MAKSIMAL
55
PRESENTASI SKOR
82
Rumus
:00
00 = 90Keterangan
: Tah = Jumlah skor empirik yang dicapai Tsh = Jumlah skor yang Total
Pada tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media, media Round Whells memperoleh presentase skor 90% berada pada rentang 81%-100% berdasarkan tabel kriteria validitas dan masuk dalam kategori validitas sangat valid. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa tanggapan yang menjadikan media Round Whells dapat dikembangkan dengan baik. Kesimpulan : Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan revisi kecil, proses validasi sudah dilakukan lebih dari tiga kali untuk mendapatkan hasil produk yang baik. Dengan demikian media ini dapat atau layak digunakan.Berikut
adalah media yang sebelum dan sesudah divalidasi. Gambar 4.3 Gambar 4.4 Tiang sebelum di validasi Tiang sesudah di validasiMenurut ahli media (Wahyudi, M.Sn) memberikan masukan pada bagian tiang penyangga media yang berbahan dasar kayu sehingga media Round Whells yang awal mula berwarna kuning diganti warna biru, karena warna kuning kurang kontras dengan warna background.Gambar 4.5 Gambar 4.6Lingkaran sebelum di validasi
Lingkaran sesudah di validasiPada bagian lingkaran yang berfungsi dari pertanyaan utama pada saat media di putar yang awal mulanya menggunakan angka 1- 6, diganti dengan gambar-gambar proses perubahan wujud benda dengan tujuan agar lebih menarik minat

Plagiarism detected: 0.05% https://text-id.123dok.com/document/oz13gnve… + 2 resources! id: 87

peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan SoalUji validasi materi dilakukan dengan mengujikan materi dan soal. Validator ahli materi yang dipilih yaitu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd pada tanggal 25 Agustus 2021. Validasi materi menggunakan instrumen lembar angket yang berisikan 10 item penilaian. Berikut data hasil validasi materi. ANGKET VALIDASI MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
NO
INDIKATOR
SKOR
1
2
3
4
5
1.
Media Round Whells dapat menjelaskan konsep materi dengan KI dan KD
2.
Media Round Whells dapat menerapkan konsep materi

Plagiarism detected: 0.15% https://katazikurasana30.blogspot.com/2016/0… id: 88

perubahan wujud benda 3. Media Round Whells mampu menjelaskan materi perubahan wujud benda.

4.
Media Round Whells mampu memecahkan masalah perubahan wujud benda sesuai dengan indikator.
5.
Kebenaran konsep materi perubahan wujud benda yang diberikan.
6.
Media Round Whells dapat memudahkan siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda.
7.
Ketepatan permainan dengan materi perubahan wujud benda.
8.
Ketepatan soal dengan materi perubahan wujud benda.
9.
Ketepatan soal mudah difahami siswa.
10.
Ketepatan soal dengan mengatkan kedalam kehidupan sehari-hari.
TOTAL SKOR
42
SKOR MAKSIMAL
50
PRESENTASI SKOR
82
RUMUS
Vah =
00 = 82Keterangan :
Vah
= Validasi ahli materiTah
= Total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahliTsh
= Total skor yang diharapkanPada tahap validasi materi memperoleh presentase skor 82% berada pada rentang 81%-100% berdasarkan tabel kriteria validitas dan masuk dalam kategori validitas sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.Adapun
saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa tambahan materi terkait proses perubahan wujud benda dan gambar-gambar terkait tentang perubahan wujud benda. Kesimpulan dari tanggapan dari validator materi yaitu dapat digunakan untuk langkah selanjutnya.Hasil Uji Coba Hasil Uji Coba KeefektifanMediaKeefektifan
dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media Round Whells. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai post test yang telah dilakukan siswa. Berikut adalah data hasil nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Tabel
4.4Data Hasil Belajar Siswa Untuk Mengukur Keefektifan ProdukNo
Nama Nilai Jenis Soal
1
Bayu 80
Pilihan Ganda
2
Fardan
80
3.
Diva
90
4.
Abi
100
5.
Avian
90
6.
Hafiz
100
7.
Akbar Dwi P
100
8.
Meisha Najla N
90
9.
Keysa Auliya P
80
10.
Afriza
100
Jumlah Skor
910
Tuntas
Presentase 91%
Berdasarkan data hasil uji coba melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa, diperoleh persentase 91% yang berarti media sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
Hasil Uji Coba Kepraktisan MediaSetelah media Round Whells diuji cobakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar, selanjutnya untuk mengetahui seberapa praktis media yang dibuat maka dilakukan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui seberapa praktis media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil data untuk respon guru dan respon siswa. Angket Respon Guru
Tabel 4.5 Hasil Penelitian
No
Indikator
Skor
1
2
3
4
5
1.
Kesesuaian media Round Whells dengan perkembangan belajar siswa2.
Kesesuaian media Round Whells dengan materi pembelajaran3.
Media Round Whells sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 4.
Media Round Whells dapat mendorong rasa ingin tahu siswa5.
Media Round Whells membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa6.
Kemenarikan media Round Whells dalam pembelajaran7.
Media Round Whells dapat memotivasi siswa dalam belajar8.
Materi pada media Round Whells sistematis9.
Media Round Whells dapat memberikan pengalaman yang bersifat konkrit10.
Bentuk media Round Whells dapat menarik perhatian siswaJumlah Skor
48
Skor Maksimal
50
Presentase Skor
96%
Rumus
: Jadi
dapat disimpulkan pada tabel 4.5 dari angket respon guru pada media Round Whells diperoleh hasil presentase 96% berada pada rentang 81%-100% berdasarkan tabel 3.9 presentase respon guru masuk dalam kategori sangat baik atau sangat efektif. Karena guru tertarik dengan media dan juga guru mudah dalam mengaplikasikan dalam pembelajaran.Angket Respon Siswa
Tabel 4.6 Hasil Penelitian
No
Pertanyaan
Alternatif Pilihan
Ya
Tidak
1.
Apakah kamu suka dan tertarik dengan media Round Whells (Roda berputar)?10 Siswa
2.
Apakah saat melihat media
Round Whells (Roda berputar) menarik perhatianmu?10 Siswa
3.
Apakah dengan media ini membuat belajarmu lebih bervariasi?
10 Siswa
4.
Apakah tampilan gambar pada media Round Whells (Roda berputar) jelas dan menarik perhatianmu?10 Siswa
5.
Apakah dengan pertanyaan yang ada di media Round Whells (Roda berputar) membuatmu belajar lebih semangat?10 Siswa
6.
Apakah dengan media Round Whells (Roda berputar) dapat membuat belajarmu menyenangkan?10 Siswa
7.
Apakah dengan media Round Whells (Roda berputar) memudahkanmu memahami materi perubahan wujud benda?10 Siswa
8.
Media Round Whells (Roda berputar) membuatmu ingin belajar tentang perubahan wujud benda?10 Siswa
9.
Apakah tugas dan prtanyaanmu terselesaikan dengan media ini?
10 Siswa
10.
Apakah bentuk media
Round Whells (Roda berputar) menarik perhatianmu?10 Siswa
Jadi
, dapat disimpulkan pada tabel 4.6 dari angket respon siswa pada media Round Whells diperoleh hasil 100% atau pada rentang 81%-100% berdasarkan tabel presentase respon siswa masuk dalam kategori sangat baik atau sangat efektif Karena siswa sangat tertarik menggunakan media Round Whells (Roda berputar) secara mandiri.Pembahasan
Hasil PenelitianSpesifikasi
Dan Hasil Akhir ProdukPenelitian ini mengembangkan media visual Round Whells pada materi perubahan wujud benda. Spesifikasi media pada penelitian ini cocok digunakan dikhususkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Di dalam media ini selain bermain juga terdapat pertanyaan-pertanyaan berhadiah dengan guna memberikan semangat dan motivasi belajar pada siswa. Selain itu, media Round Whells juga merupakan media visual 3D atau model dimana media ini menampilkan bentuk visual yang dapat menarik perhatian indra pengelihatan siswa. Spesifikasi media yang dikembangkan meliputi:Media Round Whells (Roda putar) berbentuk lingkaran yang diberi tiang penyangga serta dapat diputar sebagai permainan sekaligus sambil belajar. Media ini bisa diputar dan terdapat berbagian varian warna untuk menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar. Media diberi nama Round Whells yang memiliki arti Roda putar dimana di dalam proses perubahan wujud benda terjadi dengan siklus yang berputar dan saling berkesinambungan antara wujud benda yang satu dengan wujud benda yang lainnya. Pada bagian tiang penyangga media diberi tulisan media Round Whells dengan warna biru agar terlihat jelas. Bagian lingkaran yang diberi arsiran warna yang berbeda dilapisi dengan ...... agar tidak mudah robek dan juga tahan lama.
Di bagian tepi media lingkaran
diberi pita yang menutup paku sebagai pengikat agar tidak berbahaya jika di aplikasikan terhadap peserta didik, dan juga untuk nilai estetika menjadi lebih menarik. Pada bagian media
bagian depan terdapat gambar berlatar belakang enam corak warna yang berbeda, diatas warna tersebut terdapat gambar terkait proses perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dimana nantinya siswa dapat memutar media tersebut lalu bisa menjawab pertayaan terkait gambar tersebut sesuai soal yang sudah disediakan. Pada sisi bagian bawah terdapat laci soal yang di dalamnya
terdapat amplop soal berhadiah. Setiap kelompok setelah memutar media kemudian media tersebut berhenti pada gambar yang sudah disediakan engambil soal sesuai gamba perubahan wujud benda yang siswa pilih. Di dalam amplop tersebut tertuliskan pertanyaan dan hadiah. Jika siswa berhasil menjawab pertanyaan tersebut siswa berhak mendapatkan hadiah sesuai hadiah yang tertulis di dalam amplop tersebut. Amplop dibuat berwarna warni agar menarik perhatian siswa.Desain
akhir media Round Whells (Roda Putar) untuk materi Perubahan Wujud Benda dapat dilihat sebagai berikut.
Gambar 4.7 Tampak dari depan
Gambar 4.8 Tampak saat dekat Gambar 4.9 Sisi bagian samping
Gambar 4.10 Sisi bagian belakang Gambar 4.11 Sisi bagian bawah (laci)
Gambar 4.12 Tiang penyanggaKevalidan
, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Kevalidan
Ditinjau
dari data hasil validasi media, materi, dan hand out, dapat dilihat bahwa media pembelajaran Round Whells memperoleh skor validasi media sebanyak 88% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Validasi ahli materi memperoleh skor validasi sebanyak 90% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Sedangkan validasi soal memperoleh skor 88% dan berada pada rentang 81% - 100% serta dikategorikan sangat baik/valid. Seperti teori Eko Putro Widoyoko (2012:141),

Quotes detected: 0.12% id: 89

"dengan menggunakan instrument yang valid akan menghasilkan data-data yang valid pula".

Jadi, pada media Round Whells (Roda Putar) dapat dikatakan sangat baik/valid. Keefektifan
Keefektifan
dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas V setelah menggunakan media Round Whells. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai post test yang telah dilakukan siswa. Dari data hasil belajar 10 siswa, pada soal pilihan ganda mendapatkan rata-rata nilai dengan presentase 91%. Dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan P 80% dengan kategori sangat baik atau efektif. Seperti pendapat dari Hardayaningrat dalam Faidah (2020) penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan yang dicapai. Ke
praktisanBerdasarkan
data yang diperoleh dapat dilihat presentase skor kemenarikan media Round whells dari guru adalah 96% . Sedangkan pada 10 siswa menjawab

Quotes detected: 0.01% id: 90

"YA"

dengan presentase skor 100% pada kemenarikan media Food House. Presentase skor dari guru dan respon siswa berada pada rentang 81% - 100% yang dapat dikategorikan sangat menarik. Kemenarikan media Food House pada saat di uji cobakan di kelas V dapat dilihat dari antusiasme siswa yang melihat bentuk dan hiasan luar media, sehingga membuat siswa ingin tahu apa isi yang ada di dalam media tersebut. Menurut Ega Rima Wati (2016:13)

Quotes detected: 0.16% id: 91

"media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa".

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… + 3 resources! id: 92

Prinsip-prinsip
, Keunggulan, dan Kelemahan

ModelPengembangan
media Round Whells yang dilakukan dari tahap desain awal sampai tahap desain akhir, dapat ditemukan

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… + 3 resources! id: 93

prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan

dari media yang dikembangkan.Prinsip-prinsip
Media Round Whells (Roda Putar)Pengembangan media visual Round Whells menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut.Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.2% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 94

Membantu guru dalam menyampaikan materi perubahan wujud benda.
Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.

Keunggulan
Media Round Whells Media visual Round Whells ini mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut.Media dibuat dengan bahan yang ada dalam kehidupan sehari-hariMedia berbentuk lingkaran dan diarsis dengan berbagai macam warna serta terdapat gambar sehingga menarik perhatian siswaMedia yang dibuat berupa tampilan 3D atau tiga dimensiMengarahkan siswa yang hiperaktif kedalam proses pembelajaran yang meanfaatkan media Round WhellsTerdapat soal yang diberi warna background serta tulisan yang berbeda untuk memotivasi semangat belajar.
Dapat diaplikasikan lebih dari satu proses pembelajaran
M
enumbuhkan interaksi antara individu siswa dalam kelompok

Plagiarism detected: 0.08% https://123dok.com/document/y9130wdq-peng… id: 95

Diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi

Kelemahan
Media Round WhellsSelain memiliki kelebihan, media
Round Whells (Roda putar) memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut.Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan media
Terkesan tradisional dan kurang mengikuti perkembangan IPTEK
Ukuran yang lumayan besar dan berat, sehingga cukup sulit untuk dibawa
dari tempat satu ke tempat yang lain.

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.unpkediri.ac.id/838/3/RAMA_8… + 2 resources! id: 96

Faktor
Pendukung dan Penghambat Implementasi

ModelFaktor
Pendukung Implementasi MediaAntusiasme
yang baik yang diberikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.Ketertarikan
dan rasa ingin tahu siswa terhadap media Food House.Siswa
lebih mudah mengingat materi dengan bantuan media Food House.Faktor
Penghambat Implementasi MediaPembuatan
media yang rumit dan membutuhkan ketelitian agar lebih bagus.Media yang dikembangkan belum banyak digunakan sehingga sulit ditemukan referensi pendukung.BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
Simpulan
Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.Media pembelajaran Round Whells (Roda Putar) dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dari data validasi media yang memenuhi kriteria persentase 88%, validasi materi sebesar 90% dan validasi soal evaluasi sebesar 88%. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat baik, sehingga media Round Whells tidak perlu direvisi dan dapat digunakan pada materi perubahan wujud benda untuk kelas V Sekolah Dasar.Media pembelajaran Round Whells (Roda Putar) dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria

Plagiarism detected: 0.06% http://lib.unnes.ac.id/22825/1/1401411034.pdf id: 97

persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 91

%. Kriteria ini menunjukkan klasifikasi sangat baik, sehingga siswa kelas V SDN Gebang Bunder Jombang dinyatakan mampu untuk menjelaskan materi perubahan wujud benda setelah menggunakan Round Whells.Media pembelajaran Round Whells (Roda Putar) dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa yang memenuhi kriteria 100% dan angket angket yang diberikan kepada guru persentase nilai 96%. Kriteria ini menunjukkan peringkat sangat baik, sehingga media pembelajaran Round Whells tidak perlu direvisi dan dapat digunakan pada materi perubahan wujud benda untuk kelas V Sekolah Dasar.Implikasi
Implikasi
yaitu suatu dampak dari penerapan bahan ajar yang dikembangkan khususnya pada penelitian ini adalah pengembangan media Round Whells (Roda Putar). Berdasarkan hasil penelitian,

Plagiarism detected: 0.1% http://eprints.ums.ac.id/15579/14/BAB_V.pdf id: 98

dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

Implikasi teoritis Media pembelajaran Round Whells (Roda Putar) meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Gebang Bunder Jombang terhadap materi perubahan wujud benda. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian nilai soal evaluasi siswa yang sangat meningkat dengan signifikan.Implikasi Praktis
Bagi Guru
Media Round Whells (Roda Putar) dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Keberadaan media Round Whells (Roda Putar) diharapkan dapat menambah wawasan siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda.Bagi Siswa
Media Round Whells (Roda Putar) dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dapat meinngkatkan kreatifitas siswa pada proses pembelajaran serta menambah wawasan.Saran
Untuk kepala Sekolah
Kepala sekolah sebaiknya dapat memberikan keleluasaan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, produk pengembangan ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar kelas V pada materi perubahan wujud benda.Untuk Guru
Peningkatan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan insentif terhadap siswa dan kemampuan dalam pengolahan kelas
Untuk Peneliti Selanjutnya Tahap pengembangan media visual ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan maupun penerapannya. Apabila ingin mengembangkan media visual ini diharapkan agar lebih kreatif untuk menarik minat siswa dan agar mudah difahami siswa.
2
2

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!
Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis.

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC