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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Progam studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

Disusun oleh

Hafidz Trilkora Habibie

NPM. 17.1.01.10.0115

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2021

Skripsi oleh :

HAFIDZ TRIKORA HABIBIE

NPM : 17.1.01.10.0115

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROUND WHELLS* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD

Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat untuk Diajukan

kepada Panitian Ujian/Sidang Skripsi

Progam Studi PGSD KFIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 9 Desember 2021

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II.
Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.	Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.
NIDN. 0710059001	NIDN.0713037304

Skripsi oleh :

HAFIDZ TRIKORA HABIBIE

NPM : 17.1.01.10.0115

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROUND WHELLS* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 12 Januari 2022

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
2. Penguji 1 : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd

Mengetahui
Dekan FKIP,

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Hafidz Trikora
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Jombang, 30 Oktober 1996
NPM	: 17.1.01.10.0115
Fakultas/Progam Studi	: FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 dala daftar pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan,

Hafidz Trikora habibie

NPM. 17.1.01.10.0115

MOTTO

Bila air yag sedikit dapat menyelamatkanmu (dari rasa haus), tak perlu meminta air lebih banyak yang barangkali dapat membuatmu tenggelam.

Maka selalulah belajar cukup dengan apa yang kamu miliki.

-Emha Ainun Nadjib-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat sehat kepadaku serta limpahan rahmat serta hidayah Nya.
2. Kedua orang tuaku yang tiada henti-hentinya memberikan motivasi, terutama ibuku tercinta yang senantiasa berdoa yang tak pernah putus.
3. Kedua Adikku yang selalu mendukung dalam segala keadaan.
4. Pak Bagus Amirul Mukmin dan Pak Sutrisno Sahari yang selalu sabar menjadi pembimbing skripsiku sampai sidang berakhir.
5. Seluruh Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang dengan mulia telah memberikan ilmu selama aku menempuh gelar S1
6. Serta teman-teman seperjuangan khususnya Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2017 yang memberikan banyak pengalaman dalam perjuangan menempuh gelar S1.

ABSTRAK

Hafidz Trikora Habibie (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Round Whells* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan Guru kelas V SDN Gebang bunder. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi perubahan wujud benda masih kurang, hal tersebut disebabkan guru hanya menjelaskan materi perubahan wujud benda dengan media papan tulis dan masih menggunakan metode ceramah. Media tersebut tidak menarik untuk pembelajaran materi perubahan wujud benda sehingga konsep tentang perubahan wujud benda tidak dapat difahami oleh siswa secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, efektifitas, dan kepraktisan media *Round Whells* pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE. Model tersebut merupakan model prosedural yang menunjukkan langkah-langkah pengembangan. Prosedur dari model ADDIE terdiri dari tahapan (1) *Analysis,* (2) *Design,* (3) *Development,* (4) *Implementation,* (5) *Evaluation.* Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Gebang bunder Kabupaten Jombang. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrument angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, soal evaluasi, angket respon guru, dan angket respon siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan media *Round Whells* adalah sebagai berikut: : (1) dinyatakan memenuhi kriteria persentase nilai dari validasi media 90%, validasi materi 82% sehingga dinyatakan sangat valid (2) dinyatakan efektif dengan memenuhi ketuntasan hasil belajar melalui evaluasi sebesar 91% yang berarti sangat efekif (3) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria dari angket respon guru dan respon siswa sebesar 96% sehingga dinyatakan sangat praktis. Bedasarkan persentase tersebut, media pembelajaran *Round Whells* dinyatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan pada materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Round Whells*, Perubahan Wujud Benda.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Round Whells* Pada Materi Perubahan Wujud Benda" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Progam Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
5. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II;

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua khusunya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 9 Januari 2022

Hafidz Trikora Habibie

NPM: 17.1.01.10.0115

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERNYATAAN iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN.....vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 3

C. Pembatasan Masalah 4

D. Rumusan Masalah 4

E. Tujuan Penelitian 5

F. Manfaat Penelitian 5

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 6

1. Pengertian Pendidikan 6
2. Pengertian Media Pembelajaran 7
3. Manfaat Media Pembelajaran 8
4. Kriteria Media Pembelajaran 10
5. Fungsi Media Pembelajaran 10

B. Media *Round Whells*.....12

1. Definisi permainan 12
2. Pengertian *Round Whells* 14
3. Manfaat pengunaan media *Round Whells* 16
4. Langkah-langkah pengunaan 17
5. Kekurangan dan kelebihan 18
6. Model *Round Whells* 19
7. Perubahan wujud benda 21
8. Kerangka berpikir 25

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan 28

B. Prosedur Pengembangan 29

C. Lokasi dan Subjek Penelitian 38

D. Validasi Produk..... 40

E. Uji Coba Produk 40

F. Instrument Pengumpulan Data 41

1. Pengembangan Instrumen 41
2. Validasi Instrumen 46
G. Teknik Analisis Data 46
1. Tahap-tahap Analisis Data 46
2. Norma Pengujian 51
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Studi Pendahuluan 53
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan 53
2. Interprestasi Hasil Studi Pendahuluan 54
3. Desain Awal (Draft) Model 54
B. Hasil Uji Validitas 55
C. Hasil Uji Coba 60
1. Hasil Uji Coba Keefektifan Media 60
2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media 61
D. Pembahasan Hasil Penelitian 64
1. Spesifikasi dan Hasil Akhir Model 65
2. Kevalidan, Keefektifan, Kepraktisan Media 67
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model 68
4. Faktor Pendukung & Penghambat Implementasi Model 70
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
A. Simpulan 71
B. Implikasi 72
C. Saran 72

Daftar Pustaka 74

DAFTAR TABEL

halaman

3.1: Kisi-kisi Angket Validasi Media 43

3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi 44

3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru 45

3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa 46

3.5: Skala Likert 49

3.6: Kriteria Validitas 50

3.7: Penilaian Tingkat Kepraktisan 51

3.8: Penilain Kecakapan Akademik 53

4.1: Data Hasil Validasi Media 58

4.2: Data Hasil Validasi Materi 61

4.3: Data Hasil Belajar Siswa 63

4.4: Data Angket Respon Guru 64

4.5: Data Angket Respon Siswa 65

DAFTAR GAMBAR

halaman

2.1: Kerangka Berpikir 28

3.1: Model Desain Pengembangan ADDIE 31

3.2: Desain Media *Round Whells* 34

3.3: Mengukur jaring-jaring lingkaran 34

3.4: Membentuk garis lingkaran penuh 34

3.5: Memotong triplek sesuai ukuran 35

3.6: Triplek terpotong menjadi lingkaran penuh 35

3.7: Tepi lingkaran diratakan menggunakan kikir 35

3.8: Membagi lingkaran menjadi 6 bagian 36

3.9: Penempelan kertas manila berwarna 36

3.10: Semua bagian sudah terarsir warna berbeda 36

3.11: Pemasangan solatip hiatm pada tepi lingkaran 37

3.12: Pelapisan media (Sticker Transparan) 37

3.13: Pembuatan tiang peyangga 37

3.14: Perakitan tiang 38

3.15: Pemasangan klaker putar 38

3.16: Pembuatan laci soal 38

3.17: Media lingkaran jadi 38

2.18: Hasil validasi media 39

4.1 Media Setengah Jadi 57

4.2 Media Jadi 57

4.3 Media Sebelum di Validasi 59

4.4 Media Setelah di Validasi 59

4.5 Media Sebelum di Validasi 60

4.6 Media Setelah di Validasi 60

4.7 Desain Akhir Media tampak depan 68

4.8 Desain Akhir Media tampak dekat 68

4.9 Desain Akhir Media bagian samping 68

4.10 Desain Akhir Media bagian belakang 68

4.11 Desain Akhir Media bawah (laci) 69

4.12 Desain Akhir Media Tiang peyangga 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 : Perangkat Pembelajaran

Lampiran 2 : Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 3 : Angket Validasi Ahli Materi dan Soal

Lampiran 4 : Angket Respon Guru

Lampiran 5 : Angket Respon Siswa

Lampiran 6 : Hasil Nilai Uji Coba Terbatas

Lampiran 7 : Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 9 : Berita Acara Bimbingan

Lampiran 10 : Surat Undangan Penguji

Lampiran 11 : Lembar Revisi

Lampiran 12 : Berita Acara Ujian Skripsi

Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi rasa tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memupunyai 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 (2019:4) 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 ada tiga, yakni : menguap, meyublim, dan membeku. Siswa diarahkan untuk menguasai ketiga perubahan wujud benda dan prosesnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. 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) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyapaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan.

Menurut Depdikbud (2008:161) *ROUND WHLESS* adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Paul Ginners (2008:190-191) roda putar adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan roda putar yang berisi soal-soal dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang membentuk lingkaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gebangbunder Jombang. Peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi (wawancara) kepada guru. Penemuan masalah pada saat observasi adalah guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah, ditemukan alat peraga yang digunakan tidak berwarna sehingga membuat siswa kurang akif dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran terutama pada materi perubahan wujud benda. Upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada yakni dengan pengembangan media itu sendiri. Media yang baru ini diharapkan dapat memberikan nilai positif dalam mengatasi kejenuhan dan rasa bosan pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti memilih judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROUND WHELLS* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut :

1. Penggunaan metode konvensional kurang mampu menarik perhatian, minat dan motivasi siswa.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
3. Pengembangan media permainan *Round Whells* terhadap materi perubahan wujud benda belum pernah dilakukan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam 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.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan pengunaan media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?
2. Bagaimana kepraktisan produk media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?
3. Bagaimana keefektivitan media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengunaan media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan produk media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.

3. Untuk mengetahui keefektifan media *Round Whells* pada materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
   a. Dapat menambah bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
   b. Dapat membuktikan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2016:29) mengenai salah satu manfaat pengunaan media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
   a. Dapat menjadi alat pendukung untuk pembelajaran perubahan wujud benda.
   b. Dapat menunjang saran dan prasarana pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka

Ginners, paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar.* Jakarta: Indeks

Munib, Ahmad. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Semarang: UPT MKK UNNES

Rizema Putra, Sitiatava. 2012. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains.* Yogyakarta: Diva Press.

Wedyawati, Nelly. 2019. *Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Deepublish.

Yaumi, M. 2018. *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran.* Sulawesi selatan: Syahadah