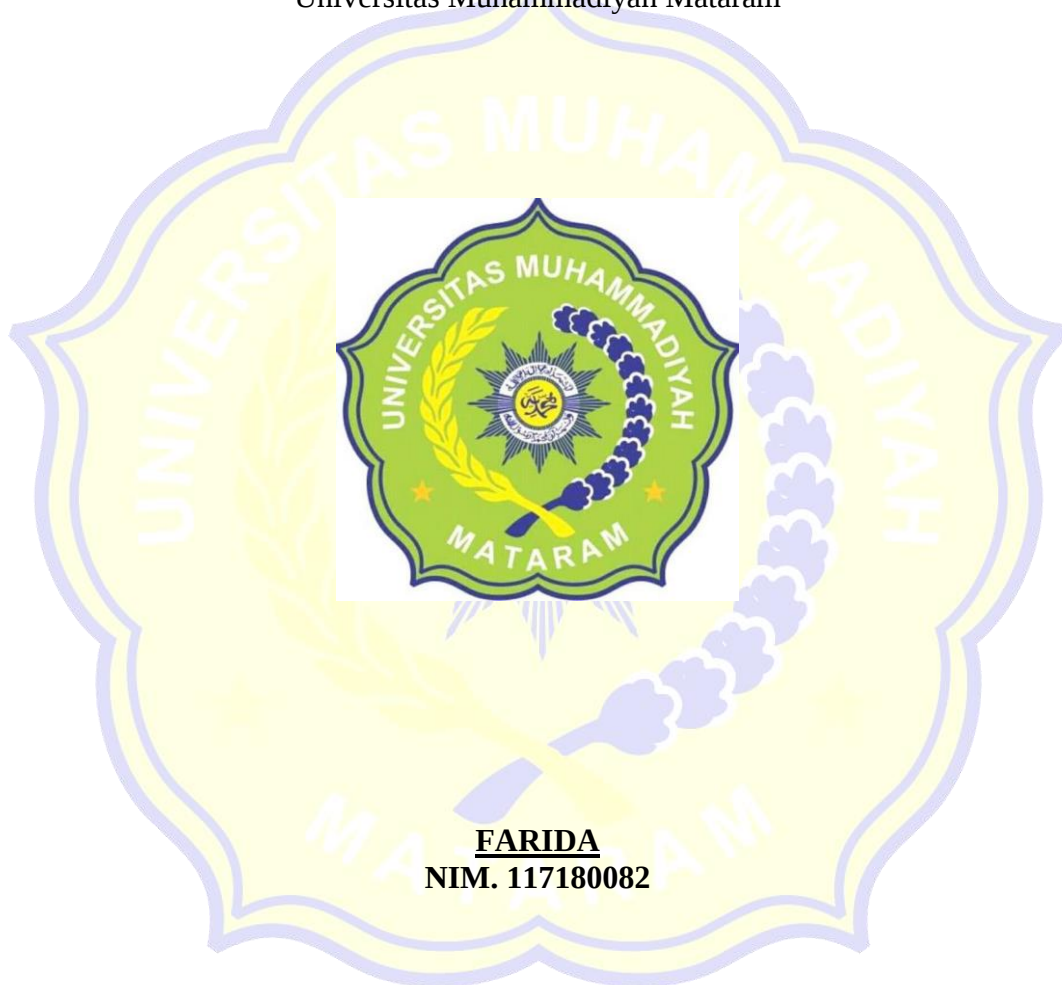


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Starata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



FARIDA
NIM. 117180082

**PROGRAM STUDI JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN RODA
KEBERUNTUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELA V SEKOLAH DASAR PADA TEMA PERISTIWA
DALAM KEHIDUPAN**

Telah memenuhi syarat disetujui

Pada tanggal, 7 Juli 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN RODA
KEBERUNTUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA TEMA PERISTIWA
DALAM KEHIDUPAN**

Skripsi atas nama Farida telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Jum'at, 9 Juli 2021

Dosen Penguji

1. (Nanang Rahman, M.Pd)
NIDN.0824038702

Ketua

(.....)

2. (Sintayana Muhardini, M. Pd)
NIDN.0810018901

Anggota

(.....)

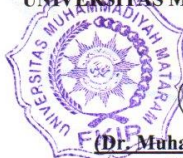
3. (Nursina Sari, M.Pd)
NIDN.0825059102

Anggota

(.....)

Mengesahkan
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



(Dr. Muhammad Nizar, M.Pd. Si)
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Farida

Nim : 117180082

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 23 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



FARIDA
NIM. 117180082



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farida
NIM : 117180082
Tempat/Tgl Lahir : Pulau Boleng, 10 Mei 1998
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 085238808215 / FaridaPar2@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan
untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 4/6/21

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 2 September 2021

Penulis



Farida
NIM. 117180082

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S. Sos. M.A.
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.unmat.ac.id> E-mail : upt.perpusumat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farida
NIM : 117180082
Tempat/Tgl Lahir : Pulau Boleng, 10 Mei 1998
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 085.238.808.215 / FaridaPar2@gmail.com
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan
untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa kelas V Sekolah
Dasar Pada Tema Peristiwa Dalam kehidupan

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 2 September 2021

Penulis



Farida
NIM. 117180082

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Bersama kesulitan itu ada kemudahan

Qs Al Insyirah 5

Kesulitan bukan untuk ditangisi, tetapi untuk dihadapi dengan kesabaran,
semangat, keyakinan dan doa bahwa kamu bisa melewatinya.

Farida



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirahim

Alhamdulillahhirabbil alamin, terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya jalan dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang tersayang yang selalu setia mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini :

1. Untuk kedua orang tua tercinta sekaligus malaikat tak bersayap saya bapak (Sapari) dan ibu (Isa). Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa dan dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti yang kalian berikan kepada saya.
2. Untuk kakak, keponakanku tercinta yang selalu mendukungku dan memberikan motivasi selama ini untuk meraih cita-citaku.
3. Untuk keluarga dari bapak dan ibu terimakasih atas doanya dan motivasinya selama ini yang tiada henti.
4. Untuk ketiga sahabatku tercinta (mila), (indar), (manti) terimakasih selama ini sudah jadi penyemangat ketika lagi down.
5. Untuk para guru SD Negeri Pulau Boleng, guru Mts Darussalam Labuan Bajo, guru SMK Negeri 1 Labuan Bajo dan dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Mataram terimakasih atas bimbingan dan didikannya selama ini.
6. Untuk teman-teman kelas, PGSD kelas C dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 17 yang telah memberikan dukungan dan doa, saya ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat dan sangat hebat.
7. Untuk adik-adik dan teman-temanku di kos mewah terimakasih atas dukungannya selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-nya, sehingga skripsi ‘’Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk meningkat hasil belajar siswa kelas V pada tema peristiwa dalam kehidupan’’ skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dicontohkan oleh para guru SD dimanapun. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi srtara Satu (S-1) Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas dasar bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis benar-benar mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. H. arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendeddikan Universitan Muhammadiyah Mataram.
4. Nanang Rahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang membangun. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 23 Juni, 2021
Penulis

Farida
Nim. 117180082

ABSTRAK

Farida,117180082. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang bisa menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam belajar, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar. Untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik lagi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar pada tema peristiwa dalam kehidupan yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan(*Research and Development/R&D*)yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang telah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media mendapatkan persentase 91,25% ahli materi mendapatkan persentase 95,62% ataupun praktisi pembelajaran serta angket respon siswa mendapatkan persentase 95% dan observasi guru mendapatkan persentase 95%. Pada uji kevalidan dan uji kepraktisan, dan media pembelajaran permainan roda keberuntungan juga dinyatakan efektif setelah dilakukan tes uji coba lapangan dengan perolehan skor *pretest* 48,44 dan skor *posttest* 93,77 maka diperoleh gain standar 0,88. Hasil tes uji coba lapangan dengan perhitungan gain standar menunjukan selisih antara *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kategori tinggi. Maka dapat dikatakan adanya perbedaan data hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran roda keberuntungan.

Kata kunci :Pengembangan, Media pembelajaran permainan roda keberuntungan, Hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Farida, 117180082. The Development of Learning Media the Wheel of Fortune Game to Improve Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students on the Theme of *Peristiwa Dalam Kehidupan*. Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Nanang Rahman, M.Pd

Consultant 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Learning media development is a technique that can draw kids' attention, interest, and motivation to learn, particularly in fifth-grade elementary school students, to improve learning. This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade elementary school children on the theme of *Peristiwa Dalam Kehidupan* by using valid, practical, and effective methods. The researcher followed the Research and Development (R&D) method provided by Borg and Gall in his research. Based on the assessment given by media experts 91.25%, material experts 95.62%, learning practitioners and student response questionnaires 95%, and teacher observatories 95%, the development of this learning media has produced a product in the form of learning media for the wheel of fortune that has met the very feasible category. The fortunate wheel game learning media was also declared effective following a field trial test with a pretest score of 48.44 and a posttest score of 93.77, yielding a standard gain of 0.88. 139 / 5000. The results of the field trial test with the calculation of the standard gain showed the difference between the pretest and posttest was included in the high category. As a result, statistics on students' cognitive learning results before and after utilizing the wheel of fortune learning media can differ.

Keywords: Development, Learning media of wheel of fortune game, student learning outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian.....	8
1.6 Definisi Istilah.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	11
2.2 Kajian Teori	12
2.2.1 Media Pembelajaran	12
2.2.2 Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan	23
2.2.3 Hakekat Hasil Belajar	30
2.2.3.1 Pengertian hasil belajar	30
2.2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (Hasil Belajar).....	34
2.2.4 Materi Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 3	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	50

BAB III. METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.....	52
3.2 Prosedur Pengembangan.....	53
3.2.1 <i>Research and information collecting</i> (penelitian dan Pengumpulan Data).....	54
3.2.2 <i>Planning</i> (perencanaan).....	54
3.2.3 <i>Develop preliminary form of product</i> (pengembangan Draft Produk).....	54
3.2.4 <i>Preliminary field testing</i> (Uji Coba Lapangan Awal)	55
3.2.5 <i>Main Product Revision</i> (Merevisi Hasil Uji Coba)	55
3.2.6 <i>Main field testing</i> (Uji Coba Lapangan Utama)	55
3.2.7 <i>Operational product revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji lapangan).....	56
3.2.8 <i>Operational field testing</i> (Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris)	56
3.2.9 <i>Final product revision</i> (penyempurnaan produk akhir)	56
3.2.10 <i>Disemination and implementation</i> (Diseminasi dan implementasi) ..	57
3.3 Uji Coba Produk	57
3.3.1 Desain Uji Coba	57
3.3.2 Subjek Uji Coba	57
3.4 Jenis Data	57
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	58
3.6 Teknik Analisi Data	65

BAB IV.HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	71
4.1.1 <i>Research and information collecting</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	72
4.1.2 <i>Planning</i> (Perencanaan)	72
4.1.3 <i>Develop preliminary form of product</i> (Pengembangan draft produk)	73
4.1.4 <i>Preliminary field testing</i> (Uji coba lapangan awal)	75
4.1.5 <i>Main Product Revision</i> (Merevisi Hasil Uji Coba).....	81

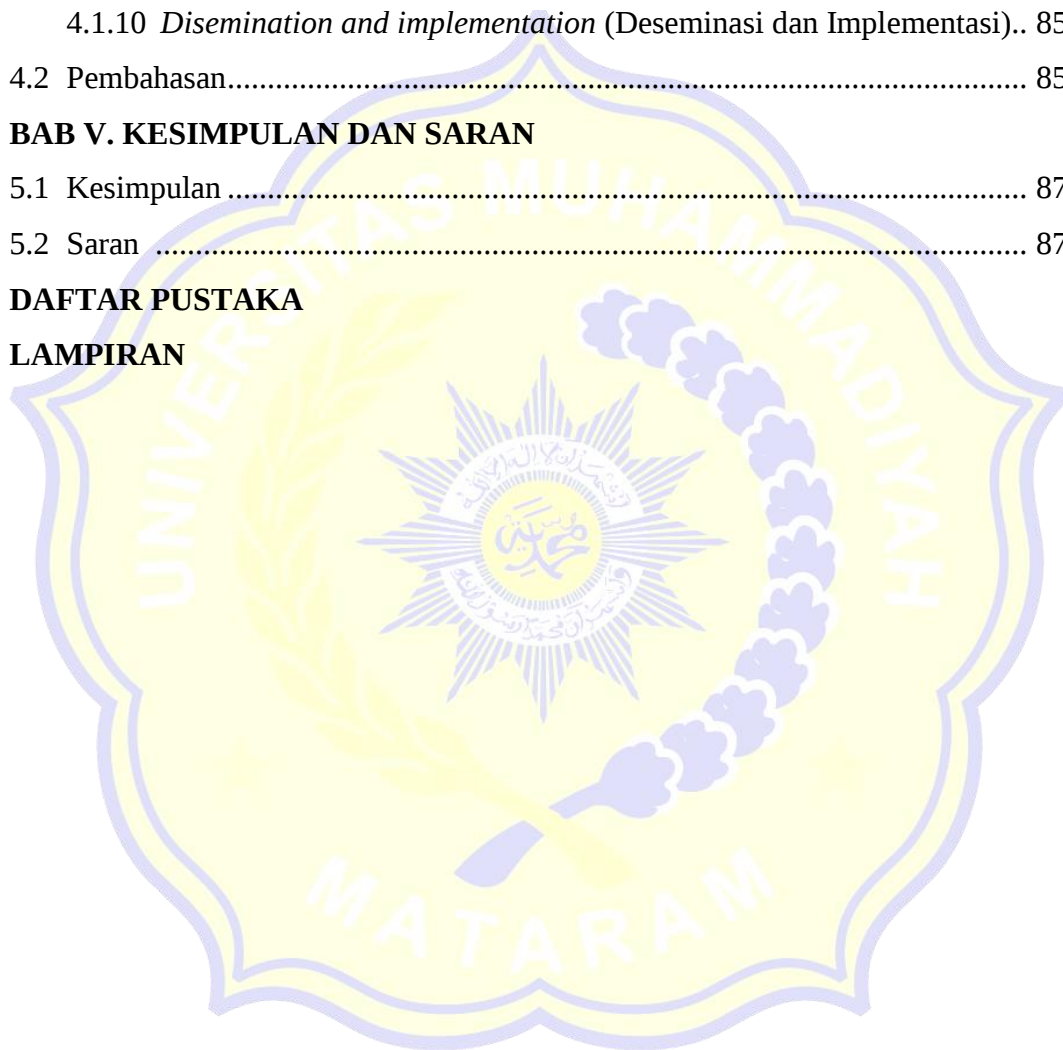
4.1.6	<i>Main field testing</i> (uji coba lapangan utama)	81
4.1.7	<i>Operational product revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan).....	84
4.1.8	<i>Operational field testing</i> (uji pelaksanaan lapangan operasional/empiris)	84
4.1.9	<i>Final product revision</i> (penyempurnaan produk akhir)	85
4.1.10	<i>Disemination and implementation</i> (Deseminasi dan Implementasi)..	85
4.2	Pembahasan.....	85

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

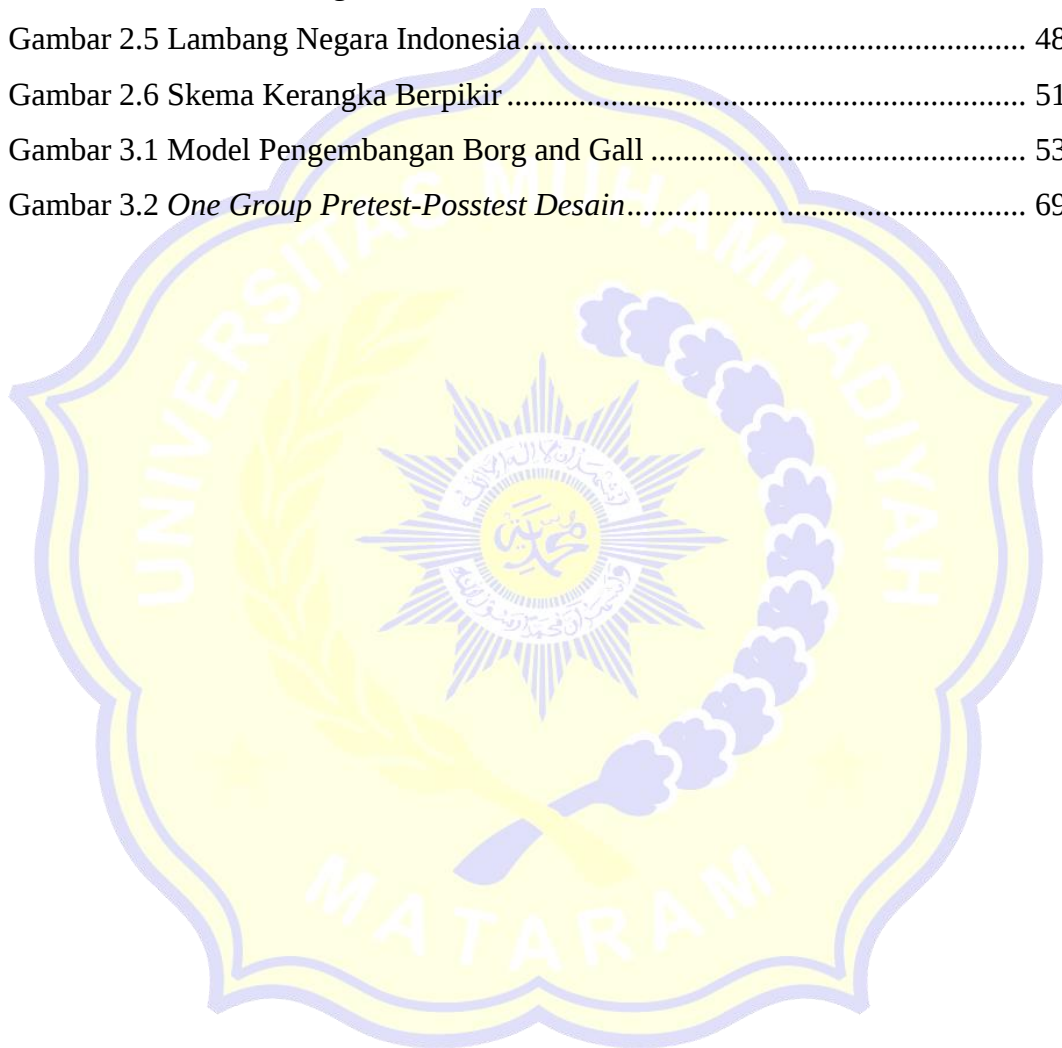


DAFTAR TABEL

Table 3.1	Kisi-kisi observasi guru.....	59
Table 3.2	Kisi-kisi validasi ahli materi	61
Table 3.3	Kisi-kisi validasi ahli media.....	62
Table 3.4	Kisi-kisi respon siswa.....	62
Table 3.5	Kisi-kisi soal.....	63
Tabel 3.6	Pedoman Skor Penilaian Validator	66
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Hasil Validasi.....	66
Tabel 3.8	Kriteria angket respon siswa uji terbatas.....	67
Table 3.9	Pedoman Skor angket respon siswa uji terbatas.....	68
Table 3.10	Penilaian Tanggapan Guru	68
Table 3.11	Kriteria ketuntasan klasikal	70
Table 3.12	Nilai Gain	70
Tabel 4.1	Validasi lembar angket ahli media I, II, III dan IV	75
Tabel 4.2	Data Hasil Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.3	Validasi lembar angket ahli materi I, II, III dan IV.....	78
Tabel 4.4	Data hasil validasi Ahli Materi	80
Tabel 4.5	Masukan para ahli dan guru	81
Tabel 4.6	Data Hasil Respon Siswa uji terbatas.....	82
Tabel 4.7	Data observasi guru.....	83
Tabel 4.5	Data hasil uji coba pelaksanaan lapangan operasional.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta	40
Gambar 2.2 Tentara yang bersiap diperbatasan Yogyakarta	44
Gambar 2.3 Insiden bendera di Hotel Yamato	45
Gambar 2.4 Monumen tugu muda	45
Gambar 2.5 Lambang Negara Indonesia	48
Gambar 2.6 Skema Kerangka Berpikir	51
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg and Gall	53
Gambar 3.2 <i>One Group Pretest-Posstest Desain</i>	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terjadwal untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif berbagi potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diharapkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan sebagai sangat krusial lantaran tolak ukur insane yang paham akan bagaimana hakekatnya menjadi insane yang sebenarnya ini dipengaruhi oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan hingga ketika ini masih adalah suatu perkara yang paling menonjol pada setiap bisnis pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 waktu ini adalah pemugaran berdasarkan kurikulum sebelumnya, dimana proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang diatur pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pembelajaran yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan menaruh ruang yang relatif bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sinkron menggunakan bakat, minat yang perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Muatan pembelajaran pada kurikulum 2013 waktu ini, diatur pada bentuk tematik. Dimana setiap tema terdiri atas subtema dan pembelajaran itu sendiri, terdiri atas beberapa muatan materi mata pelajaran. Salah satu tema yang diajarkan pada taraf Sekolah Dasar (SD) yaitu dalam tema insiden pada kehidupan subtema dua pembelajaran ketiga tema ini yang bermuatan Bahasa Indonesia, IPS dan PKn muatan ini memuat materi mengenai insiden yang terjadi pada kehidupan, dalam tema ini seharusnya diajarkan sembari bermain dan diarahkan dalam proses pembelajaran yang membutuhkan media.

Media pembelajaran merupakan indera atau metode yang dipakai pada proses belajar mengajar. Media bisa membantu anak didik belajar lebih efektif, dan media pembelajaran bisa menggugah minat anak didik buat mengikuti aktivitas pembelajaran pada kelas. Dalam global pendidikan, seseorang pengajar memakai media menjadi indera pembelajaran. Perangkat keras yang bisa membicarakan pesan dan *software* yang membawa pesan keduanya adalah model media pembelajaran. Media nir hanya meliputi indera dan asal daya, namun item lain yang membantu perolehan pengetahuan sang anak didik. Manusia menjadi asal atau kegiatan belajar termasuk pada media, yang mencakup teks, audio, video, radio, televisi, multimedia, dan *website*. belajar. Akibatnya, media pembelajaran bisa mengungkapkan pesan dan membangkitkan ide, perasaan, dan impian anak didik pada rangka mendorong perkembangan proses pembelajaran pada dalamnya. Dari output observasi pendahuluan yang dilakukan sang peneliti pada Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng, peneliti menerima fakta bahwa Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng telah mempunyai fasilitas yang relatif lengkap, keliru satunya yaitu tersedianya Buku tematik, sebagai akibatnya pengajar hanya masih terpaku dalam kitab saja dalam pembelajaran tematik. Hasil wawancara yang dilakukan sang peneliti menggunakan pengajar kelas V Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng, dia juga menyatakan bahwa pada Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng belajar hanya menggunakan kitab anak didik dan pengajar menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran contohnya ceramah dalam menyampaikan materi diakibatkan lantaran keterbatasan

penggunaan media pembelajaran, Sehingga anak didik tampak kurang tertarik waktu melakukan pembelajaran dan anak didik belum secara aporisma tahu materi yang dipelajari sebagai akibatnya menyebabkan output belajarkurang memuaskan. Hal tadi dikarenakan pengajar yg mempunyai tanggung jawab sebagai akibatnya mempunyai ketika buat mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif.

Harusnya pengajar memakai media-media yang sanggup menarik perhatian, minat, dan motivasi anak didik pada belajar, keliru satu bentuk media tadi merupakan Media pembelajaran permainan roda keberuntungan ini bertujuan menaikkan output belajar anak didik. Media pembelajaran roda keberuntungan ini sebuah media berbentuk roda yang bisa diputar dan dibagi sebagai beberapa sektor/bagian yang didalamnya masih ada kartu soal (Wahyuni, 2017: hlm 2). Dan masih ada gambar yang menarik dan disertai kartu pertanyaan yang berkaitan menggunakan materi yang sedang dipelajari guna buat merangsang pemikiran supaya lebih tahu materi dan menaikkan output belajar anak didik. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga sanggup menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, dan sanggup mempertinggi hasil belajar anak didik.

Maka pada penelitian ini peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada tema peristiwa dalam kehidupan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada tema peristiwa dalam kehidupan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada tema peristiwa dalam kehidupan?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada peristiwa dalam kehidupan?
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada peristiwa dalam kehidupan?
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan roda keberuntungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar negeri Pulau Boleng pada peristiwa dalam kehidupan?

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini :

1. Media pembelajaran yang berupa alat permainan roda keberuntungan pada tema peristiwa dalam kehidupan sub tema 2 pembelajaran ke 3 di kelas V Sekolah SD Negeri Pulau Boleng.
2. Media pembelajaran ini dapat dimainkan secara kelompok
3. Media pembelajaran roda keberuntungan ini terbuat dari bahan tripleks tebal dan kayu agar bertahan lama dan dapat digunakan berkali-kali. Peti laci Media pembelajaran permainan roda keberuntungan dibuat dengan lebar 30 cm panjangnya 40 cm dan panjang kayu tengah 62 cm lalu lebar lingkaran 50 cm.
4. Di bagian tengah roda dibagi menjadi 6 sektor dengan menggunakan berbagai warnadan gambar.
5. Di bagian atas roda di buatkan anak panah.
6. Media pembelajaran roda keberuntungan dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan jawaban
7. Peti laci pertanyaan didesain dengan berbagai warna dan gambar agar kelihatan seragam dengan warna roda.
8. Terdapat 30 kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan gambar yang terdapat pada roda keberuntungan.
9. maka setiap kelompok berhak memilih kartu pertanyaan yang akan dijawab sesuai gambar yang didapat setelah memutar roda keberuntungan.

10. Untuk menentukan urutan anggota kelompok, dengan cara berhitung dari angka satu sampai ke angka yang ditentukan, apabila ia mendapatkan angka satu maka ia sebagai pemain pertama dan seterusnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi buat Pengembangan

Asumsi merupakan titik awal pemikiran penelitian yang bisa diterima sang peneliti. Akibatnya, perkiraan tadi adalah perkiraan fundamental yang dianut para sarjana tentang output perkembangan media.

Berikut ini merupakan perkiraan penelitian:

- a. Lantaran media pembelajaran memperjelas pesan pembelajaran, maka proses belajar mengajar akan lebih mudah.
- b. Selama proses pembelajaran, pelatih akan berpusat dalam anak didik dan menyediakan media pembelajaran yang menarik buat mendorong anak didik berpartisipasi pada proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran roda keburuntugan mempunyai kapasitas buat menarik perhatian penonton, evokasi ingin memahami mereka, dan memotivasi mereka buat belajar dan mempertinggi nilai mereka.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada tema peristiwa dalam kehidupan sub tema 2 pembelajaran 3

- b. Sebagai alat bantu guru untuk memberikan pembelajaran sesuai tema yang akan diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman saat menafsirkan istilah dalam judul penelitian, penting untuk mendefinisikan beberapa istilah kunci, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah proses, metode, perilaku mengembangkan. Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pengembangan adalah pembuatan dan penggunaan media pembelajaran permainan roda keberuntungan sebagai penunjang proses pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media pembelajaran

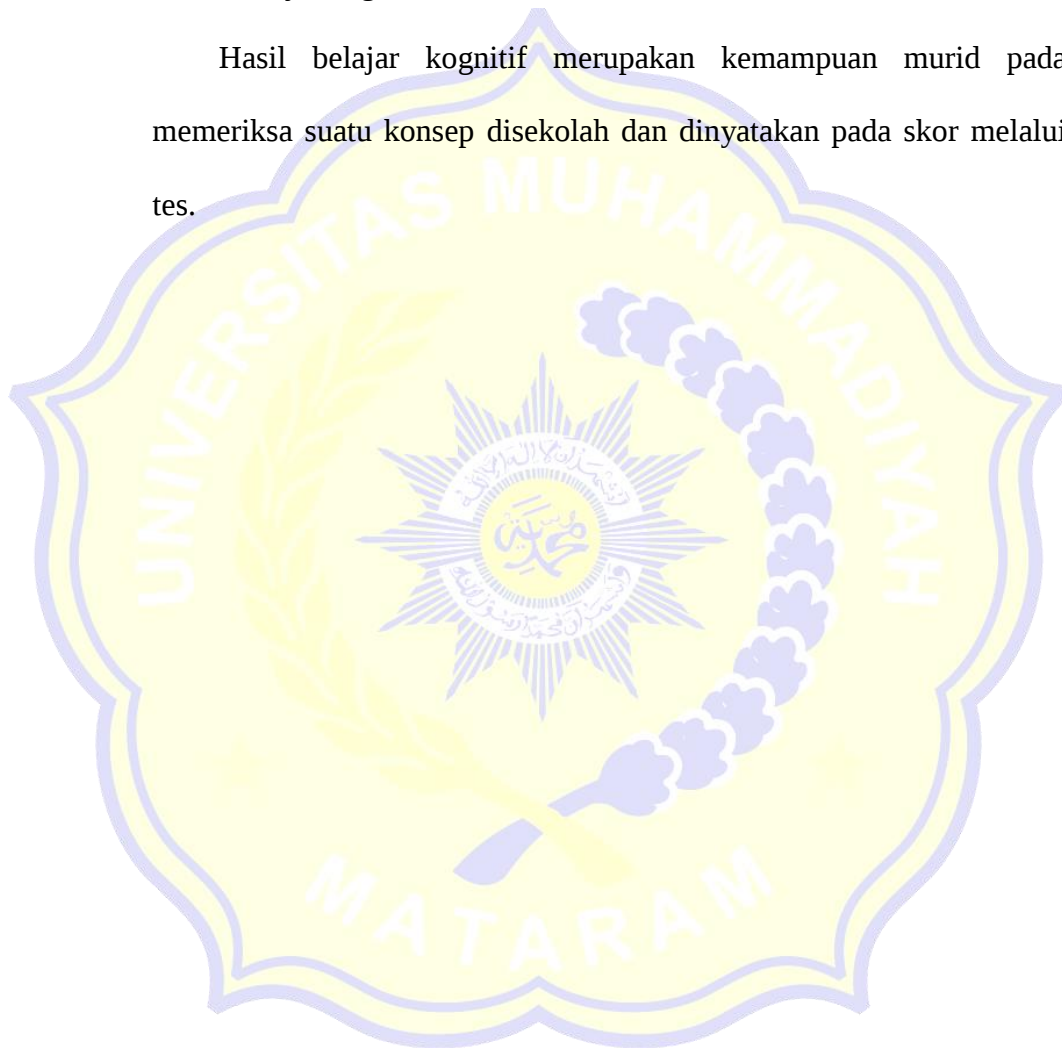
Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk mengungkapkan pesan pada murid yang merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatiannya terhadap materi pembelajaran.

3. Permainan Roda Keberuntungan

Permainan roda keberuntungan merupakan keliru satu media putar yang dibagian roda dibagi sebagai beberapa sektor/bagian memakai aneka macam roda yang dipakai pada konsep bermain dan dilengkapi menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab siswa.

4. Hasil Belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan murid pada memeriksa suatu konsep disekolah dan dinyatakan pada skor melalui tes.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Dwi Intan Maulita (2018) *"Pengembangan Media Permainan Roda Keberuntungan Tentang Bahaya Merokok Untuk Anak Sekolah Dasar Usia-12 Tahun"* dari hasil uji coba tersebut, hasil penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa media pembelajaran edukatif yang layak digunakan menjadi salah satu alat untuk pemberi informasi tentang bahaya merokok untuk anak Sekolah Dasar usia 9-12 tahun. Kemudian berupa media pembelajaran yang sudah tervalidasi.

Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu yaitu mengfokuskan informasi tentang bahaya merokok sedangkan penelitian sekarang yaitu mengukur kognitif siswa.

1. Wardah Khairunnisa (2019) *"Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipno"* hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan roda putar yang dikembangkan berbasis websitedengan domain. Produk tersebut diberi nama laroute tournante. Hasil penelitian menunjukkan produk tersebut layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dilakukan oleh ahli media sebesar 94,12% yang dikategorikan sangat baik, penilaian aspek materi oleh ahli materi setelah tahap revisi diperoleh nilai sebesar 86,67% yang

dikategorikan sangat baik dan evaluasi dilakukan sang pakar media sebanyak 94,12% yg mengkategorikan sangat baik, penlaian aspek materi sang pakar materi selesainya termin revisi diperoleh nilai sebanyak 86,67% yg mengkategorikan sangat baik dan evaluasi pula dilakukan menurut respon 24 murid yg menerima persentase sebanyak 79,17% buat pembelajaran, 75,85% buat penyajian materi, dan 75,94% buat pengoperasian media. Ketiga evaluasi tadi menerima homogen-homogen sebanyak 76,98% yg mengkategorikan sebagai 'setuju' berarti layak buat digunakan.

Perbedaanya pada penelitian yang dilakukan Wardah Khairunnisa menyebarkan buat keterampilan membaca, sedangkan penelitian ini bertujuan buat menaikkan output belajar murid.

2.2. Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan mediator atau pengantar pesan berdasarkan pengirim kepadapenerima pesan. *Gerlach* dan *Ely* pada Azhar (2016 : hlm 3) berkata bahwa media merupakan manusia, materi atau kejadian yang memabungun syarat yang menciptakan anak didik sanggup memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pada proses belajar mengajar cenderung diartikan menjadi indera-indera grafis,photografis, atau elektronis buat menangkap, memproses dan menyusun balik keterangan visual atau verbal (Azhar,2016 : hlm 3).

Media merupakan seluruh bentuk mediator yang digunakan orang menjadi penyebar ide, sebagai akibatnya idea tau gagasan itu hingga dalam penerima (Sadiman, 2013 : hlm 3).

Kata media adalah bentuk jamak berdasarkan istilah medium yang berarti mediator atau pengantar. Jadi secara bahasa, media berarti pengantar atau mediator. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) member batasan mengenai media yang adalah segala sesuatu yang dipakai sang seorang buat menyalurkan pesan/kabar (Sukiman, 2012 : hlm 28). Heinich, dan mitra-mitra pada Arsyad (2016: hlm 3-4) menambahkan bahwa medium adalah mediator yang mengantar kabar berdasarkan asal pada penerima.

apabila media tadi menaruh liputan atau pesan yang didalamnya mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media tadi menggunakan media pembelajaran. Pendapat tadi diperkuat sang Arsyad pada Sukiman (2012 : hlm 28) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan indera dipakai buat membicarakan atau mengantarkan liputan atau pesan yang mengandung maksud pembelajaran. Hal tadi sejalan menggunakan pendapat yang disampaikan sang Priggawidagda pada Nataliya (2015: hlm 347) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah indera atau wahana yang dipakai sang pengajar pada membicarakan materi pada siswa.

Sadiman, dkk. (2014: hlm 7) beropini bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai buat menyalurkan pesan berdasarkan pengirim pada penerima yang bisa merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sebagai akibatnya proses belajar bisa terjadi.

Berdasarkan pendapat beberapa pakar diatas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan aneka macam sesuatu yang bisa dipakai buat menyalurkan pesan berdasarkan pengiriman pada penerima yang bisa merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Aqib (2013: hlm 51) menyampaikan manfaat generik media pembelajaran merupakan menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih kentara dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efesiensi saat dan tenaga, belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan perilaku positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan menaikkan kiprah pengajar ke arah yang lebih positif.

Rusman (2012: hlm 19) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, materi pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran

dengan baik. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan guru, sehingga peserta didik tidak merasa bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran, dan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan arsyad (2016:hlm29-30) mengemukakan manfaat mudah penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar menjadi berikut :

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan warta supaya memperlancar dan menaikkan output belajar murid.
- b. Dapat Meningkatkan dan mengarahkan perhatian murid sebagai akibatnya bisa menyebabkan motivasi belajar, hubungan yang lebih pribadi antara murid dan lingkungannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
 1. Objek/benda yg terlalu akbar terdapat pada pada kelas bisa diganti menggunakan gambar, foto, *slide*, *realita*, *flm*, radio atau model ;
 2. Benda yang terlalu mini tampak untuk ditinjau sanggup dibantu menggunakan memakai mikroskop, film, slide, atau gambar.

3. Kejadian yang terjadi dalam masa lampau bisa ditampilkan balik melalui rekaman video, film, foto, slide pada sampling secara verbal.
 4. Proses yang sulit dilihat misalnya sirkulasi darah bisa ditampilkan secara nyata melalui film, *gambar, slide atau simulasi computer.*
 5. Suatu percobaan yang bisa membahayakan bisa disimulasi menggunakan media misalnya *computer, film dan video.*
- d. Memberikan pengalaman pada siswa mengenai peristiwa yang terjadi dilingkungan, dan siswa bisa berinteraksi pribadi menggunakan guru, warga yang lingkungan.

Dari pendapat beberapa pakar diatas, Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar diantaranya (1) Media pembelajaran bisa memperjelas penyajian pesan dan fakta sebagai akibatnya bisa memperlancar dan menaikkan proses dan output belajar, (2) Media pembelajaran bisa menaikkan dan mengarahkan perhatian anak sebagai akibatnya bisa menumbuhkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan (4) Media pembelajaran bisa menaruh kecenderungan pengalaman pada anak didik mengenai insiden-insiden dilingkungan mereka, dan memungkinkan terjadinya hubungan pribadi menggunakan guru,

masyarakat, dan lingkungan contohnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.

3. Fungsi media pembelajaran

Daryanto (2013: hlm 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi menjadi pembawa pesan atau kabar menurut pengajar pada siswa. Metode adalah mekanisme yang dipakai pada membantu siswa mendapat dan memasak kabar supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai. Sedangkan *Levie & Lentz* pada Arsyad (2016 : hlm 20-21) menjelaskan fungsi media pembelajaran terdapat empat yaitu :

- a) Fungsi etensi menarik dan mengarahkan perhatian siswa buat berkonsentrasi pada materi pelajaran.
- b) Fungsi efektif terlihat berdasarkan taraf kenikmatan siswa, memperlancar tujuan buat tahu dan mengingat berita atau pesan yang masih ada pada gambar.
- c) Fungsi kompensatoris menaruh konteks pada teks dan membantu siswa yang lemah pada aktivitas membaca buat mengorganisasikan berita dan mengingatnya kembali.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sebagai akibatnya akan membantu murid pada paham konsep-konsep yang abstrak. Media pembelajaran mempunyai banyak sekali fungsi yang manfaat. Suprihatingrum (2013: hlm 320-321) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai enam fungsi primer menjadi berikut: fungsi etensi, menarik perhatian siswa menggunakan menampilkan sesuatu yang menarik berdasarkan media tersebut, fungsi motivasi, menumbuhkan

pencerahan siswa buat lebih ulet belajar, fungsi afeksi, menumbuhkan pencerahan emosi dan perilaku siswa terhadap bahan ajar dan orang lain, fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah pada mendapat dan tahu pelajaran yang tersaji secara teks atau verbal, fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa buat melakukan suatu aktivitas secara motorik, dan fungsi evaluasi, bisa menilai kemampuan siswa pada merespon pembelajaran.

Dari pendapat beberapa pakar diatas bisa disimpulkan bahwa kehadiran media pada proses pembelajaran sangatlah krusial selain menjadimediator penyampai pesan, media pembelajaran pula bisa menaikkan motivasi belajar murid, menciptakan murid bahagia dan gembira lebih krusial media pembelajaran pula bisa memperbaharui semangat murid. Fungsi media pembelajaran akan menyetuh semua ranah pengembangan dalam diri murid.

4. Klasifikasi media pembelajaran

Dengan masuknya aneka macam dampak ke pada global pendidikan, contohnya teori/konsep baru dan tekonogi, media pendidikan (pembelajaran) mengalami perkembangan dan tampil pada aneka macam jenis dan format, menggunakan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, lalu muncul bisnis-bisnis buat melakukan pembagian terstruktur mengenai atau pengelompokan media, yang menunjuk pada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Berdasarkan fungsinya, media dibagi menjadi 3, yaitu (Aqib, 2013: hlm 67-72):

- a. Media cetak, meliputi buklet, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk buku, *leaflet*, seperti *flyer* tetapi dalam bentuk lipatan, *flyer*, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lembaran, *flipchart* atau lembar balik, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lembaran besar yang disatukan. Halaman depan berisi materi yang dilihat peserta didik, bagian belakang berisi materi yang sama tetapi dilihat oleh penyuluh, *rubrik* atau tulisan pada surat kabar/ majalah mengenai suatu masalah kesehatan, dan poster, yaitu bentuk media cetak berisi pesan-pesan/informasi kesehatan yang biasanya ditempel pada tempat-tempat umum.
- b. Media elektronik, media penyampaian informasi kesehatan melalui instrument seperti radio, video, atau *slide*.
- c. Media papan (*bill board*), yang dipasang di tempat-tempat umum dapat dipakai sebagai media untuk menyampaikan pesan/informasi kesehatan.
- d. Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang banyak hanya menggunakan indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar

adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektornik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Aqib,2013: hlm 64).

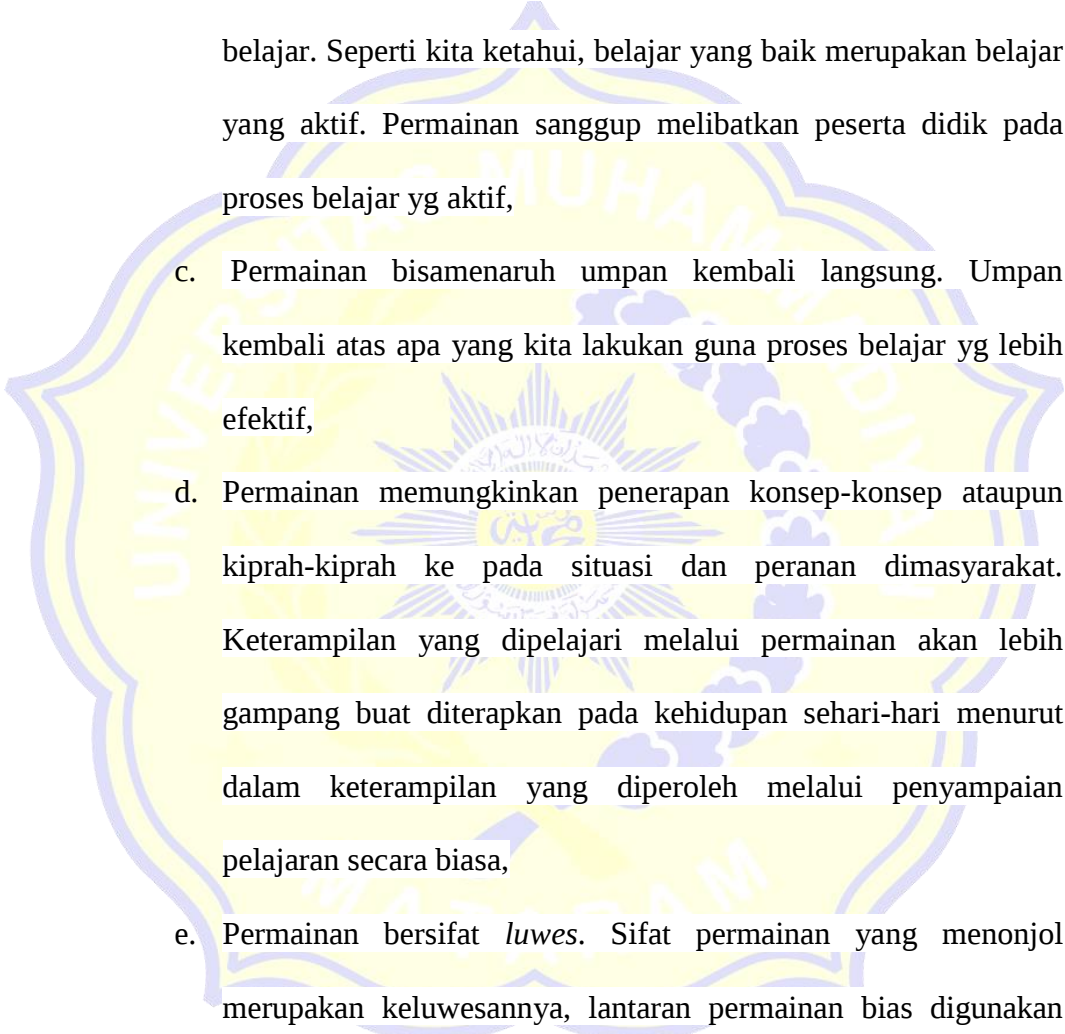
Dapat disimpulkan klasifikasi media lebih mengarah pada pembuatannya taksonomi media pembelajaran yaitu media cetak, media elektronik, media papan dan ada banyak lagi dari yang sederhana sampai rumit cara pembuatannya.

2.1.2 Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan

1. Defenisi Permainan

Di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini, permainan (*game*) sangat digemari oleh para anak-anak khususnya siswa MI/SD. Sadiman, dkk.(2014, hlm 75) mengemukakan bahwa permainan atau *games* merupakan setiap kontes yg pada dalamnya masih adahubungan antara pemain menggunakan mengikuti anggaran-anggaran eksklusif guna mencapai tujuan-tujuan eksklusif pula. Dalam penggunaannya, permainan (*game*) hanya dipakai menjadi media hiburan semata tatapi bias dipakai menjadi media hiburan sekaligus menjadi media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengembagkan permainan menjadi media pembelajaran. Diharapkan menggunakan media permainan, murid bisa belajar sambil bermain.

Sadiman, dkk. (2014: hlm (2014: hlm 78-80) menyatakan bahwa permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 
- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Selain itu, permainan adalah sesuatu yang menarik lantaran pada dalamnya masih ada unsur kompetisi, sebagai akibatnya kita memahami siapa yang akan menang dan kalah,
 - b. Permainan menciptakan anak didik lebih aktif berpartisipasi buat belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik merupakan belajar yang aktif. Permainan sanggup melibatkan peserta didik pada proses belajar yg aktif,
 - c. Permainan bisamenaruh umpan kembali langsung. Umpan kembali atas apa yang kita lakukan guna proses belajar yg lebih efektif,
 - d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun kiprah-kiprah ke pada situasi dan peranan dimasyarakat. Keterampilan yang dipelajari melalui permainan akan lebih gampang buat diterapkan pada kehidupan sehari-hari menurut dalam keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran secara biasa,
 - e. Permainan bersifat *luwes*. Sifat permainan yang menonjol merupakan keluwesannya, lantaran permainan bias digunakan buat banyak sekali tujuan pendidikan menggunakan membarui sedikit alat, anggaran juga persoalannya,
 - f. Permainan bisa mudah dibentuk dan di perbanyak. Dalam menciptakan permainan yang baik memerlukan seorang yang

pakar dan bahan-bahan yang mahal. Mahalnya bahan atau porto bukanlah berukuran baik jeleknya suatu permainan. Jenis permainan (*game*) sangat beragam.

Dalam penelitian ini, permainan (*game*) yang dimaksud merupakan *game* edukasi yang isi dan tujuannya dalam konteks pembelajaran. Hal tadi diperkuat menggunakan pendapat Tarigan pada Oktaviana (2016: hlm 22) yang membicarakan bahwa jenis games edukasi merupakan permainan yang isi dan tujuannya mengacu dalam proses pembelajaran.

2. Definisi Roda Keberuntungan

Wahyuni (2017: hlm 2) Menyatakan bahwa media roda keberuntungan merupakan sebuah media berbentuk roda yang bisa diputar dan dibagi sebagai beberapa sektor/bagian yang didalamnya masih ada kartu soal. Aulia (2016: hlm 12) menambahkan bahwa roda keberuntungan merupakan media pembelajaran yang memakai sebuah bulat yang terbagi sebagai beberapa sektor. Di pada sektor tadi masih ada pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab sang anak didik yang dicantumkan pada bentuk angka eksklusif dalam sektor pada bulat tadi. Sedangkan Rahman, dkk. (2013: Hlm 2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan adalah teknik pembelajaran yang pada penggunaannya melibatkan semua anak didik sebagai akibatnya bisa menciptakan anak didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran sebagai lebih optimal dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat di perjelas bahwa media permainan roda keberuntungan yaitu salah satu media putar yang dibagian roda dibagi menjadi beberapa sektor/bagian menggunakan warna sesuai karakter siswa sekolah dasar yang digunakan dalam konsep bermain dan dilengkapi dengan pertanyaan yang akan dijawab siswa.

a. Langkah Penggunaan media pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan

Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan roda keberuntungan menjadi media dikemas menarik yang dapat menarik perhatian, serta meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi.

Ginnis dalam Aulia (2016 : hlm 28-29) menjelaskan langkah penggnaan media roda keberuntungan menjadi berikut:

- 1) Membuat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas,
- 2) Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudia beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya buat anak panah, dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda “*Twister*”,

- 3) Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas,
- 4) Salah satu dari perwakilan siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut,
- 5) Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan kartu tersebut,
- 6) Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memuyatrnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran roda keberuntungan dalam penelitian ini berbeda dengan langkah-langkah penggunaan media yang dikembangkan oleh Ginnis. Sehingga langkah penggunaan media pembelajaran permainan roda keberuntungan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Guru memberitahu informasi kepada peserta didik tentang media pembelajaran permainan roda keberuntungan.
- 2) Guru membagi peserta didik maksimal 3 kelompok dengan cara berhitung kemudian setelah selesai berhitung guru menyuruh peserta didik untuk duduk pada anggota masing-masing sesuai dengan angka yang didapat.
- 3) Guru menunjukan beberapa kartu pertanyaan yang akan dijawab oleh masing-masing kelompok saat melakukan permainan. Kartu pertanyaan ini pada sisi depan terdapat gambar dan sisi belakang terdapat pertanyaan, kemudian memiliki gambar yang sama pada gambar yang terdapat pada media roda keberuntungan.
- 4) Setiap kelompok diberi waktu untuk memutar roda keberuntungan secara bergantian dan berurutan.
- 5) Apabila anak panah berhenti pada sektor yang bergambar siswa maka kartu pertanyaan yang diambil adalah kartu yang bergambar siswa dan untuk seterusnya.
- 6) dan jumlah skor yang diperoleh dalam 1 pertanyaan yaitu 10 point
- 7) Setelah kelompok mendapatkan kartu pertanyaan, kemudian guru meminta mereka untuk kembali duduk pada kelompoknya dan memberikan waktu selama 2 menit untuk berdiskusi menjawab 1 soal dan di setiap kelompok wajib salah satu anggota ditugaskan untuk menulis jawaban dan skor yang didapat kelompok masing-masing.

- 8) Jika kelompok kehabisan waktu dalam menjawab pertanyaan, maka pertanyaan tersebut akan di lempar ke kelompok berikutnya dan akan berlaku sampai permainan berakhir.
- 9) Sebelum permainan berakhir, guru dan siswa berdiskusi terkait jawaban dan skor yang didapatkan tiap kelompok sekaligus membacakan kelompok pemenang permainan tersebut.

Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran permainan roda keberuntungan dimainkan dalam bentuk kelompok, media yang dilengkapi dengan kartu yang isinya pertanyaan, yang dimana setiap perwakilan dari kelompok untuk memutar roda secara bergiliran dan seterusnya.

b. Kelebihan Media Permainan Roda Keberuntungan

Ginnis pada Aulia (2016: hlm 29) menyatakan keunggulan yang diperoleh roda keberuntungan menjadi berikut:

- 1) Media roda keberuntungan ini sanggup mendorong siswa untuk berpartisipasi,
- 2) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang contohnya *game show* dalam TV. Permainan ini sangat familiar dan sanggup membangkitkan semangat siswa,
- 3) Media ini sangat indah digunakan dalam persiapan ujian,
- 4) Melatih ingatan dan kecepatan berfikir siswa,

- 5) Melatih pemahaman dalam menuntaskan poly sekali masalah yang dihadapi siswa, menjadi akibatnya hasil belajar akan meningkat.

c. Kekurangan Media Permainan Roda Keberuntungan

Aulia (2016 : hlm 29) membicarakan kekurangan media roda keberuntungan menjadi berikut:

1. Membutuhkan ketika yg sangat poly ketika memainkannya,
2. Pengajar lebih poly tenaga, ruang dan ketika. Hal ini ditimbulkan media pembelajaran manual,
3. Membutuhkan lingkungan fasilitas, indera dan porto yang memadai supaya proses pembelajaran bisa berjalan menggunakan lancar.

Dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran permainan roda keberuntungan yaitu adapun kelebihanannya dapat membangkit semangat siswa, melatih kecepatan berfikir siswa, melatih pemahaman siswa, melatih kerja kekompakan/kerja sama yang baik adapun kekurangannya yaitu memakan waktu yang banyak, tenaga, dan biaya besar.

2.1.3 Hakekat Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar menurut *Gagne dan Brigg* (Suprihatiningrum,2016: hlm 37). Adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa akibat perbuatan belajar yang dapat diamati melalui penampilan siswa. Dalam

dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain *Gagne* (Suprihatiningrum, 2016: hlm 37) mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill*, *cognitive strategi*, *verbal information*, *motor skill* dan *attitude*.

Menurut Uno (Suprahatingrum, 2016: hlm 38) tujuan belajar biasanya diarahkan pada salah satu dari taksonomi pembelajaran. *Krahwohl*, *Bloom*, Masia, (Suprahatingrum, 2016: hlm 28) memilih taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan psikomotorik. Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Selanjutnya disini akan diuraikan tiga aspek, yaitu aspek, yaitu aspek kognitif afektif, dan psikomotorik.

1. Aspek kognitif

Aspek kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan cara berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah, misalnya pengetahuan *kompeherensif*, *aplikatif*, *sintesis*, *analisis*, dan *pengetahuan evakuatif*, *daerah kognitif* merupakan tempat yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan menggunakan proses mental yang berawal berdasarkan taraf pengetahuan hingga ketinggian yang lebih tinggi, yakni evaluasi.

2. Aspek afektif

Aspek afektif merupakan kemampuan yg berkaitan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Depdiknas, (Suprahtiningrum,

2016: hlm 41) aspek afektif yang mampu dievaluasi disekolah, yaitu sikap, minat, nilai, dan konsep diri.

a. Sikap

Sikap merupakan perasaan *positif* atau *negative* terhadap suatu objek. Objek ini mampu aktivitas atau mata pelajaran. Sikap anak didik terhadap mata pelajaran, contohnya sains, wajib lebih positif harus mengikuti pelajaran sains. Jadi, perilaku anak didik sehabis mengikuti pelajaran lebih *positif* dibandingkan sebelum mengikuti pelajaran. Perubahan ini adalah indicator keberhasilan pengajar pada melaksanakan proses pembelajaran.

b. Minat

Minat bertujuan memperoleh kabar mengenai minat murid terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya dipakai buat menaikkan minat murid terhadap mata pelajaran. Sekolah ini memenuhi cita-cita murid akan sanggup menaikkan minat murid terhadap suatu objek atau kegiatan. Oleh lantaran itu, disarankan supaya tujuan pembelajaran misalnya yang tercantum dalam kompetensi dasar wajib disertai menggunakan peningkatan minat murid, walau bukan tertulis, namun didalamnya telah tersirat.

c. Nilai

Nilai adalah kepercayaan seorang tentang suatu objek atau agenda, misalnya kepercayaan akan prestasi peserta didik berkeyakinan bahwa prestasi peserta didik sulit untuk didapatkan.

d. Konsep diri

Konsep diri digunakan untuk menentukan kemampuan siswa untuk dapat mengetahui kemampuan dan kelemahan pada siswa sehingga bisa dipilih jalan yang tepat bagi siswa tersebut.

3. Aspek psikomotorik

Tujuan yang berkaitan dengan keterampilan verbal atau fisik termasuk dalam kategori psikomotor. Domain ini, seperti dua lainnya, memiliki sejumlah tingkatan. Persepsi, kesiapan untuk melakukan suatu kegiatan, mekanisme, reaksi terarah, kecakapan, adaptasi, dan penyusunan organisasi, dari yang paling sederhana sampai yang paling canggih, dengan mengacu pada penggunaan indera dalam melakukan suatu kegiatan, terdiri dari untuk melakukan suatu tindakan. *Mekanisme* yang menyebabkan reaksi yang dipelajari dan kebiasaan muncul sedemikian rupa sehingga gerakan yang ditampilkan menyiratkan bakat, seperti menulis halus, menari, atau menjahit. Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat akibat adanya dorongan dan motivasi pada diri siswa untuk terus belajar. Baik itu terletak pada aspek pengetahuan (*kognitif*), aspek sikap dan tingkah laku (*afektif*) dan aspek keterampilan (*psikomotorik*) siswa. Adapun hasil belajar yang terus meningkat itu tergantung dari bagaimana siswa dalam melewati proses pembelajaran.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar (Hasil Belajar)

menurut Munadi (dalam Rusman,2016: hlm 67) faktor yang mempengaruhi, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi interen (dari dalam) dari subjek dan faktor ekstern (dari luar) dari subjek belajar.

1. Faktor internal

a. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang tidak keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pembelajaran.

b. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajar, beberapa faktor psikologis meliputi, IQ, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif dan nalar siswa.

2. Faktor eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

b. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah direncanakan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Puput Faturahman M. Sobry Sutikno (2010: hlm 115) keberhasilan belajar bukanlah yang berdiri sendiri melainkan banyak yang dipengaruhi faktor-faktor lain sebagai berikut.

a. Tujuan

Tujuan merupakan muara dan pangkal dari proses belajar-mengajar oleh karena itu, tujuan menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Guru

Guru dalam mengajar banyak dipengaruhi factor kepribadian, latar belakang pendidikan, pengalaman yang tak kalah pentingnya berkaitan dengan filosofis guru terhadap siswa.

c. Siswa

Siswa dengan segala perbedaanya seperti motivasi minta, bakat, perhatian, harapan, latar belakang sosio-kultural, tradisi keluarga menyatu dalam sistem belajar dikelas. Perbedaan-perbedaan inilah yang wajib dikelola, diorganisir guru untuk mencapai proses pembelajaran optimal.

d. Kegiatan pengajaran

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya intraksi antara guru dan siswa dengan bahan sebagainya perantaranya. Guru yang menciptakan lingkungan belajar yang baik maka kepentingan belajar peserta didik terpenuhi. Siswa merupakan objek belajar yang

memasuki atmosfer suasana belajar yang diciptakan guru. Oleh karena itu guru dengan gaya mengajarnya berusaha mempengaruhi gaya dan cara belajar peserta didik. Gaya belajar dibedakan menjadi empat macam yaitu, yaitu gaya mengajar klasik, *teknogis*, *personalisasi* dan *intraksional*.

e. Evaluasi

Evaluasi memiliki cakupan bahan ajar dalam kurikulum yang biasanya menjadi rujukan pembuatan item-item soal evaluasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu ada faktor internal atau faktor yang datang dari dalam diri siswa baik itu kecerdasan, bakat maupun minat yang dimiliki oleh siswa sedangkan faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik baik itu keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat maupun lingkungan sekolah.

2.1.4 Materi Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 3

1. Pengertian kurikulum 2013

Menurut Mulyasa (2007: hlm 6) kurikulum 2013 adalah yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Artinya bahwa kurikulum 2013 yang terdapat pada muatan kompetensi inti dan kompetensi dasar memuat penekanan terhadap pembentukan karakter seperti pada KI.2 menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan

percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Artinya bahwa kurikulum itu mencakup keseluruhan perangkat yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Menurut Majid (2014: hlm 52) kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah muatan mata pelajaran melalui keterkaitan tujuan, isi, keterampilan dan sikap. Artinya bahwa tujuan utama kurikulum terpadu adalah memadukan sejumlah elemen kurikulum dan pembelajaran diantara berbagai disiplin.

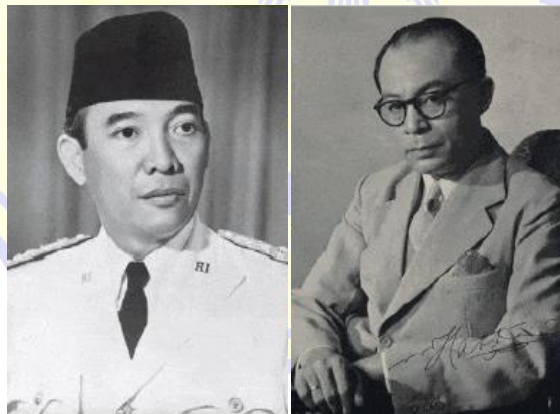
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, bahan, serta cara pembelajaran yang lebih menekankan pada pembentukan karakter. Dan kurikulum 2013 untuk di SD pembelajaran tiap-tiap mata pelajaran sudah tidak dipisahkan lagi melainkan digabung dan integrasi kedalam satu tema pembelajaran dengan melihat kaitan-kaitan dari tema pembelajaran, hanya beberapa mata pelajaran saja yang tidak diintegrasikan kedalam tema seperti mata pelajaran matematika untuk kelas tinggi sementara untuk kelas rendah. Karakteristik kurikulum 2013

2. Tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3

a. Materi Muatan Bahasa Indonesia

1) Proklamator

Ir. Soekarno merupakan presiden pertama Republik Indonesia (RI) dan pahlawan proklamator. Beliau menjadi presiden RI sejak tahun 1945 sampai dengan 1967. Ir. Soekarno dikenal pandai berpidato dan menguasai beberapa bahasa asing sehingga dijuluki ‘‘ Singa Podium’’. Ir Soekarno lahir di Surabaya, Jawa Timur, pada tanggal 6 juni 1901. Jenjang pendidikannya dimulai dari *Indische School* (IS) di tulung gagung. Setelah lulus, Soekarno melanjutkan pendidikannya di *Europeseche Legene School* (ELS) Mojokerto, Jawa Timur, *Hogene Gurger School* (HBS) Surabaya; dan *Technische Hogere School* (THS) sekarang menjadi Institut Teknologi Bandung (ITB), di Bandung, Jawa Barat, dan memperoleh gelar Insinyur.



Gambar 2.1 Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta

2) Teks Narasi: Ir. Soekarno

Ir. Soekarno yang sering disapa Bung Karno merupakan salah satu tokoh penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Bung

Karno adalah pembaca kata-kata deklarasi 17 Agustus 1945. Pada tanggal 18 Agustus 1945, Bung Karno terpilih sebagai Presiden Republik Indonesia sebagai hasil sidang PPKI. Dia adalah tokoh kunci dalam mempertahankan kemerdekaan negara sebagai presiden. Banyak dari kontribusinya dapat ditemukan di situs webnya.

Drs. Mohammad Hatta adalah wakil presiden pertama RI (1945-1957) dan sebagai Bapak Koperasi Indonesia. Beliau juga sangat berperan dalam upaya memperoleh pengakuan dari pemerintah Belanda terhadap kedaulatan RI. Mohammad Hatta lahir di Bukit tinggi, Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902 jenjang pendidikannya ditempuh di *Europoesche Legere School* (ELS) di Bukit Tinggi, *Meer Uitgebreid Lagere Ondewijs* (MULO) di padang, dan *Hondels Middelsbare School* (HMS) di Jakarta.

b. Materi Muatan IPS

Berikut tindakan heroik mendukung proklamasi di beberapa daerah Indonesia

1) Peristiwa 10 November 1945

- a) Tanggal 30 oktober 1945, dilakukan persetujuan untuk menghentikan pertempuran antara tentara sekutu dan rakyat Surabaya.

- b) Sekitar pukul 17.00 terjadi kembali pertempuran di gedung Bank internasional dengan tewasnya pemimpin dan pemuda di Surabaya menyerahkan senjatanya dan juga menyerahkan diri.

2) Pertempuran Ambarawa

- a) Pertempuran ambarawa terjadi pada tanggal 20 November 1945-15 Desember 1945 di ambarawa, Jawa Tengah.

- b) Pada tanggal 26 november 1945, pimpinan pasukan TKR, Letnan Kolonel Isdiman gugur. Sejak saat itu, pimpinan diambil alih oleh colonel Isdiman gugur. Sejak saat itu, pimpinan di ambil alih oleh Kolonel soedirman, seorang panglima Divisi V Banyumas.

3) Bandung lautan api

- a) Pada tanggal 21 november 1945, tentara sekutu mengeluarkan ultimatum pertama untuk mengosongkan bandung bagian utara.

- b) Peringatan ini tidak di hiraukan oleh para pejuang Indonesia. Sejak saat itu, terjadi petempuran di bandung utara yang menyebabkan kekalahan rakyat Indonesia. Bandung utara pun jatuh ke tangan sekutu, dan pasukan Indonesia beserta pemerintah mundur ke bandung selatan.

- c) Pada tanggal 23 maret 1946, tentara sekutu kembali mengeluarkan ultimatum kedua untuk

mengosongkan bandung selatan. Demi keselamatan rakyat, pemerintah Indonesia memerintahkan TRI (tentara republic Indonesia) dan para pejuang untuk mengosongkan bandung selatan.

4) Peristiwa heroic di Yogyakarta

Peristiwa kekuasaan di Yogyakarta dimulai pada tanggal 26 september 1945 sejak pukul 10.00 WIB. Para pegawai pemerintah dan perusahaan yang dikuasai jepang melakukan aksi mogok. Mereka menuntut agar jepang menyerahkan semua kantor kepada pihak Indonesia.



Gambar 2.2 Tentara yang bersiap diperbatasan Yogyakarta

5) Peristiwa Heroik di Surabaya

Terjadi insiden bendera di hotel Yamato, Tunjungan, Surabaya. Orang Belanda mengibarkan bendera merah putih biru di atap hotel. Rakyat kemudian menyerbu hotel, menurunkan, dan merobek warna biru bendera itu untuk dikibarkan kembali. Insiden ini terjadi pada tanggal 19 september 1945.



Gambar 2.3I ensiden bendera di Hotel Yamato

6) Peristiwa Heroik di Semarang

Pada tanggal 15 oktober 1945, pasukan jepang melakukan serangan ke kota semarang dan dihadapi oleh TKR dan lascar pejuang lainnya. Pertempuran berlansung selama lima hari. Akibat pertempuran ini, ribuan pemuda gugur dan ratusan orang jepang tewas. Untuk mengenang peristiwa itu, di semarang didirikan momentumugu muda.



Gambar 2.4Monumen tugu muda

7) Peristiwa Heroik Aceh

Pada tanggal 6 oktober 1945, para pemuda dari tokoh masyarakat membentuk angkatan pemuda Indonesia (API). Anggota API kemudian merebut dan mengambil alih kantor-kantor pemerintahan.

8) Peristiwa Heroik Bali

Pada bulan agustus 1945, pemuda bali membentuk organisasi angkatan muda inodnesia (AMI) dan pemuda republic Indonesia (PRI). Upaya perundingan untuk menegakkan kedaulatan RI telah mereka upayakan, tetapi pihak jepang selalu menghambat. Pada tanggal 13 desember 1945, para pemuda merebut kekuasaan dari jepang secara serentak, tetapi belum berhasil karena persenjataan jepang masih.

9) Peristiwa Heroik di Sumbawa

Bentrokan fisik antara pemuda Indonesia dan jepang terjadi di gempe, sape, raba.

10) Peristiwa Heroik di Kalimantan

Rakyat Kalimantan juga berusaha menegakkan kemerdekaan dengan cara mengibarkan bendera merah putih, memakai lencana merah putih, dan mengadakan rapat-rapat..

11) Peristiwa Heroik di Sumatra Selatan

Adanya upacara pengibaran bendera merah putih pada tanggal 8 oktober 1945 yang dipimpin oleh dr. A.K. Gani. Pada kesempatan itu, diumumkan bahwa sumatera selatan berada di bawah kekuasaan RI. Upaya penegakan kedaulatan di sumatera selatan tidak memerlukan kekerasan karena jepang berusaha menghindar pertempuran. Peristiwa Heroik di Makassar

Gubernur sam ratulangi menyusun pemerintahan pada tanggal 19 agustus 1945. Sementara itu, para pemuda bergerak untuk

merebut gedung-gedung penting seperti stasiun radio dan tangsi polisi.

c. Materi Muatan PPKn

1) Indahnya Hidup Berbhineka

Perhatikan lambang Negara kita dibawah ini, Burung Garuda. Lihatlah Pita yang mencengramkannya. Pada pita itu, tertulis kalimat “Bhineka Tunggal Ika”. Kalimat tersebut diambil dari kitab sutasoma karangan ampu tantular, yang memiliki arti berbeda-beda tetap satu. Kata-kata tersebut kemudian diberi makna yang lebih luas dan mejadi semboyan “meskipun berbeda-beda, tetapi tetap satu jua”. Semboyan itulah kemudian yang mengikat keberagaman bangsa menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.5 Lambang Negara Indonesia

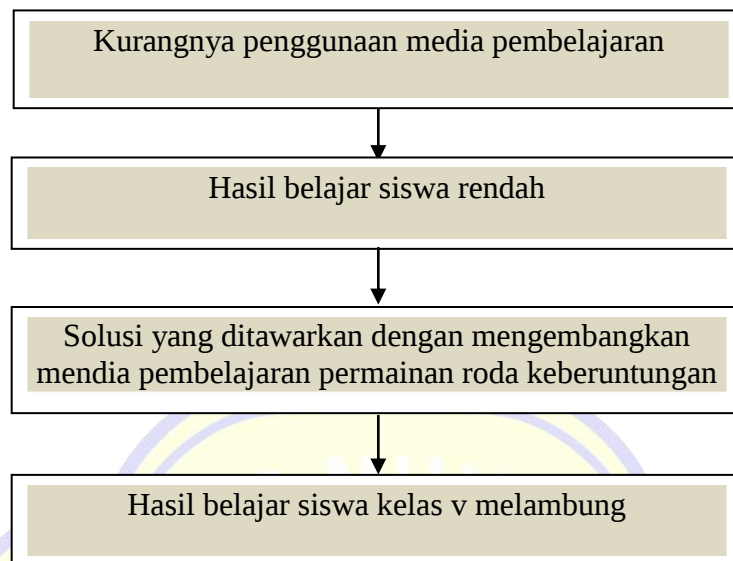
2) Indahnya Hidup Bersatu dalam Perbedaan

Keberagaman yang ada dilingkungan sekitar hendaknya disikapi dengan menerapkan hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari. Kamu tidak dapat hidup sendiri. Kamu membutuhkan bantuan orang lain. Dengan saling membantu ditengah

masyarakat, hidup akan terasa aman, nyaman dan saling tentram. Misalnya, dalam bidang keamanan, untuk menjaga keamanan masyarakat, setiap anggota masyarakat wajib melaksanakan roda sesuai dengan jadwal dan penuh tanggung jawab.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar dibawah ini dapat disampaikan dalam penelitian ini media pembelajaran yang ada disekolah masih kurang digunakan oleh guru maka dari itu dikembangkan media pembelajaran permainan roda keberuntungan supaya terciptanya pembelajaran yang bisa menarik perhatian, minat, dan motivasi peserta didik. Memakai media pembelajaran di tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 untuk siswa kelas V SD Negeri Pulau Boleng yang hanya berpatokan pada buku akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman siswa. Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan karena karakteristik siswa Sekolah Dasar masih ingin bermain dalam nuansa belajar, Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran permainan roda keberuntungan dalam tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 di SD Negeri Pulau Boleng.



Gambar 2.6 Skema Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini contoh yang dilakukan mengacu dalam contoh penelitian dan pengembangan yang dikemukakan sang *Borg & Gall*. Peneliti mengacu dalam contoh *Borg & Gall* lantaran contoh pengembangan ini dirasa efektif pada pengembangan media pembelajaran yang sedang dilakukan dalam waktu penelitian. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang dipakai buat membentuk produk tertentu, dan menguji keefektifitan produk tersebut (Sugiyono, 2015: hlm 407).

Penelitian pengembangan adalah galat satu bentuk penelitian yang terkait menggunakan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan menggunakan penelitian yang akan bertujuan buat membuatkan sebuah produk yang dilakukan sang peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan yang dikhususkan buat murid kelas V SD dalam tema peristiwa pada kehidupan sub tema dua pembelajaran ke 3.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dari *Borg & Gall* terdapat sepuluh tahap, adapun langkah-langkah pengembangan media menjadi berikut:



Gambar 3.1
Model Pengembangan *Borg and Gall*

3.2 Prosedur Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan media permainan roda keberuntungan memakai model yang diutarakan oleh *Borg & Gall* dengan medel penelitian pengembangan R&D sepuluh tahap, namun keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi peneliti, maka tidak sampai pada produk massal dilakukan peneliti.

3.2.1 *Research and information collecting* (penelitian dan Pengumpulan Data)

tahap studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam mempersiapkan pengembangan. Langkah ini mencakup tinjauan *pustaka/literatur review* serta observasi. Sesuai dengan kurikulum 2013,

kajian pustaka dilaksanakan bakal mengumpulkan berita tentang keperluan yang memungkinkan pengembangan prodak. Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng merupakan lokasi penelitian lapangan penelitian ini.

3.2.2 Planning (perencanaan)

Menyusun *planning* penelitian, mencakup kemampuan yang dibutuhkan pada penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai menggunakan penelitian tersebut, desain atau langkah penelitian, menyesuaikan materi dengan media yang akan dibuat dan menentukan KI dan KDnya.

1.2.3 Develop preliminary form of product (pengembangan Draft Produk)

merupakan kegiatan penyusunan prodak permainan roda keberuntungan dengan tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 siswa kelas V SD Negeri Pulau Boleng

Penyusunan produk awal media pembelajaran akan menghasilkan produk permainan roda keberuntungan yang didalamnya mencakup:

- a. Kayu dan tripleks
- b. Kartu pertanyaan
- c. Gambar-gambar yang menarik

1.2.4 Preliminary field testing (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahap uji coba lapangan adalah aktivitas melakukan termin validasi dalam draft produk permainan roda keberuntungan yang dikembangkan termin validasi melibatkan 2 dosen menjadi pakar materi dan media, dan 3 pengajar menjadi validator. Validasi ini bertujuan buat menerima saran dan

masukan berdasarkan dosen pakar, pengajar tentang kebenaran isi dan format atau desain berdasarkan media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang dikembangkan.

1.2.5 Main Product Revision (Merevisi Hasil Uji Coba)

Pada tahap ini, agenda yang dilakukan yaitu merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi media pembelajaran permainan roda keberuntungan di tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi yang pantas dan siap diuji cobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

1.2.6 Main field testing (Uji Coba Lapangan Utama)

uji coba lapangan utama dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Pulau Boleng yang sudah mempelajari tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 sebanyak 6 orang peserta didik untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam skala terbatas (kecil). Hasil uji coba terbatas akan dijadikan sebagai dasar Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penelitian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman merevisi pelaksanaan dalam revisi untuk penyempurnaan produk hasil uji lapangan operasional/empiris.

1.2.7 Operational product revision (penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

produk permainan roda keberuntungan yang pantas dan siap diuji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

1.2.8 *Operational field testing* (Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris)

Pada uji coba lapangan operasional/realitas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan output belajar peserta didik dan keefektifan produk, uji coba ini dilakukan dalam kelas V SD Negeri Pulau Boleng Sebanyak 9 murid.

1.2.9 *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir)

Setelah Media disempurnakan, peneliti perlu menguji produk untuk memverifikasi kepraktisan dan keberhasilannya di lapangan. Perubahan ini dilakukan agar produk akhir dapat digunakan untuk tahap selanjutnya dan memenuhi tujuan pengembangan dan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3.2.10 *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Produk akhir dalam penelitian ini berupa media pembelajaran roda keberuntungan yang sudah melewati proses validasi sang ahli, dan pengajar lalu melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas yang lalu bisa diimplementasikan pada anak didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Pulau Boleng buat menaikkan output belajar.

1.3 Uji Coba Produk

1.3.3 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan desain yang dilakukan buat mengetahui kevalidan berdasarkan produk yang dibentuk yang nantinya validasi akan

melihat kekurangan berdasarkan media pembelajaran yang sudah disusun. Kepraktisan produk dihasilkan menurut nilai angket respon anak didik dan angket observasi keterlaksanaan media, sedangkan buat keefektifan produk dihasilkan berdasarkan output belajar anak didik.

1.3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah kepada siapa melakukan uji coba tersebut. Subjek uji coba lapangan utama siswa kelas VI SDN Pulau Boleng dengan jumlah 6 siswa. Sedangkan uji coba lapangan operasional dilakukan pada seluruh siswa kelas V SDN Pulau Boleng.

1.4 Jenis Data

Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran menurut validator.

2. Data Kuantitatif

Data berupa skor evaluasi buat produk yang dihasilkan, validasi skor, evaluasi siswa, dan skor tes tujuan pembelajaran adalah model data kuantitatif. Soal tes output belajar didasarkan dalam data kuantitatif ini, yg dipakai buat memilih kualitas buah soal yang dihasilkan.

1.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan teknik tes dan non tes yang terdiri berdasarkan wawancara, obsevasi dan angket.

1.4.1 Instrument non tes dan tes

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada pengajar kelas V SD Negeri Pulau Boleng buat memperoleh data kualitatif yang mencakup keadaan anak didik waktu proses belajar mengajar didalam kelas, tanggapan pengajar mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diperuntukan pada kelas. Peneliti melakukan wawancara secara berstruktur, tujuan wawancara yaitu memperoleh berita tentang output belajar anak didik kelas SD Negeri Pulau Boleng.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik orang maupun objek lainnya. (Sugiyono, 2019: hlm 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas V SDN Pulau Boleng untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang nantinya akan diberi masukan berupa saran dan kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Observasi guru juga dimaksudkan untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan.

Table 3.1 Kisi-kisi observasi guru

No.	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Aspek	Dapat menciptakan	1	

	Management	suasana kondusif		8
2.		Dapat mengolah kelas	2	
3.		Dapat menciptakan komunikasi yang baik	3	
4.		Pembelajaran secara runtut	4	
5.		Peningkatan gairah belajar siswa	9	
6.		Kemampuan menanggapi pertanyaan	7	
7.		Membangun semangat kerjasama kelompok	6	
8.		Mudah memahami pertanyaan	10	
9.	Aspek Materi	Penguasaan materi selama pembelajaran	8	2
10.		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5	
Jumlah				10

1. Angket

Angket yang dipakai pada penelitian ini bertujuan buat mengetahui kesesuaian materi dan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Adapun angket yang dibentuk berupa angket validasi pakar materi, angket validasi pakar media, dan angket respon siswa. Sebelumnya pembuatan angket terlebih dahulu dibentuk pada bentuk terali angket.

Untuk terali validasi angket pakar materi bisa ditinjau dalam tabel 3.2.

a. Kisi-kisi angket validasi ahli materi

Table 3.2 Kisi-kisi validasi ahli materi

No.	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrument	Jumlah Instrument
1.	Aspek	Kesesuaian materi dengan KI pada K13	1	
2.		Kesesuaian materi dengan KD pada K13	2	
3.		Kesesuaian materi dengan tujuan	3	

	Materi	pembelajaran		9
4.		Kesesuaian materi dengan Indikator	4	
5.		Kesesuaian media media dengan materi tema dan sub tema	5	
6.		Penyampaian materi menggunakan media mudah di mengerti siswa	6	
7.		Isi materi yang disajikan pada media sangat jelas	7	
8.		Kesesuaian soal pada kartu pertanyaan dengan materi	10	
9.		Kesesuaian materi dengan materi dapat meningkatkan hasil belajar	9	
10.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang baku pada kartu pertanyaan	8	1
Jumlah				10

Sedangkan untuk ahli media uji kevalidan produk berdasarkan kesesuaian materi dan media pembelajaran juga diukur melalui lembar angket validasi. Kisi-kisi angket validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.3.

b. Kisi-kisi angket validasi ahli media

Table 3.3 Kisi-kisi validasi ahli media

No.	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Penyajian media	Kemenarikan media	1	5
2.		Kemudahan dalam mengoprasikan media	4	
3.		Media yang dapat digunakan dalam waktu yang lama	8	
4.		Langkah penggunaan media yang mudah	7	
5.		Ketepatan pemilihan media	9	
6.		Desain gambar pada	3	

	Model tampilan	media		5
7.		Gambar yang sesuai karakter siswa V SD	5	
8.		Desain dan format penulisan	6	
9.		Kesesuaian warna media	2	
10.		Desain kotak kartu pertanyaan	10	
Jumlah				10

Hal serupa juga berlaku untuk siswa dalam memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi dan produk media, yang diisi melalui angket respon siswa.

Perhatikan tabel 3.4 untuk kisi-kisi angket respon siswa.

c. Kisi-kisi angket respon siswa

Table 3.4 Kisi-kisi respon siswa

No.	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Penyajian media	Dapat meningkatkan pengetahuan	1	6
2.		Media menarik untuk dimainkan	2	
3.		Media dapat meningkatkan semangat belajar	3	
4.		Media dapat memudahkan proses belajar di dalam kelas	5	
5.		Warna pada media sangat menarik	6	
6.		Media tidak membahayakan saat dimainkan	10	
7.	Aspek materi	Tampilan gambar sangat jelas	8	3
8.		Tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan sangat jelas	7	
9.		Media sangat tepat digunakan pada pembelajaran tematik	9	
10.	Aspek sikap	Antusiasme	4	1
Jumlah				10

2. Tes pencapaian hasil belajar

Metode tes pada penelitian ini dipakai buat mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau output belajar. Tes diberikan pada anak didik secara individu buat mengetahui kemampuan kognitif anak didik pada pembelajaran tematik melalui media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Adapun tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda menggunakan jumlah 25 soal. Sedangkan buat mengukur indikator soal tadi penelitian memakai Taksonomi Bloom menggunakan taraf C1, C2, C3.

Table 3.5 Kisi-kisi soal

T/ST	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diukur			Jumlah soal
				C1	C2	C3	
Peristiwa dalam kehidupan/ Peristiwa kebangsaan seputar proklamasi	Bahasa Indonesia	3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana 4.5 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	3.5.1 mengidentifikasi informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	19,20,21,22,23,24	18,25		8
			4.5.1 mendiskusikan informasi penting dan teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif 4.5.2 menyampaikan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif				

	PKn	3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat. 3.3.2 mendiskusikan keberagaman sosial budaya 4.3.1 mengemukakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	10, 12, 14, 16,	7, 8, 9, 11, 15, 17,	13	11
	IPS	3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya 3.4.2 mendiskusikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	1, 2, 3	4, 5, 6		6
		4.4 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyebutkan hasil identifikasi mengenai factor-faktor penting penyebab penjajahan banga Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mepertahankan kedaulatannya.				
Jumlah				25			

(Sumber: Eko Cahyono dkk, 2020 hlm 8)

1.6 Teknik Analisi Data

Informasi yang dikumpulkan pada penelitian ini dianalisis dan dipakai buat mengganti media yang didapatkan supaya membuat media permainan roda keberuntungan yang baik dapat memenuhi persyaratan yang diberikan yaitu valid, praktis, dan efektif. Analisis kevalidan.

Analisis kevalidan diperoleh melalui validasi produk sang pakar media, pakar materi dan pengajar terhadap pengembangan media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Hasil yang diperoleh dipakai menjadi masukan buat merevisi atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini data validasi didapatkan menurut pengumpulan data menggunakan memakai angket. Data angket dilakukan menggunakan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis pada responden buat dijawabnya.

Angket validasi diberikan sesudah pengembangan media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Tujuan validasi merupakan buat mengetahui taraf kelayakan produk yang dikembangkan sebelum materi ajar yang berupa produk ini dipakai secara umum. Angket validasi media dan materi ini memakai skala likert menggunakan metode *check-list* dalam setiap butiran evaluasi menggunakan kriteria sangat layak, layak, relatif layak dan layak dan validator akan menaruh masukan perbaikan. Adapun kriteria penskoran buat memvalidasi pengembangan materi ajar yang berupa media pembelajaran bisa dipandang dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penilaian Validator

Kriteria	Skor
Sangat Layak (SL)	4
Layak (L)	3
Cukup Layak (CL)	2
Tidak Layak (TL)	1

Rumus persentase angket validasi yaitu:

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

Keterangan:

P : nilai uji validasi produk

$\sum x$: skor yang diperoleh

$\sum x_i$: skor maksimum

(Kusuma dalam Naja, 2020:34)

Sedangkan rumus persentase rata-rata angket validasi:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah total nilai validasi

n : Jumlah validator

(Ridwan dalam Meliani, 2019: 138)

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Hasil Validasi

No.	Range Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
1.	$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak perlu revisi
2.	$68\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak perlu revisi
3.	$52\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Perlu revisi
4.	$36\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Tidak layak	Revisi

Kusuma (dalam Naja, 2020: 34)

Berdasarkan kriteria interpretasi hasil validasi pada tabel 3.7 diatas, maka criteria kevalidan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Kualifikasi sangat layak dan layak, maka perlu dilakukan revisi kecil sesuai dengan saran validator dan tidak perlu dilakukan validasi kembali.
- Kualifikasi cukup layak, maka perlu dilakukan revisi besar dan tidak perlu dilakukan validasi kembali

- c. Kualifikasi tidak layak, maka perlu dilakukan revisi besar dan perlu dilakukan validasi kembali.

1. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan lembar pengamatan guru terhadap kesesuaian produk dan materi pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

a. Data angket respon siswa

Analisis angket respon siswa diberikan pada siswa kelas VI dan V SD Negeri Pulau Boleng dengan tujuan untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran permainan roda keberuntungan.

Angket tersebut diukur dengan menggunakan skala Gutman dengan kriteria setuju dan tidak setuju seperti pada table 3.8.

Table 3.8 Kriteria angket respon siswa uji terbatas

Kriteria	Skor
Setuju	1
Tidak setuju	0

(Sumber Sugiyono, 2019 hlm 150)

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Prestasi penilaian

n : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Berdasarkan hasil prestasi data angket respon siswa dalam uji kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dalam table 3.9.

Tabel 3.9 Pedoman Skor angket respon siswa uji terbatas

Presentase (%)	AngkaKeterangan
----------------	-----------------

76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Tidak baik
0-25	Sangat tidak baik

(Sumber Lestari, 2010 hlm 66)

b. Data observasi Guru uji terbatas

Kesesuaian bahan ajar baik produk atau materi pembelajaran dapat diketahui melalui analisis kepraktisan data observasi guru uji terbatas dengan rumus:

$$\text{Skor tanggapan guru\%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Produk media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria presentasi tingkat kepraktisan seperti pada table 3.10.

Tabel 3.10 Penilaian Tanggapan Guru

Presentase (%)	Keterangan
$20 < NV \leq 40$	Tidak praktis
$40 < NV \leq 60$	Cukup praktis
$60 < NV \leq 80$	Praktis
$80 < NV \leq 100$	Sangat praktis

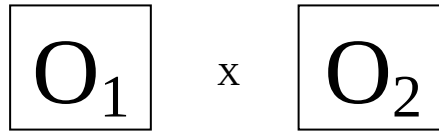
Ridwan (Indriyanti, 2020 hlm 75)

2. Analisis Keefektifan

Peneliti melakukan analisis data uji coba produk lapangan dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design (after-before)*. Untuk menganalisis data perbandingan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:114).

Pada desain ini terdapat *pretest* yaitu observasi sebelum dilakukan eksperimen dan *posttest* setelah dilakukan eksperimen, dengan kata lain menggunakan dua kali perlakuan sebelum penggunaan media dan setelah

penggunaan media. *One-Group Pretest-Posttest Design* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 *One Group Pretest-Posstest Desain*. Sumber Sugiyono (2019: hlm 114)

Keterangan :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi media)

X = Treatment (pembelajaran dengan media pembelajaran roda keberuntungan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi media)

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui tes hasil belajar siswa kelas V SDN Pulau Boleng dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar tersebut adalah:

$$\text{Skor perolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

dengan rumus:

$$\text{Presentasi ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dalam table 3.11.

Table 3.11 Kriteria ketuntasan klasikal

Presentase (%)	Kategori
0 % - 75 %	Tidak tuntas
76 % - 100 %	Tuntas

(Sumber Aqib, 2011)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*, Hake (dalam Mastang 2017: 670)

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Skor uji *N-gain* dapat dilihat dalam table 3.12:

Table 3.12 Nilai Gain

Nilai-gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber Lestari, 2017: hlm 66)

Untuk menghitung tingkat perbandingan yaitu dengan menggunakan rumus tingkat kemaknaan 0,05%.