

SKRIPSI

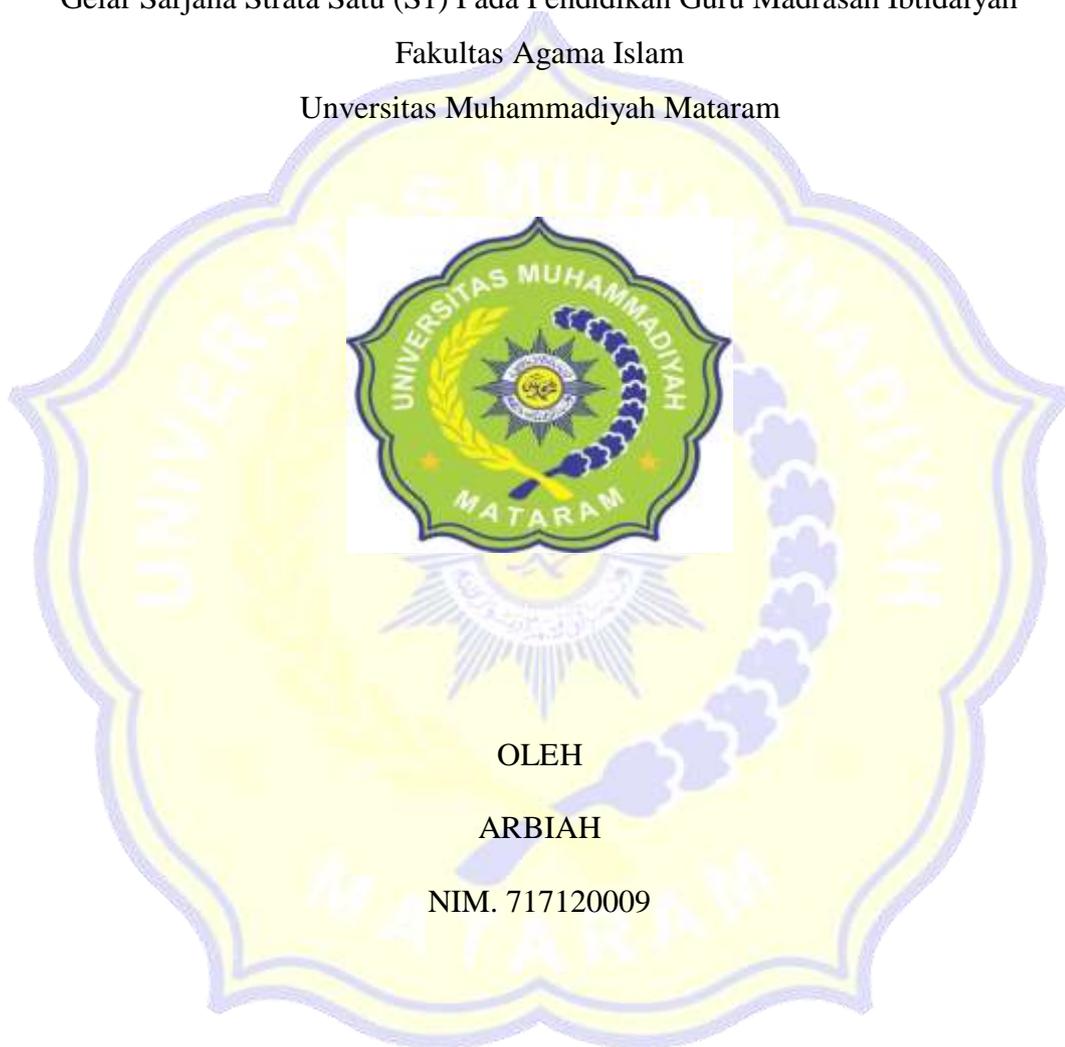
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHELL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
KELAS IV MI AL-MADANIYAH JEMPONG MATARAM TAHUN 2020/2021

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Agama Islam

Unversitas Muhammadiyah Mataram



OLEH

ARBIAH

NIM. 717120009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2020/2021

PEGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
KELAS IV MI AL-MADANIYAH JEMPONG MATARAM TAHUN 2020/2021**

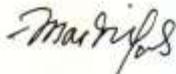
Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 14 Juni 2021

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Mardiyah Hayati, M.Pd.I

M. Musfiatul Wardi M.Pd

NIDN: 0802096701

NIDN: 0817038302

Menyetujui,

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Mataram

Ketua Program Studi



Aqodiyah, M.Pd.I

NIDN: 0815027401

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
KELAS IV MI AL-MADANIYAH JEMPONG MATARAM TAHUN 2020/2021**

Skripsi ini atas Nama Arbiah telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 14 Juni 2021

Dewan penguji terdiri dari:

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Mapanvompai, M.Pd.I

Mustapa Ali, M.Pd.I

NIDN: 0819098301

NIDN: 0805108053

Mengesahkan

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan FAI



A. Suwandi, M.Pd.I

NIDN: 0814067001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arbiah
NIM : 717120009
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Agama Islam (PGMI)
Universitas : Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021" ini secara keseluruhan adalah hasil peneliti atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di belakang hari ternyata karya tulis ini tidak asli, saya siap dianulir gelar keserjanaan saya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Mataram, 15 September 2021

Saya yang Menyatakan



Arbiah

NIM: 717120009



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.lit.ummata.ac.id> E-mail : upt.perpusummata@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Arbach
NIM : 717120009
Tempat/Tgl Lahir : Dorpu, 21 Juli 1999
Program Studi : PSMI
Fakultas : Agama Islam
No. Hp/Email : 085 941 490 917

Judul Penelitian :-

Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Siki kelas Iv Mi Al-Madaniyah Lampung Mataram Tahun 2020/2021

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. $\frac{4}{6}$

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum* 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 : 13 September 2021

Penulis



Arbach
NIM 717120009

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.lit.ummata.ac.id> E-mail: upt.perpustakaa@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Afiah
NIM : 7172009
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 21 Juli 1989
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
No. Hp/Email : 005 94 486 919
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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 Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata PelajaranSKI kelas IV MI Al-Miftahiyah Jempang Mataram Tahun 2020/2021

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 : 13 September 2021

Penulis



Afiah

NIM 7172009

Mengetahui
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Jika kamu tidak tahan terhadap penatnya belajar, maka kamu akan menanggung
bahayanya kebodohan “ (Imam Syafi’i)



KATA PENGANTAR

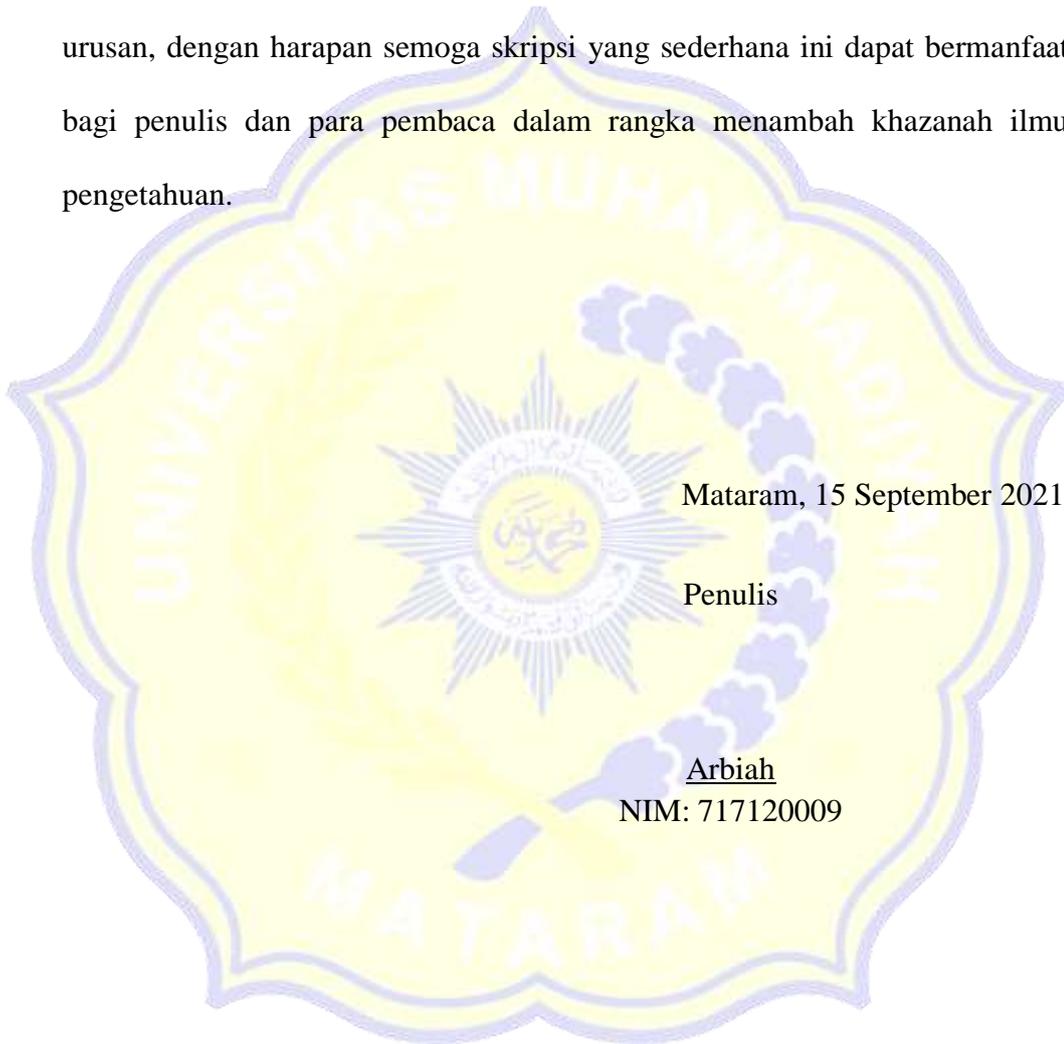
Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat diacu oleh para guru MI dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Suwandi, M.Pd.I sebagai Dekan FAI Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Aqodiah, M.Pd.I sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Mardiyah Hayati, M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing I
5. Bapak Musfiatul Wardi, M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing II
6. Ibu Suwarni, S.Pd selaku guru kelas IV MI Al-madaniyah Jempong Mataram yang telah membantu memberikan ketersediaan waktu di lokasi penelitian, sehingga skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya.

7. Kedua orang tuaku, saudara-saudariku, keluargaku dan semua rekan-rekan seperjuangan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah-lah penulis berserah diri terhadap semua urusan, dengan harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca dalam rangka menambah khazanah ilmu pengetahuan.



Mataram, 15 September 2021

Penulis

Arbiah

NIM: 717120009

Arbiah. 717120009. Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Mardiyah Hayati, M.Pd.I

Pembimbing 2 : M. Musfiatul Wardi, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran *spinning wheel* agar mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi SKI tentang Kepribadian Nabi Muhammad SAW di kelas IV dan dapat membantu guru dalam mempermudah proses belajar. Adapun jenis penelitian adalah pengembangan. Tempat penelitian MI Al-Madaniyah Jempong Mataram. Penelitian dilakukan oleh penulis. Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Brog & Gall yang dilakukan dengan tujuh tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain terdiri dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan pendidik, revisi desain, dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan revisi produk. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik Tata surya memperoleh nilai dari ahli media 96,25% dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari ahli materi 83,33%. Dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 96,875% dan respon peserta didik kelas IV pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92,89% dan uji kelompok besar dari kelas IV memperoleh nilai 90,67% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran *spinning wheel* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : pemahaman konsep, pengembangan, model Brog & Gall, Kepribadian Nabi Muhammad SAW

Arbiah: 717120009. **Development of Spinning Wheel Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in SKI Subjects at Class IV of MI Al-Madaniyah Jempong, Mataram.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Mardiyah Hayati, M.Pd.I
Second Advisor : M. Musfiatul Wardi, M.Pd

ABSTRACT

This research intends to create a spinning wheel learning media product that will help students better understand topics in SKI material about the Personality of the Prophet Muhammad SAW in grade IV, as well as aid teachers in the learning process. This study applied the Research & Development method, located in MI Al-Madaniyah Jempong, Mataram. The research was conducted by the by using the Borg & Gall model carried out in seven stages, namely potential and problems, collecting data, product design, design validation consisting of several experts, namely media experts, material experts and educators, design revisions, testing small-scale trials and large-scale trials and product revisions. The solar system comic learning medium received a score of 96.25 percent from media experts with very good criteria and 83.33 percent from material experts, resulting in a total score of 96.25 percent. With very decent standards, educators' average score is 96.875 percent, while class IV students' response at the small group test stage is 92.89 percent, and class IV students' answer at the big group test stage is 90.67 percent. The spinning wheel learning media is deserving of attention as a teaching tool.

Keywords: *Understanding Concept, Development, Borg & Gall Model, Personality of Prophet Muhammad SAW*



DAFTAR ISI

COVER	i
PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
PLAGIARISME	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
MOTO HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)	x
ABSTRAK (BAHASA INGGRIS).....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Penelitian Relevan.....	11

B. Kajian Teori	13
1. Pengertian Media.....	13
2. Pengertian Media Pembelajaran	14
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Fungsi Media Pembelajaran	18
a. Fungsi atensi	18
b. Fungsi afektif	19
c. Fungsi kognitif.....	19
d. Fungsi kompensatoris	19
5. Media Spinning Wheel	20
a. Pengertian media game spinning wheel.....	20
b. Manfaat game spinning wheel.....	20
6. Pengertian Hasil Belajar	21
a. Pengertian hasil belajar.....	21
b. Macam-macam hasil belajar	22
c. Factor yang mempengaruhi hasil belajar	23
7. Materi Pembelajaran 2.....	25
a. Kurikulum 2013.....	25
b. Pelajaran 2.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	31
1. Potensi dan masalah.....	32

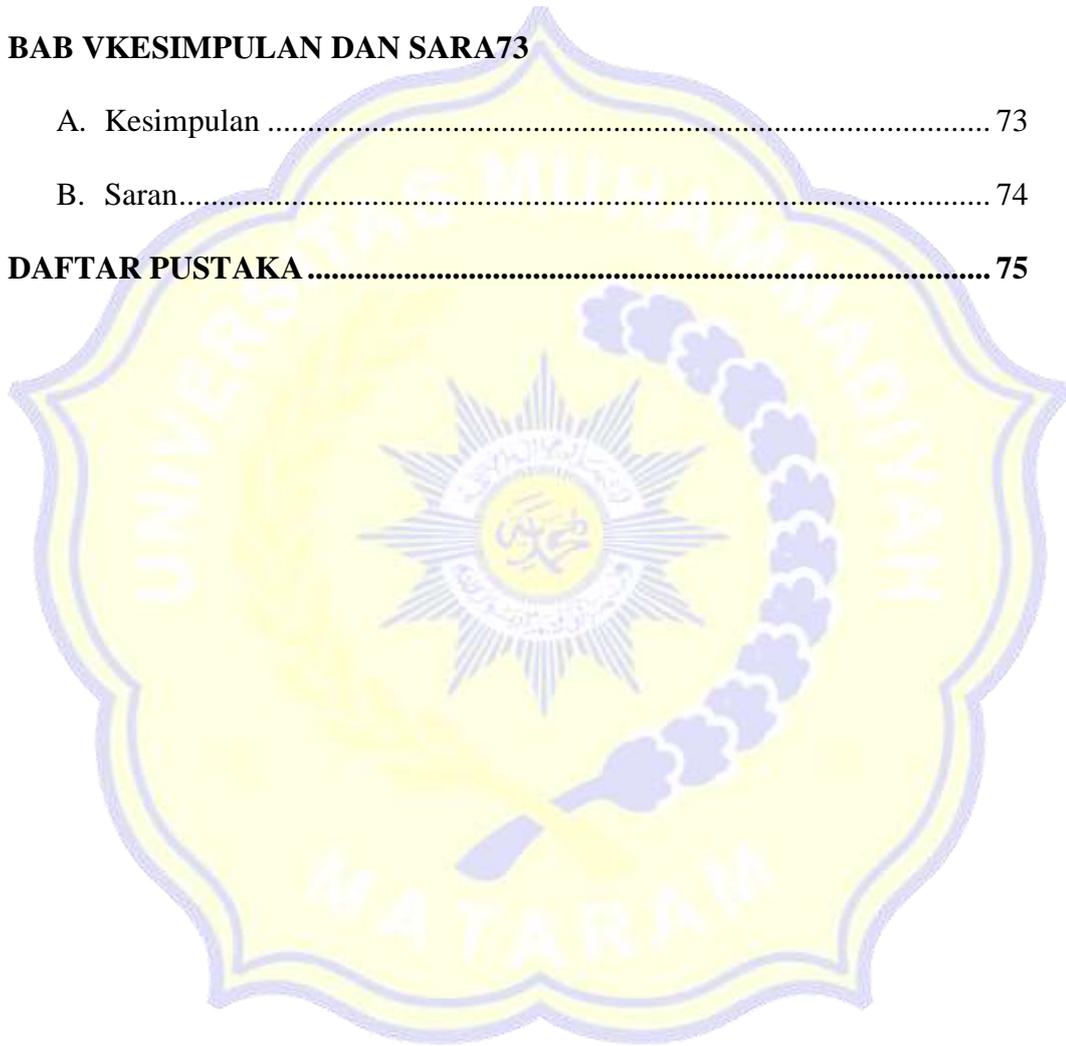
2. Mengumpulkan masalah.....	32
3. Desain produk.....	33
4. Validasi desain.....	33
5. Revisi desain.....	34
6. Uji coba produk	34
7. Revisi produk.....	35
C. Subjek Uji Coba.....	35
D. Jenis Data	36
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
B. Deskripsi Data Lapangan	48
1. Potensi dan Masalah	48
2. Mengumpulkan Informasi	49
3. Desain Produk dan Pengembangan Produk.....	49
4. Validasi Desain.....	50
a. Hasil Validasi Ahli Media	50
b. Validasi Ahli Materi	53
5. Perbaikan Desain	55
6. Uji Coba Produk	59
a. Uji Coba Kelompok Kecil	59
b. Uji Coba Kelompok Besar	62
c. Hasil Validasi Pendidik	66

7. Revisi Produk	69
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	69
1. Validasi produk.....	70
a. Validasi Ahli Media.....	70
b. Validasi Ahli Materi	70
c. Penilaian Pendidik.....	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

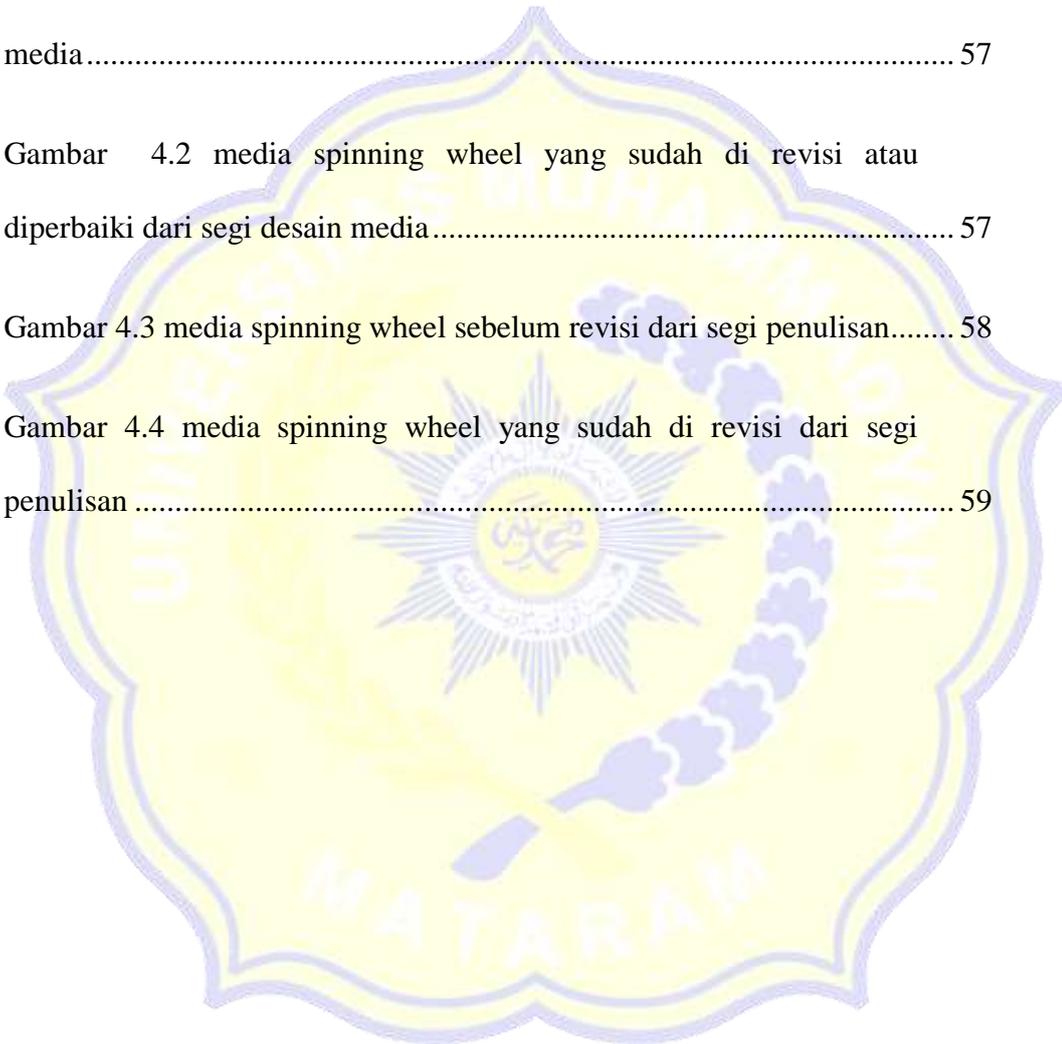
Tabel 3.1 Kisi-kisi Penilaian Materi	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Media.....	37
Table 3.3 Kisi-kisi Penilaian pendidikan	38
Table 3.4 Kisi-kisi Penilaian Peserta Didik	38
Table 3.5 Kisi-kisi Penilaian <i>Skala</i> Likert	40
Table 3.6 Skala Kelayakan.....	40
Table 4.1 Daftar Keadaan Guru di MI Al-Madaniyah.....	45
Table 4.2 Daftar Keadaan siswa MI Al-Madaniyah	46
Table 4.3 Data Keadaan Meubeler di MI Al-Madaniyah	47
Table 4.4 Hasil Akhir Data Validasi Media.....	51
Table 4.5 Responden Validasi Media	51
Table 4.6 Hasil Akhir Validasi dan Penilaian Ahli Materi	53
Table 4.7 Responden Validasi Materi.....	53
Table 4.8 Komentar Atau Saran Dari Ahli Media	55
Table 4.9 Komentar Atau Saran Dari Ahli Materi.....	58
Table 4.10 Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil.....	60
Table 4.11 Responden Uji Kelompok Kecil	60

Table 4.12 Uji Coba Kelompok Besar	63
Table 4.13 Responden Uji Kelompok Besar.....	64
Table 4.14 Hasil Penilaian Pendidik	66
Table 4.15 Responden Validasi Pendidikan.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir.....	28
Gambar 3.1 Langkah langkah penggunaan Motode Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall.....	31
Gambar 4.1 media spinning wheel sebelum di revisi dari segi desain media.....	57
Gambar 4.2 media spinning wheel yang sudah di revisi atau diperbaiki dari segi desain media.....	57
Gambar 4.3 media spinning wheel sebelum revisi dari segi penulisan.....	58
Gambar 4.4 media spinning wheel yang sudah di revisi dari segi penulisan	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Pendidikan sebagai salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia, dimana iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang.

Sesuai dengan definisi pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."¹

¹ Undang-undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pendidikan sebagai proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang mengalami perubahan dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan dapat terjadi secara otodidak maupun non otodidak. Pendidikan secara otodidak dilakukan tanpa bimbingan seorang guru atau belajar sendiri. Setiap pengalaman yang didapatkan dari proses pembelajaran, memiliki efek atau dampak pada cara berpikir, merasa atau tindakan yang dapat dianggap sebagai satuan pendidikan.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²

Usaha guru dalam menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: pertama, diketahui secara tepat faktor-faktor yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses belajar-mengajar, kedua, dikenal masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim belajar-mengajar, ketiga, dikuasainya berbagai

² Drs. Cucu Suhana, M.Pd, *Konsep strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Revika Aditama, 2014), 19

pendekatan dalam pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana suatu pendekatan digunakan.

Perlu kita sadari bahwa bekerja dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kaitannya dengan kegiatan pengelolaan kelas, tidak bisa bertindak seperti seorang juru masak dengan buku resep masakannya. Suatu masalah yang timbul mungkin dapat berhasil diatasi dengan cara tertentu pada saat tertentu dan untuk seseorang atau sekelompok peserta didik tertentu. Akan tetapi cara tersebut mungkin tak dapat dipergunakan untuk mengatasi masalah yang sama, pada waktu yang berbeda, terhadap seseorang atau sekelompok peserta didik yang lain. Oleh karena itu keterampilan guru untuk dapat membaca situasi kelas sangat penting agar yang dilakukan tepat guna.

Pengelolaan kelas dan pengelolaan pengajaran adalah dua kegiatan yang sangat erat hubungannya namun dapat dan harus dibedakan satu sama lain karena tujuannya berbeda. Kalau pengajaran (*instruction*) mencakup semua kegiatan yang secara langsung dimaksudkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pengajaran (menentukan entry behavior peserta didik, menyusun rencana pelajaran, memberi informasi, bertanya, menilai, dan sebagainya), maka pengelolaan kelas menunjuk kepada kegiatan-kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar.³

Strategi pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Guru sebagai “pemeran utama” harus bisa memberikan strategi pembelajaran yang terbaik untuk mencapai

³ Drs. Ahmad Rohani HM, M.Pd. *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2004), 122-123

sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Dick & Carey⁴ menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah gambaran komponen materi dan prosedur atau cara yang digunakan untuk memudahkan siswa belajar. Ketercapaian hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh pemilihan strategi yang tepat. Namun masih banyak guru yang hanya menggunakan strategi metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal.

Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Adapun komponen pendidikan yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran guru berperan penting sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar, mendorong hasil belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar. Berkenaan dengan hal tersebut bantuan suatu media pembelajaran yang menarik akan dibutuhkan untuk menyampaikan materi. Peran media pembelajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bisa dikatakan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, sangat membantu siswa untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

⁴ Jamil Suprihatiningrum, M.Pd.Si *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 150

Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Sehingga dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dan dilengkapi.⁵

Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat merupakan pendidikan jenjang dasar untuk menumbuhkan minat dan mengasah kemampuan pikiran. MI Al-Madaniyah terlihat bagus dikarenakan penataan kelas rapi. Kelebihan di madrasah ibtidaiyah dalam penerapan program pendidikannya selalu berpedoman dasar pada Akhlakul Karimah. Kurikulum yang digunakan di MI Al-Madaniyah menggunakan Kurikulum 2013. Dalam proses Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan sebagian menggunakan media.

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dari tanggal 23-26 desember 2020 bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung secara luring guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, terutama pada mata pelajaran SKI yang notabenehnya adalah berkaitan dengan sejarah sehingga siswa sering tidak memahami penjelasan dari guru dan proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan sehingga dalam proses pembelajaran terlihat peserta didik kurang memahami pembelajaran dan mengantuk.

Berdasarkan problematika yang dihadapi oleh siswa di sekolah dalam proses pembelajaran berlangsung secara luring, maka guru MI Al-Madaniyah

⁵ lib.unnes.ac.id

membutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya maka peneliti memberikan solusi alternative yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram. Media ini di buat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan, Penggunaan media ini juga menarik untuk digunakan dikarenakan siswa diusia ini suka bermain-main maka dengan adanya media ini membuat siswa tidak bosan pada saat pembelajaran sedang berlangsung dikarenakan ada permainanya juga.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI Al-Madaniyah.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI Al-Madaniyah
3. Apakah kendala yang di hadapi dalam pengembangan media *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI Al-Madaniyah

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui desain media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Al-Madaniyah
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Al-Madaniyah
3. Mengetahui kendala yang di hadapi dalam pengembangan media *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV MI Al-Madaniyah

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, membangkitkan hasil peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bernama *Spinning Wheel*, media ini adalah salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual yang dikreasikan dalam pembelajaran yang berbentuk permainan. Mengamati bahwa didalam kelas peserta didik lebih senang bermain, media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena didesain semenarik mungkin. Media ini berbentuk roda berputar, yang dirancang semenarik mungkin sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Media ini dirancang untuk digunakan di kelas IV MI Al-Madaniyah. Oleh karena itu untuk menghasilkan media *Spinning Wheel* yang bagus dan menarik dalam pembelajaran, maka peneliti memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Media *Spinning Wheel* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media *Spinning Wheel* ini terbuat dari alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan dalam membuatnya, antara lain :

- a. Kardus
- b. Lem tembak
- c. Lem kertas
- d. Kertas origami
- e. Kertas manila
- f. Gunting
- g. Pengaris
- h. pulpen

3. Media *Spinning Wheel* ini berbentuk roda dengan warna-warni dan gambar,

Media *Spinning Wheel* terdiri dari :

- a. Bentuknya bundar seperti roda dengan warna warni, dimasing-masing warna akan ditempel materi pembelajaran.
- b. Terdapat gambar pada media yang di temple di alas media berdekatan dengan roda berputar.
- c. Membuat panah untuk penunjuk pada *Spinning Wheel*, ketika *Spinning Wheel* diputar maka panah akan berhenti pada salah satu warna yg ada pada *Spinning Wheel* dan tertulis kalimat di warna tersebut maka siswa harus menebak gambar mana yang ada pada materi tersebut yang cocok.

- d. *Spinning Wheel* bisa digunakan untuk menceritakan sebuah cerita yang menggambarkan kalimat sesuai dengan yg dipilih oleh panah tadi.
2. Media *Spinning Wheel* ini disesuaikan dengan buku pembelajaran Kurikulum 2013 kelas IV(empat).
3. Media *Spinning Wheel* dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok. Media ini dalam membuatnya pun tidak terlalu sulit dan media ini juga memiliki berbagai kelebihan terutama dapat membuat anak berhasil dalam belajar.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka memberdayakan semua potensi dan sumber daya pembelajaran yang ada di kelas IV MI Al-Madaniyah. Dengan mengoptimalkan berbagai media pembelajaran yang ada di setiap kelas, maka penelitian ini akan sangat berguna, baik untuk peserta didik, guru, peneliti bahkan sekolah juga. Maka dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang di alami oleh siswa dalam belajar, khususnya kelas IV MI Al-Madaniyah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari kendala-kendala. Oleh karena itu terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media *Spinning Wheel* ini.

1. Asmsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Media *Spinning Wheel* yang dikembangkan adalah berupa roda berputar yang memuat gambar dan materi sesuai dengan materi pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Media *Spinning Wheel* yang dikembangkan berupa roda berputar dapat menjadi salah satu media yang menunjang hasil belajar dalam pembelajaran Kurikulum 2013 untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI).

2. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media *Spinning Wheel* ini dalam proses pembuatan membutuhkan kreatifitas guru.
- b. Tempat uji coba media *Spinning Wheel* masih terbatas pada salah satu Madrasah Ibtidaiyah yaitu MI Al-Madaniyah.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan secara detail tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada.
2. Media pembelajaran merupakan media yang ditampilkan dalam bentuk *Spinning Wheel* berupa gambar dan materi.
3. *Spinning Wheel* merupakan media yang dibuat dengan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhannya. Dimana media ini nanti digunakan atau diaplikasikan dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah suatu dorongan dan harapan yang diinginkan oleh seseorang dari proses belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI Al-Madaniyah Tahun Pelajaran 2020/2021”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlinta Wulan Hariyati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS” ini telah sesuai dengan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Namun peneliti menggunakan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil validasi meteri memperoleh presentase 88% dengan dapat dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan media *spinning question* secara keseluruhan dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi criteria kelayakan dari segi indicator ketepatan, kepentingan, kualitas hasil, memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indicator respon peserta didik.⁶

⁶ Core.ac.uk

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathonatun Nisak U.M. (2016) dengan judul “ Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamur” berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan question wheel pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek keaktifan menjawab siswa dan hasil belajar siswa. Penilaian berdasarkan keaktifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbalul Ulya (2019) dengan judul “Pengembangan media Pembelajaran Game *Spinning Wheel* Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas IV di Sekolah Dasar” dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa merasa bosan saat pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data, dokumen-dokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Setelah media tersebut dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan

⁷ Media.neliti.com

ahli materi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁸

Dari beberapa penelitian pengembangan media di atas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *Spinning Wheel* yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media walaupun ada perbedaan nama-nama media, baik itu media *Spinning Question*, *Question Wheel*, *Game Spinning Wheel* Berbasis Model 4D. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi materi, desain media berupa gambar, dan warna dan cara penggunaan media, Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

⁸ [Lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini . AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹⁰

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’.

⁹ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, hlm. 2

¹⁰ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media.....*,3

Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata bentuk jamak dari *wasail*. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para

siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa” .

Menurut Azhar Arsyad media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pengertian media pendidikan seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam Kurikulum

yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

3. Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Rvai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:¹¹

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

¹¹ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media.....*,20

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, di samping secara verbal.
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer.
 - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di simulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
 - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi computer.
 - 7) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹²
4. Fungsi Media Pembelajaran

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks,

¹² Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media...*, 22

maya dan berada dibalik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pengkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka

terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹³

5. Media *Spinning Wheel*

a. Pengertian Media Game *Spinning Wheel*

¹³ Prof. Dr. Azhar Arsyad, Media...,24

Kata *Spinning Wheel* berasal dari kata *spin* yang artinya putar dan *wheel* adalah roda. Sehingga *Spinning Wheel* pun diartikan dengan roda berputar. Masih banyak juga istilah dari *Spinning Wheel*, mulai dari slot, fly spin dan banyak lagi untuk istilah *Spinning Wheel* atau roda berputar ini. Permainan *Spinning Wheel* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan materi. Dalam papan roda berputar ini terdiri jarum penunjuk arah, gambar dan materi disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Sehingga roda berputar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Manfaat Game *Spinning Wheel*

Manfaat dari game *Spinning Wheel* suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda putar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna dan gambar. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk siswa aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.¹⁴

6. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

¹⁴ lib.unnes.ac.id

Menurut Rifai¹⁵, menjelaskan hasil belajar dapat dilihat dari sikap keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh pelajar setelah mengalami proses pembelajaran. Artinya proses belajar yang dilewati oleh seseorang akan menentukan sikap seseorang, siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik akan memiliki sikap yang baik begitupun sebaliknya siswa yang mengikuti pembelajaran tidak baik maka dia akan mempunyai keterampilan sikap yang tidak baik pula.

Crow & Crow¹⁵ mendefinisikan belajar adalah menaruh perhatian pada perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Artinya bahwa belajar dapat membuat individu menyesuaikan diri baik persoalan personal maupun sosial, karena konsep perubahan adalah konsep yang terkandung dalam belajar.

Sudjana menyebutkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan hasil belajar dan menghasilkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Artinya bahwa perubahan tingkah laku seseorang pada proses pembelajaran akan menghasilkan perubahan hasil belajar pula.

Dari pendapat beberapa ahli diatas diketahui bahwa setiap proses belajar akan mempengaruhi hasil belajar, baik itu terletak pada perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan tingkah laku (afektif), maupun perubahan ketampilan

¹⁵ Juwaidin, *Pengantar Pendidikan Dan Teori Belajar* (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2015), hlm. 129

(psikomotorik). Perubahan yang dialami itu baik atau buruk tergantung dari bagaimana seseorang dalam melewati proses pembelajaran. Tolak ukur hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dilewati.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Ada beberapa macam-macam hasil belajar yang meliputi pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik) dan sikap siswa (aspek afektif) Kaitan dengan ini Blom¹⁶ membedakan ketiga hal tersebut, Untuk lebih jelasnya dapat dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Pemahaman konsep (*cognitive domain*) meliputi kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat tercapai setelah melakukan proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut meliputi; pengetahuan, pengertian, penerapan, analisis, sintensi, dan evaluasi. Keempat kemampuan tersebut bersifat hierarki, Artinya, untuk mencapai semua kemampuan tersebut haruslah dilalui dengan proses belajar.
- 2) Keterampilan proses (aspek psikomotorik) yakni suatu kemampuan yang terdiri dari persepsi, kesiapan, dan respon terpimpin. Artinya kemampuan yang berpotensi untuk mendorong ketangkasan dan kecakapan agar lebih sigap terhadap persoalan yang dihadapi (yang dimunculkan)

¹⁶ Lib.unnes.ac.id

3) Keterampilan sikap (aspek afektif) berupa kemampuan untuk menerima, membentuk, dan mengarakterisasikan. Artinya suatu kemampuan yang terdapat pada setiap individu yang dilihat sebagai suatu aset untuk mengelolah kemampuan.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam dari hasil belajar yaitu pemahaman konsep, keterampilan proses, dan keterampilan perkembangan dari ketiga macam hasil belajar tersebut akan ditentukan oleh proses belajar yang dilewati seseorang.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. Artinya bahwa ada dua hal besar yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, secara perincih uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, hasil belajar, tekun, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik atau kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Artinya bahwa keadaan keluarga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang tidak baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar anak.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Artinya bahwa faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa seperti kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar dan minat, sementara faktor dari luar diri siswa yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model penyajian materi pembelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal atau faktor yang datang dari dalam diri peserta didik baik itu kecerdasan, bakat maupun minat yang dimiliki oleh peserta didik sedangkan faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yaitu

faktor yang datang dari luar diri peserta didik baik itu keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.¹⁷

7. Materi Pembelajaran 2

a. Kurikulum 2013

1) Pengertian Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah Kurikulum 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 Majid¹⁸ Kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah muatan mata pelajaran melalui keterkaitan tujuan, isi,

¹⁷ Lisa Indrianti, Skripsi: *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram* (Mataram: UMMAT, 2020), 84-88

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. Pada Kurikulum 2013 untuk di SD/MI 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 (mulai kelas 4-6) Sekolah Dasar, sementara untuk kelas rendah SD mata pelajaran matematika diintegrasikan kedalam tema, dan mata pembelajarn yang terpisah yaitu terdapat juga dimata pembelajaran pendidikan agama dan olahraga.

2) Karakteristik Kurikulum 2013

Dalam Kurikulum 2013 memiliki karakteristik diantaranya; (1) isi atau konten Kurikulum dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) satuan pendidikan dan kelas, dirincih lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran. (2) kompetensi inti merupakan gambaran secara kategori mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (kognitif dan psikomotorik) (3) kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk satu tema untuk SD/MI,

¹⁸ A. Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Edisi Kedua PT Remaja Rosdakarya, 2014), 52

dan untuk mata pelajaran tertentu untuk jenjang pendidikan menengah dan atas. (4) kompetensi inti dan kompetensi dasar dijenjang pendidikan dasar diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah berimbang antara sikap dan kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi). (5) kompetensi inti menjadi unsur organisatoris (*organizing element*) kompetensi dasar yaitu KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam kompetensi inti. (6) kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran jenjang pendidikan diikat oleh kompetensi inti. (7) silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut. (8) rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan dari setiap KD untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Dari beberapa hal yang dijelaskan mengenai karakteristik Kurikulum 2013 diatas dapat disimpulkan mengenai beberapa hal yang membedakan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013 konsep pembelajaran terpadu sedangkan Kurikulum sebelum memiliki konsep pembelajarn yang terpisah permata pelajaran dan di Kurikulum 2013 sudah terdapat muatan kompetensi inti yang lebih menekankan pada pendidikan karakter sementara untuk Kurikulum sebelumnya tidak terdapat pemisahan kompetensi inti.¹⁹

b. Pelajaran 2: Kepribadian Nabi Muhammad SAW.

¹⁹ A. Majid, *Pembelajaran...*,53

Pada pembelajaran kedua mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terdapat materi yang menjelaskan

1) Apa yang kita teladani dari kepribadian Nabi Muhammad SAW

- ✓ Pertama; santun dalam berbicara
- ✓ Kedua; santun dalam perbuatan
- ✓ Ketiga; santun dalam pengambilan keputusan
- ✓ Keempat; santun ketika berhadapan dengan orang yang membencinya.

2) Sifat-sifat mulia apa saja yang wajib dimiliki Nabi Muhammad SAW

- ✓ Siddiq
- ✓ Amanah
- ✓ Tablig
- ✓ Fathonah²⁰

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



²⁰ M Yasin dkk, Sejarah Kebudayaan Islam (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014), 25-27

Gambar 2.1 kerangka berpikir

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran terutama pembelajaran SKI sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang dijelaskan maka peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa kelas IV MI Al-Madaniyah kurang menggunakan media hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar. Maka peneliti memberikan solusi alternative dalam proses pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan *Spinning Wheel* karena karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas IV masih ingin bermain dalam nuansa belajar.

Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa kelas IV MI yang lebih senang bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka peneliti menggunakan media *Spinning Wheel* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pembelajaran 2 di siswa kelas IV MI Al-Madaniyah dapat menambah pemilihan media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research dan Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²¹

Borg and Gall menyatakan bahwa “*what is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu?. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.²²

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

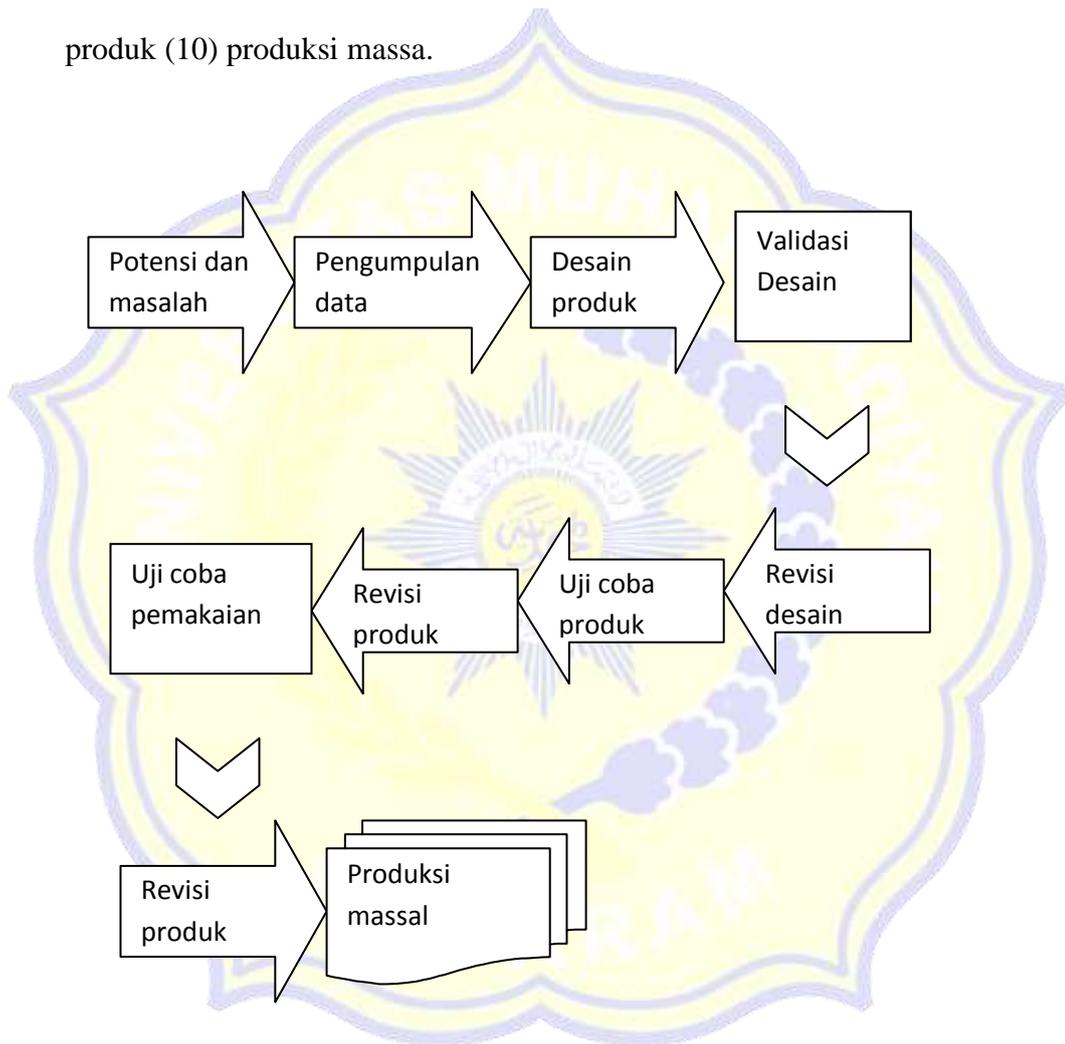
Penelitian dan pengembangan secara luas adalah model pendekatan sistem yang dirancang dan dikembangkan oleh Dick dan Carey²³. Dalam model ini dapat dijumpai model procedural yang bersifat deskriptif yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Model ini menggariskan sepuluh langkah-

²¹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407

²² Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 394

²³ Prof. Dr.H. Punaji Setyosari, M.Ed, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: KENCANA, 2016), 276

langkah umum yang akan menghasilkan produk, bahan material atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall, langkah-langkah pengembangan ini yang akan menghasilkan produk lebih khususnya dibidang pendidikan yaitu: (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) produksi massa.



Gambar 3.1 Langkah langkah penggunaan Motode Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall.²⁴

B. Prosedur Pengembangan

²⁴ Sugiyono, Metode..., 404

Di kesepuluh langkah-langkah pengembangan di atas akan dibatasi menjadi 7 langkah akan digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan berbagai pertimbangan terkait dengan keterbatasan yang dimiliki peneliti untuk mencapai produksi massal banyak yang dibutuhkan. Ke 7 langkah-langkah ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan pengembangan terkait dengan media pembelajaran berbasis games untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas IV peneliti menggunakan wawancara, maka dari itu terkait dengan pelaksanaan prapenelitian di MI Al-Madaniyah. Hasil yang didapatkan dari wawancara terkait dengan apakah bapak/ibu guru pernah menjadikan media *Spinning Wheel* sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar? Pendidik memberikan informasi terkait penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, bahwa mereka sebelumnya tidak pernah menggunakan media *spinning wheel* dalam pembelajaran berlangsung maka peneliti mengembangkan media tersebut yang digunakan oleh peneliti sebelumnya kemudian peneliti kembangkan di MI Al-Madaniyah. Potensi dalam penelitian ini akan memberikan pengaruh terhadap keadaan di MI Al-Madaniyah yang selama pandemik tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Mengumpulkan Informasi

Selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran games

Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan dengan menjadikan *Spinning Wheel* sebagai salah satu media pembelajaran dapat mengatasi masalah tersebut. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis games di dapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan internet.

3. Desain Produk

Perencanaan membuat produk awal adalah dengan mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat produk dilakukan dengan cara mencari melalui internet dan membaca buku. Selain itu penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis games dilakukan dengan beberapa tahap.

4. Validasi Desain

Merupakan proses dalam kegiatan untuk menilai suatu produk rancangan, dalam hal ini media pembelajaran yang berbasis *Spinning Wheel* akan memberikan nilai yang positif karena lebih menarik sehingga siswa akan lebih paham focus, kreatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di dalam buku *Encyclopedia of Education Evaluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan kawan-kawanya disebutkan *A test is valid if it measures what purpose to measure* yang dapat didefinisikan lebih kurang demikian sebuah tes dikatakan valid apabila test tersebut mengukur apa yang hendak akan diukur. Dalam bahasa Indonesia “valid”

disebut dengan istilah sah. Validasi desain terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Uji Ahli Media

Desain pembelajaran merupakan ahli desain pembelajaran yang diperlukan untuk mereview bagian dari aspek-aspek yang ada dalam produk. Ahli ini mengetahui ketepatan standar minimal yang ditetapkan dalam pembuatan produk *Spinning Wheel* mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas 4 MI Al-Madaniyah. Untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan peserta didik terhadap media spinning wheel dalam kegiatan proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan dengan menunjukkan media *spinning wheel* dan memberikan angket kepada ahli media.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media melalui diskusi, maka dari itu akan dapat diketahui kelemahan dari media *Spinning Wheel* sebagai media pembelajaran Sejarah kebudayaan islam pada materi untuk peserta didik kelas 4 MI Al-Madaniyah. Kelemahan-kelemahan yang ada pada desain produk sebelumnya, akan diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Apabila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat banyak dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Tetapi jika sedikit yang di revisi maka, produk baru itu siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Selanjutnya produk yang telah selesai dibuat diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba dilakukan dengan luring di rumah wali kelas IV MI Al-Madaniyah, uji coba produk dilakukan dengan berbagai cara diantaranya peneliti membagi materi yang telah diprint dan menjelaskan materi Sejarah Kebudayaan Islam kemudian menyuruh peserta didik untuk mempelajari materi yang telah bagikan dan yang telah dijelaskan tadi. Pengujian ini akan dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil (*small group evaluation*) yaitu dengan penggunaan media *Spinning Wheel* beserta dengan materi yang telah ditempel pada media, materi disesuaikan dengan materi yang di ajar.

7. Revisi Produk

Revisi produk akan dilakukan setelah hasil yang diuji cobakan produk, dan apabila tanggapan pendidik atau peseta didik mengatakan bahwa produk ini tidak baik dan tidak menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media ini masih memiliki banyak kekurangan sebagai media pembelajaran. Dan produk hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

5. Subjek Uji Coba

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B dan dua guru pelajaran MI Al-Madaniyah, peneliti akan mengambil satu kelas sebagai sampel agar untuk mengvalidasi *Spinning Wheel* sebagai media

pembelajaran. Peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel dikarenakan ada keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian dan tempat penelitian akan dilaksanakan di MI Al-Madaniyah.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan media *Spinning Wheel* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas 4 MI Al-Madaniyah.

6. Jenis Data

Jenis data pada pengembangan media *Spinning Wheel* berupa jenis data kualitatif dan kuantitatif, data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan media dengan menggunakan bahan ajar berupa *Spinning Wheel*. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan *skala Likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian di analisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dari angket.

7. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket

untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk pendidik serta angket untuk peserta didik, pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validasi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

3.1 Tabel Kisi-kisi Penilaian Materi

No.	Aspek Yang Dinilai
1.	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
3.	Ketepatan dengan indikator yang ada di kurikulum
4.	Kesesuaian isi dengan materi
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
6.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
7.	Kejelasan topik pembelajaran
8.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
10.	Muatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada materi yang disampaikan
11.	Kejelasan materi yang diberikan
12.	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar

3.2 Tabel kisi-kisi Penilaian Media

No.	Aspek Yang Dinilai
1.	Kemenarikan media, warna, dan gambar

2.	Tulisan materi mudah dibaca
3.	Menarik perhatian peserta didik
4.	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi
5.	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik
6.	Media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar
7.	Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik
8.	Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang agama islam

3.3 Tabel kisi-kisi penilaian pendidik

No.	Aspek Yang Akan Dinilai
1.	Ingin mengetahui media <i>spinning wheel</i>
2.	Kata <i>spinning wheel</i> berasal dari kata <i>spin</i> yang artinya putar dan <i>wheel</i> adalah roda. Sehingga <i>spinning wheel</i> pun diartikan dengan roda berputar. Permainan <i>spinning wheel</i> ini di modifikasi untuk media pembelajaran
3.	Dukungan media terhadap kemandirian belajar peserta didik
4.	Kemudahan media untuk meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik dalam mempelajari materi Kepribadian Rasulullah SAW
5.	Kemampuan media mempeluas wawasan peserta didik
6.	Materi yang disajikan lengkap dan jelas
7.	Apresiasi media <i>spinning wheel</i> dapat menarik minat belajar peserta didik
8.	Informasi yang disampaikan jelas

9.	Percobaan media <i>spinning wheel</i> mudah dipahami
10.	Kemenarikan media <i>spinning wheel</i>
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
12.	Kemenarikan tulisan dan desain media
13.	Kemenarikan warna dan gambar
14.	Tulisan materi yang ada pada media <i>spinning wheel</i> jelas

3.4. Tabel kisi-kisi penilaian peserta didik

No.	Aspek Yang Dapat Dinilai
1.	Menggunakan media <i>spinning wheel</i> mempermudah saya belajar
2.	Media <i>spinning wheel</i> bisa saya belajar sendiri atau bersama-sama
3.	Media <i>spinning wheel</i> mudah saya gunakan
4.	Warna yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> sangat menarik bagi saya
5.	Gambar yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> sangat menarik bagi saya
6.	Permainan dalam media <i>spinning wheel</i> menyenangkan bagi saya
7.	Tulisan materi di media rapi dan bagus
8.	Materi yang di tulis di media mudah dipahami
9.	Saya senang belajar menggunakan media <i>spinning wheel</i>

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini, yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan evaluator yang

didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Data yang diperoleh penelitian yang telah menjadi data kualitatif dan kuantitatif kedua data ini akan digunakan peneliti untuk mengembangkan produk untuk menguji kelayakan dan keefektifan media spinning wheel dan juga data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan *skala Likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

3.5 Kisi-kisi penilaian *Skala Likert*

Skor				
1	2	3	4	5
STS	TS	R	S	SS
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju

Sumber: adaptasi *skala likert*²⁵

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{FN}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

²⁵ Sugiyono, Metode..., 412

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sample uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

3.6 Tabel skala kelayakan

Skor	Kategori
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat lemah
$21\% < x \leq 40\%$	Lemah
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup
$61\% < x \leq 80\%$	Baik
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat baik

