

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR KEBUDAYAAN (ROTAN)  
PADA TEMA 7 SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3 UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV  
SDN INPRES O,O DONGGO**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**SRI MULIANA**  
**NIM.117180032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

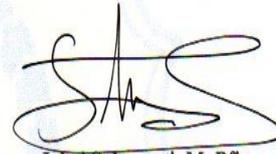
**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR KEBUDAYAAN (ROTAN) PADA  
TEMA 7 SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3 UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN INPRES O,O  
DONGGO**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Pada tanggal, 5 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing I**

  
Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN 0804048501

**Dosen Pembimbing II**

  
Johri Sabarvati, M. Pfis.  
NIDN 0804048601

**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 RODA PUTAR KEBUDAYAAN (ROTAN) PADA  
TEMA 7 SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3 UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN INPRES 0,0  
DONGGO

Skripsi atas nama Sri muliana telah mempertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram  
Pada Tanggal, 05 Agustus 2021

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN 0804048501

(Ketua)

(.....  
.....)

2. Yuni Mariyati, M.Pd  
NIDN 0806068802

(Anggota)

(.....  
.....)

3. Nursina Sari, M.Pd  
NIDN 0825059102

(Anggota)

(.....  
.....)

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Menyatakan bahwa :

Nama : Sri Muliana

Nim : 117180032

Alamat : Pagasangan Indah

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan media roda putar kebudayaan (Rotan) pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo pada tema 7 indahnya keragaman dinegeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya dinegeriku pembelajaran 3 tahun pembelajaran 2020/2021" merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, makai itu acuan sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram

Yang membuat pernyataan



Sri muliana

Nim :117180032



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](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

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

Nama : Sri muliana  
NIM : 117180032  
Tempat/Tgl Lahir : Jango - 20-06-1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 238 847.869/mulianasri100@gmail.com  
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR KEBUDAYAAN (ROTAH) PADA TEMA 7  
SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN INPRES 010 DONGGO

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 40%

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 : 12-Agustus-2021

Penulis



Sri muliana  
NIM 117180032

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.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Sri muliana  
NIM : 117180032  
Tempat/Tgl Lahir : Jango-20-06-1999  
Program Studi : Pgsd  
Fakultas : Fkip  
No. Hp/Email : 085 238 847 869 / mulianasiloo@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 RODA PUTAR KEBUDAYA'AN (ROTAN) PADA TEMA 1  
SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN INPRES OJO DONGGO

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 : 12-Agustus 2021

Penulis



Sri muliana  
NIM. 117180032

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

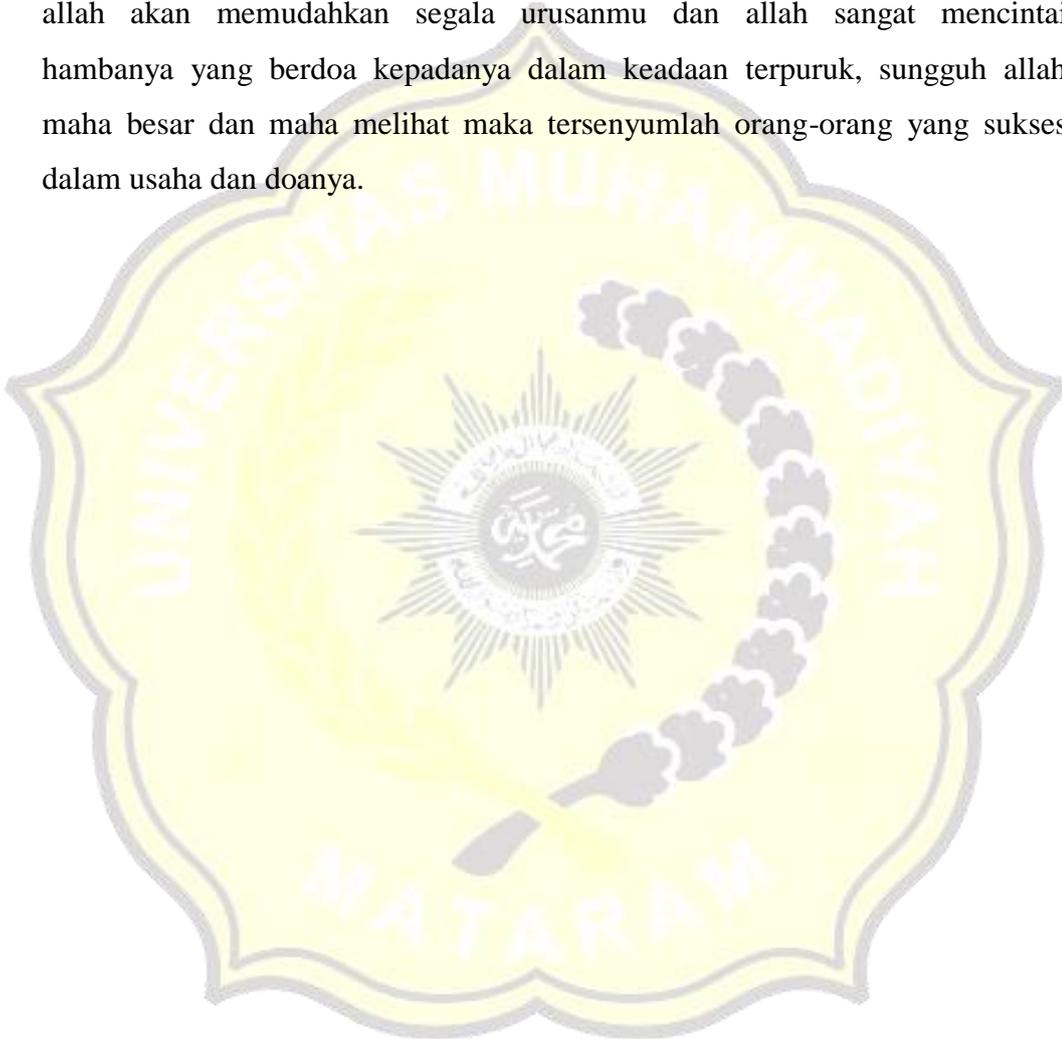


Skandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya allah selalu bersama kita. QS At taubah : ayat 40 dan surat Al mukmin : ayat 60, “ berdoalah kepadaku pastilah aku kabulkan untuk mu “QS Al mukmin : 60.

Seperti apapun kesulitanmu libatkanlah allah dalam segala urusan niscaya allah akan memudahkan segala urusanmu dan allah sangat mencintai hambanya yang berdoa kepadanya dalam keadaan terpuruk, sungguh allah maha besar dan maha melihat maka tersenyumlah orang-orang yang sukses dalam usaha dan doanya.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirohim*

Alhamdulillahirrahmanirohim segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam dan atas segala nikmat, hidayah dan taufik yang Allah berikan. Sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada baginda kita Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wassalam, yang telah membawa kita dari tebing-tebing kehancuran menuju puncak kejayaan Islam seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang terdekat saya yang selalu ada dalam setiap keadaan terpuruk dan mau membantu saya baik berupa materi maupun tenaga.

1. Teruntuk kedua orang tuaku, ayah dan ibundah yang paling saya cintai dan saya sayangi, bapak Hatrin dan ibunda Fatimah terima kasih karena selalu mendorongku melakukan hal yang baik, terimakasih karena kalian selalu ada untukku, terima kasih untuk semua cinta yang kalian berikan kepadaku, yang telah membesarkan saya sampai sebesar sekarang dengan hati yang ikhlas, tulus tiada tara dan tak pernah mengeluh akan membiayai hidup dan pendidikan saya. Merekalah yang selalu memotivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi. Terima kasih yang tak terhingga saya ucapkan yang tidak bisa dibalas dengan apapun itu.
2. Teruntuk ke empat kakakku Adnan dengan istrinya Yayan Sofian, Siti Nurhaida dengan suaminya Sirajudin, Saidin dengan istrinya Sri Wati dan Yani Susanti dengan suaminya Ofan kalianlah yang menjadi tombak pertahanan yang membuat saya bertahan dengan godaan yang datang untuk mematahkan semangat saya. Terimakasih sudah menjadi saudara dan saudari serta ipar yang baik buat saya. Yang selalu membantu saya baik berupa materi maupun tenaga sehingga mengurangi beban orang tua kita.
3. Teruntuk teman-teman yang selalu support saya dalam segala hal terima kasih saya ucapkan dan semoga kalian sukses selalu dalam segala pencapaiannya amin.

4. Teruntuk dosen pembimbing saya, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila selama proses bimbingan berlangsung saya menyinggung perasaan bapak dan ibu dosen. Dan saya ucapkan terimakasih banyak karna tanpa bimbingan bapak dan ibu dosen saya tidak akan sampai pada titik ini.

Semoga apa yang peroleh selama berada di Unniversitas muhammadiyah mataram khususnya Falkutas keguruan dan ilmu pendidikan prodi pendidikan guru sekolah dasar bisa bermanfaat khususnya bagi pembaca dan bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia biasah yang tidak luput dari kesalahan dan dosa dan jauh dari kata sempurna.

Mataram

Yang membuat pernyataan

Sri muliana

Nim :117180032

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak lupa penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam kegelapan menuju alam terang benerang dan penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan media Rotan(roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggopada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran 3.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelas serjana PGSD pada falkultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

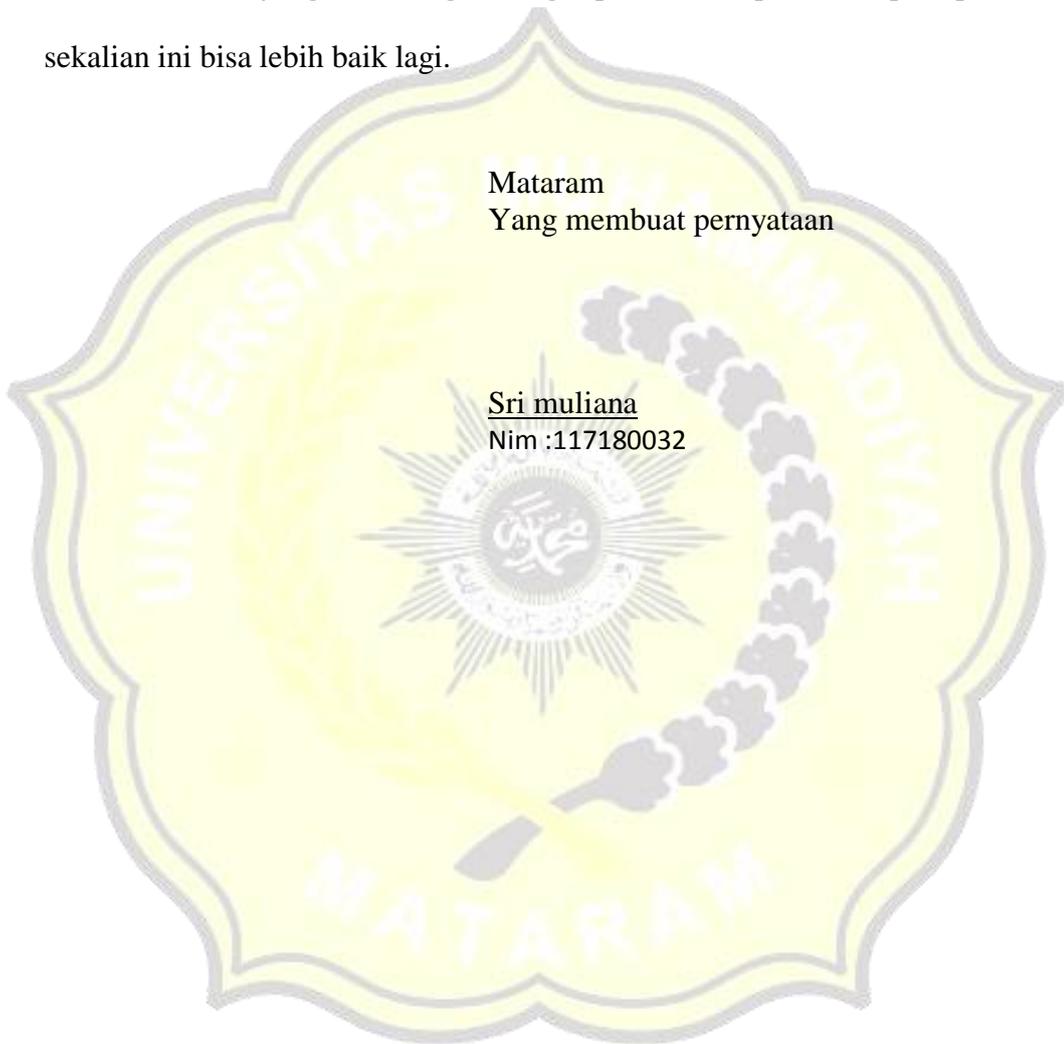
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai rektor Universitas Muhammadiyah mataram
2. Ibu Dr. H. Maemunah, M.Pd. sebagai dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar falkultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiya mataram.

4. Ibu Johri Sabaryati M.Pfis selaku pembimbing II
5. Kedua orang tua, saudara/i, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian ini bisa lebih baik lagi.

Mataram  
Yang membuat pernyataan

Sri muliana  
Nim :117180032



Muliana,Sri. 117180032. **Pengembangan media Rotan (roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV DI SDN INPRES O,O DONGGO.** Skripsi. Mataram : Univesitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd.

Pembimbing 2 : Johri sabaryati M.Pfis

### ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media Rotan(roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Inpres O,o Donggo yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research & development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg & Gool*. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji keefektifan dilakukan pada kelas V dan untuk uji kepraktisan dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN Inpres O,o Donggo sebagai uji kepraktisan dankeefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media Rotan(roda putar kebudayaan) dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 93,87 (sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media Rotan(roda putar kebudayaan) memperoleh skor rata-rata 93,33 (sangat praktis). Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari kemampuan motivasi belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik sebagai uji lapangan yaitu kelas IV SDN Inpres O,o Donggo, dan memperoleh skor N-Gain 0,71(tinggi). Selain itu keefektifan media Rotan(roda putar kebudayaan) dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasiketerlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 92 %pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Rotan(roda putar kebudayaan) yang dikembangkan valid,praktis dan efektif.

**Kata kunci: Media Roda Putar Kebudayaan (Rotan) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Muliana, Sri. 117180032. Development of cultural wheel media (rattan) on theme 7, sub-theme 2, 3rd learning, to increase the learning motivation of fourth graders at SDN INPRES O, O DONGGO. Essay. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1: Haifaturrahmah, M.Pd.

Advisor 2 : Johri Sabaryati M.Pfis

### ABSTRACT

This research aims to develop a cultural rotary wheel (rattan) to increase the learning motivation of fourth-grade students at SDN Inpres O,o Donggo, which is valid, practical, and effective. The type of research used by the researcher is R&D (Research & development) using the Borg & Gool development model. In this development research, the effectiveness test was carried out in class V. To examine practicality and product effectiveness, SDN Inpres O,o Donggo conducted a practicality test on class IV pupils. Four media and material validators gave the Rattan media (the revolving wheel of culture) an average score of 93.87 for its validity (very valid). The cultural wheel, a limited test student response questionnaire that demonstrated Rattan media's usefulness, had an average score of 93.33. (very practical). The efficiency of learning tools is determined by the students' ability to learn motivation, assessed using a learning motivation questionnaire as a field test, particularly class IV SDN Inpres O,o Donggo, which yielded an N-Gain score of 0.71. (high). Furthermore, the efficiency of the Rattan media (the rotating wheel of culture) can be seen in the application of learning as evidenced by the data gathered from the observation sheet on the implementation of learning, which shows that 92 percent of the data is in the very good category. According to the study, the Rattan media (the revolving wheel of culture) developed is valid, practical, and effective.

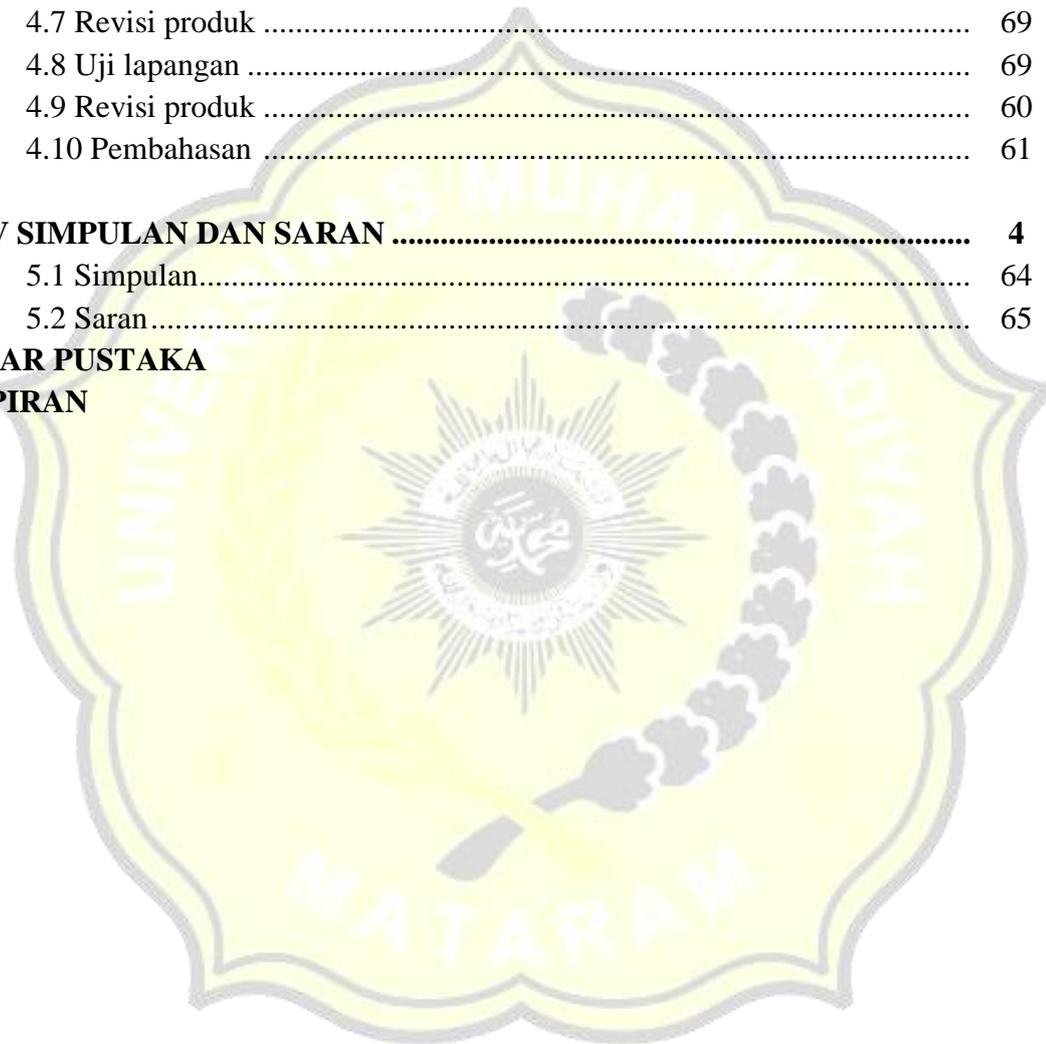
Keywords: Media Wheel of Culture (Rattan) Improving Students' Learning Motivation



## DAFTAR ISI

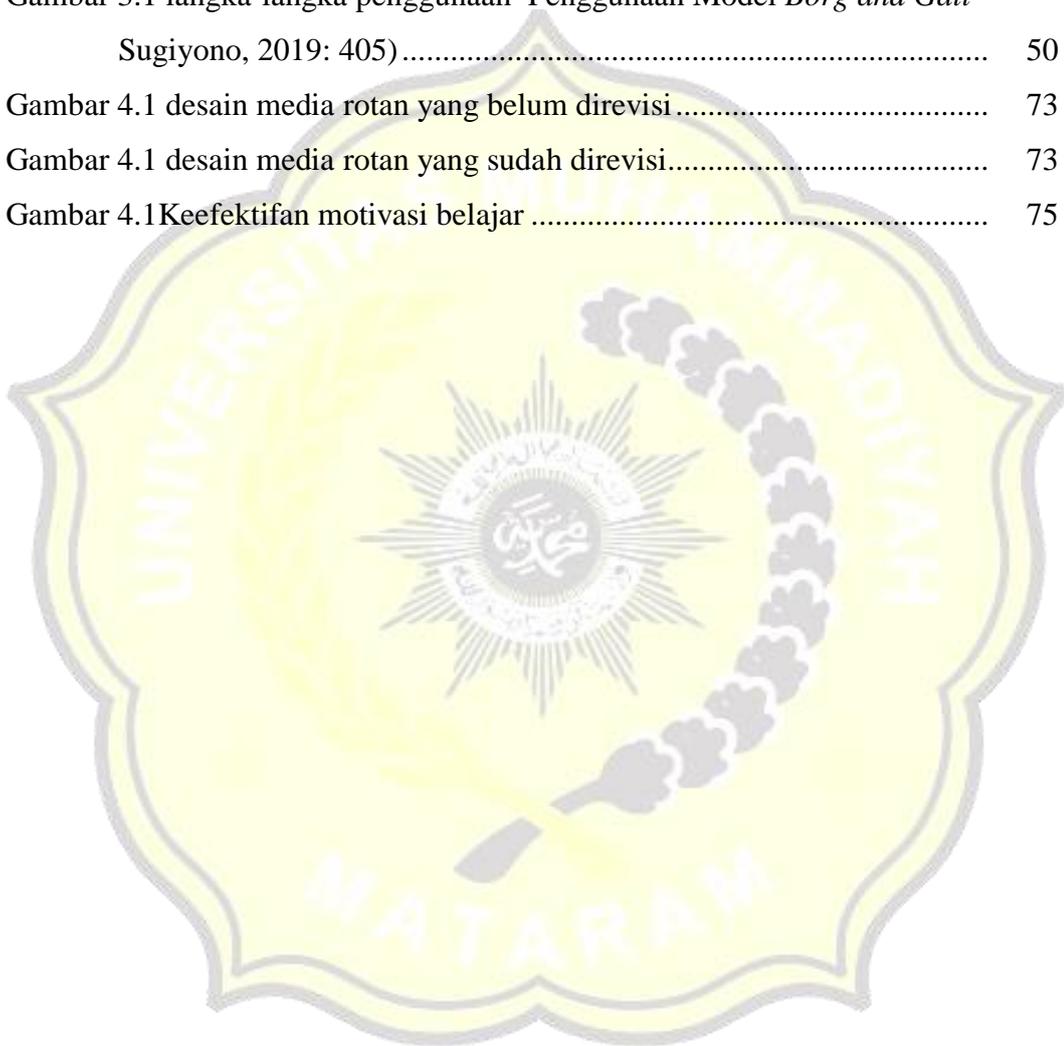
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> ....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	<b>1</b>
1.2. Rumusan Masalah .....	<b>5</b>
1.3. Tujuan Pengembangan .....	<b>6</b>
1.4. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	<b>6</b>
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	<b>7</b>
1.6. Batasan Operasional .....	<b>8</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>2</b>
2.1 Penelitian yang relevan .....	<b>10</b>
2.2 Kajian Teori media pembelajaran .....	<b>12</b>
2.3 Kajian media rotan (roda putar kebudayaan) .....	<b>19</b>
2.4 Kajian motivasi belajar .....	<b>22</b>
2.5 Materi pembelajaran .....	<b>32</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
3.1 Model Pengembangan .....	<b>35</b>
3.2 Prosedur Pengembangan .....	<b>36</b>
3.3 Uji coba produk .....	<b>41</b>
3.3.1 Desain uji coba .....	<b>41</b>
3.3.2 Subjek uji coba .....	<b>41</b>
3.4 Jenis Data .....	<b>42</b>
3.5 Instrumen pengumpulan data .....	<b>42</b>
3.6 Teknik analisis data .....	<b>48</b>
3.7 Analisis angket motivasi .....	<b>50</b>

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>4</b>
4.1 Potensi dan masalah .....	52
4.2 Pengumpulan data .....	53
4.3 Desain produk.....	54
4.4 Validasi desain .....	55
4.5 Revisi desain.....	56
4.6 Uji coba awal.....	58
4.7 Revisi produk .....	69
4.8 Uji lapangan .....	69
4.9 Revisi produk .....	60
4.10 Pembahasan .....	61
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>4</b>
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kampung adat waerebo manggarai NTT .....	46
Gambar 2.1 Rumah adat mbaru niang dari suku manggarai .....	47
Gambar 3.1 langka-langka penggunaan Penggunaan Model <i>Borg and Gall</i> Sugiyono, 2019: 405) .....	50
Gambar 4.1 desain media rotan yang belum direvisi .....	73
Gambar 4.1 desain media rotan yang sudah direvisi .....	73
Gambar 4.1 Keefektifan motivasi belajar .....	75



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Rumah adat di indonesia.....	48
Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi Media .....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument angket validasi media.....	58
Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Validasi Media .....	59
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument angket validasi materi .....	59
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument angket respon peserta didik.....	60
Tabel 3.6 Skala Penilaian Untuk Motivasi Belajar .....	60
Tabel 3.7 Kisi;Kisi Lembar Motivasi Belajar .....	61
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrument angket motivasi belajar .....	61
Tabel 3.9 Skala Penilaian Untuk Observasi.....	62
Tabel 3.10 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	62
Tabel 3.11 kategori kevalidan produk.....	64
Tabel 3.12 kategori kepraktisan produk.....	65
Tabel 3.13 kriteria gain skor ternonalisai.....	65
tabel 3. 14 kriteria keterlaksanaan pembelajaran .....	66
Tabel 4.1 perolehan hasil validasi media oleh ahli media .....	71
Tabel 4.2 perolehan hasil penilaian respon peserta didik .....	74
tabel 3. 10 kriteria keterlaksanaan pembelajaran .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	68
Lampiran 2 Angket Validasi Media.....	74
Lampiran 3 Angket Validasi Materi .....	75
Lampiran 4 Angket Validasi Guru Ahli Media dan Materi .....	76
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik.....	78
Lampiran 6 Angket Motivasi Belajar Sesudah dan Sebelum dan Lembar Observasi .....	79
Lampiran 7 Lembar Kerja Peserta Didik .....	80
Lampiran 8 Hasil Hitung Validasi Para Ahli .....	81
Lampiran 9 Hasil Uji terbatas .....	83
Lampiran 10 Hasil Uji Lapangan.....	85
Lampiran 11 Gambar validasi media dan materi .....	88
Lampiran 12 Gambar Kegiatan Uji Terbatas .....	89
Lampiran 13 Gambar Kegiatan Uji Lapangan .....	90
Lampiran 14 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	92
Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	93

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013). Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenar-benarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional. Muhibbin (2011:13)

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dalam proses pembelajaran guru memiliki peran sebagai penyedia, yang memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Adapun tugas guru dalam proses pembelajaran yaitu (1) Guru yang mengajar dan mendidik yang berarti mengembangkan ilmunepengetahuan kepada peserta didik atau yang disebut kegiatan stansfer ilmu, (2) Pengajar yaitu membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui, (3) Pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam proses

pembelajaran, (4) Pengarah yaitu guru mengarahkan dan mendengarkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi, (5) Pelatih yaitu untuk melatih peserta didik baik keterampilan intelektual maupun motorik dan (6) Penilaian yaitu mengevaluasi dan menilai hasil belajar peserta didik sedangkan tugas peserta didik yaitu kesiapan dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran Menurut Daryanto, (2014:19-21).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari kinerja guru dalam menyampaikan materi pembelajara oleh karena itu kesiapan guru harus diperhatikan karena semakin banyak persiapan yang dilakukan seorang guru untuk maksimal maka pembelajaran akan maksimal. Pada kenyataannya sebagian besar peserta didik terkadang cepat bosan dalam menerima materi yang diajarkan sehingga pembelajaran belum dirasakan optimal hal itu disebabkan karena guru ketika dalam proses pembelajaran hanya menyandalkan buku guru dan buku peserta didik dan kurangnya inovatif/kreatif guru dalam proses pembelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Gagnet dan Briggs dalam Azhar Arsyad, (2011:4) media pembelajaran meliputi secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran diantaranya yang terdiri dari (buku, *tapel recorde,kaset, video camera, filem, slide,foto, gambar, grafik,*

*televise, dan computer*). Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN kelas IV Inpres O,o Donggo menemukan fakta dalam proses pembelajaran ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya peserta didik cenderung diam dan memilih berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung, hal itu disebabkan karena sebagian besar guru hanya menggunakan buku guru, buku peserta didik dan media berupa papan tulis sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV SDN Inpres O,o Donggo ditemukan beberapa hal dalam proses pembelajaran. Guru juga merasa bahwa media yang digunakan belum dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dirasakan ketika guru mengajar dikelas masih dijumpai adanya peserta didik yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi peserta didik dalam kelas masih kurang. Guru juga memaparkan bahwa saat ini pihak sekolah memang belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi peserta didik melainkan lebih ke kreatifitas guru masing-masing dalam mengemas materi pembelajaran di kelas.

Salah satu langkah-langkah yang dilakukan guru agar dapat memotivasi belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu melalui pengembangan media roda putar kebudayaan

(rotan). Media roda putar kebudayaan (rotan) adalah media yang digunakan untuk pembelajaran tematik. Media roda putar kebudayaan (rotan) akan digunakan materi pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3.

Media ini digunakan untuk peserta didik kelas IV SD, media pembelajaran roda putar kebudayaan (rotan) terbuat dari bahan kayu dan juga benner yang berupa gambar pulau jawa, kemudian terdapat beberapa gambar berupa rumah adat. Media ini akan dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang terdapat pada sub tema yang terdiri dari mata pelajaran PPKn, IPS dan bahasa Indonesia. Media pembelajaran roda putar kebudayaan (rotan) akan dikembangkan dengan memperlihatkan beberapa catatan terdahulu sehingga diharapkan dapat menjadi penyempurna dari penelitian pengembangan sebelumnya. Media roda putar kebudayaan (rotan) memiliki keunggulan salah satu diantaranya : 1) Dapat menarik perhatian peserta didik, 2) Peserta didik dapat terlibat langsung dalam menggunakan media, 3) Memiliki warna warni yang dapat membuat peserta didik tertarik, 4) Media roda putar kebudayaan (rotan) dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan 5) Dapat digunakan dalam kegiatan berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) merupakan salah satu media sangatlah penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media roda putar kebudayaan (rotan) peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar karena

konsep media roda putar kebudayaan (rotan) menggunakan konsep yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran sambil bermain, dari sisi media selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif didalam mengemas media pembelajaran.

Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peneliti membahas skripsi dengan judul Pengembangan Media Roda Putar Kebudayaan (Rotan) Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran Ke 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Kevalidan media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.
2. Bagaimanakah Kepraktisan media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.
3. Bagaimanakah Keefektifan media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui kevalidan media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.
2. Untuk Mengetahui kepraktisan media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.
3. Untuk Mengetahui kepraktisan media media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

### 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifik produk yang diharapkan oleh peneliti :

1. Media roda putar kebudayaan ini berbentuk lingkaran seperti lingkaran sepeda dengan luas 60 cm x 60 cm dan memiliki jarum sebagai petunjuk. Untuk latarnya berbentuk persegi (yang terbuat dari tripleks).
2. Media roda putar kebudayaan yang dikembangkan terdapat warna yang bervariasi.
3. Di setiap sisi bagian depan latar media roda putar kebudayaan terdapat 26 kantong yang terbuat dari kaen flane dan setiap kantong terdapat gambar rumah adat yang sudah dileminating.

4. Dibagian belakang media roda putar kebudayaan (rotan) terdapat gambar peta propinsih Indonesia.
5. Setiap sisi depan belakang media dibuat seperti bingkai yang di cat warna putih
6. Media roda putar kebudayaan (rotan) diperuntukkan pada kelas IV SD.
7. Media roda putar kebudayaan (rotan) mangacuh pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3.

### **1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi**

Melalui penggunaan media Rotan(roda putar kebudayaa) pada tema 7 indahnya keragaman dinegeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3 pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo, penulis beramsumsi bahwa :

- a. Media roda putar kebudayaan (rotan) ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada tema 7 indahnya keragaman dinegeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3 pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.
- b. Dengan adanya media roda putar kebudayaan (rotan) dapat membantu peserta didik agar lebih baik dan semangat dalam menerima materi pada tema 7 indahnya keragaman dinegeriku sub tema 2 indahnya keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3 pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

c. Media roda putar kebudayaan (rotan) dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan bermakna bagi peserta didik.

## 2. Keterbatasan

a. Pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) ini hanya pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3 pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

b. Pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) diuji coba kan pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo.

## 1.6 Batasan Operasional

### 1. Pengembangan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan dapat diartikan membuka lebar-lebar membentangkan menjadi maju atau sempurna (balai pustaka). Jadi pengembangan merupakan suatu perilaku untuk menjadikan kearah yang lebih baik.

### 2. Roda putar kebudayaan (Rotan)

Roda putar kebudayaan (rotan) merupakan bentuk tiruan yang memungkinkan untuk dibawah kedalam ruang kelas karena media ini mudah untuk dibawah kemana-mana, bentuk tiruan ini dibuat dengan skala tiga dimensi.

### 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul secara sadar dari individual maupun dari luar karena adanya rangsangan untuk melakukan perbuatan untuk mencapai tujuan, motivasi belajar dapat juga diartikan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

1.2.1 Siti mambau sururunni'mah "pengembangan media roda putar aksara "ROPUSA" Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jawa kelas III MI baitur rohman bentengan bandung tulungagung" Pendekatan yang digunakan adalah *research and development (R&D)*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan diantaranya adalah 1) penelitian dan pengumpulan informasi 2). Perencanaan 3). Pengembangan desain awal produk 4). Validasi produk 5). Revisi hasil validasi produk 6). Uji coba produk 7). Revisi hasil uji coba lapangan dan penyempurnaan.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti mambau sururunni'mah adalah sama-sama menggunakan media yang bisa bilang sejenis sedangkan yang membedakan adalah pengembangan medianya pada penelitian terdahulu adalah menggunakan pada satu materi yaitu bahasa jawa sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan materi pembelajaran tematik.

1.2.2 Muhammad zulfiki fahzira ardiasyah "pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi peserta didik kelas V SD" Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SDN

Lakarsantri III Surabaya ditemukan bahwa peserta didik kelas V Tidak dapat memahami materi ekosistem dalam ilmu pengetahuan alam. Maka dari itu dikembangkan media roda putar, media permainan roda putar ini telah melalui proses need assessment sebagai upaya untuk memecahkan masalah belajar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan Muhammad zulfiki fahzira ardiayah adalah sama-sama mengembangkan media yang bisa dibidang sejenis sedang yang membedahkan, penelitian ini menggunakan materi pembelajaran tematik dan yang menjadi subjek penelitiannya pada kelas IV SD, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan materi pokok IPA dan subjek penelitiannya terdapat pada kelas V SD.

1.2.3 Nike kurniadewi "penggunaan media roda putar puzzle pintar untuk meningkatkan hasil belajar matapelajaran IPS peserta didik sekolah dasar" penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keaktifan peserta didik selamat kegiatan pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan social) dengan kopetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan social Negara-negara tetangga. (2) meningkatkan hasil belajara IPS peserta didik (3)menghasilkan media pembelajaran IPS yang inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS matari kenampakan alam dan keadaan social Negara-negara tetangga jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilator belakangi

penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang rendah, keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran yang sangat kurang, serta kekurangan ketertarikan peserta didik pada metode dan media yang digunakan peneliti. Karya inovatif ini terdiri dari dua jenis media yaitu roda putar dan puzzle pintar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nike kurniadewi adalah sama-sama menggunakan media yang bisa dibidang sejenis yaitu roda putar sedangkan yang membedakannya adalah penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang menggunakan jenis penelitian pengembangan. Perbedaan lainnya adalah penelitian terdahulu menggunakan materi pembelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang menggunakan materi pembelajaran tematik.

## **2.2 Kajian Teori Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengetian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berate ditengah “perantara” media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses

belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video (Asyad, 2014:3)

Media merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Bisa juga kita artikan media sebagai pengajaran untuk mengirim pesan ke penerima pesan yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar terhadap peserta didik. Media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi merupakan salah satu faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dan erat hubungannya dengan cara belajar peserta didik dalam menerima materi pelajaran, karena media yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh peserta didik dalam menerima bahan/materi yang di ajarkan (setiawan 2018:4).

Kata media merupakan perantaran atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien adalah mencari, menemukan, dan memilih

media yang tepat, sesuai, menyenangkan, dan memenuhi kebutuhan perkembangan belajar anak, menarik minat anak serta peserta didik terlibat aktif dalam oroses belajar mengajar dalam menerima materi pembelajaran yang di ajarkan. Daryanto, (2016:4-5)

Pendapat lain juga menyatakan media sering dikenal sebagai alat, baik elektroni maupun non-elektroni yang dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut media. Media juga dikatakan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi abstrak ke konkre, yang besar, kecil dan rumit ke komplek dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efensiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran sa'diyah(2019:5)

Sedangkan menurut Musfiqon (2012:28) menyatakan media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan speserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam prorses pembelajaran yang dapat dapat mendorong kualitas belajar peserta didik.

## 2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada pengguna terbagi menjadi lima (munadin, 2013:37)

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampaian dan sebagai penghubung ketika melakukan proses pembelajaran.
2. Fungsi semantik, menambah pembendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta.
3. Fungsi manipulatif untuk mengatasi keterbatasan-batasan ruang dan waktu serta untuk mengatasi keterbatasan indrawi atau keterbatasan pengetahuan yang dihadapi peserta didik.
4. Psikologis media pembelajaran memiliki fungsi antesi, fungsi efektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi
5. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda apabila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman

## 2.2.3 Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad, 2014:29-30)

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak-anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka..
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang di sampaikan.

#### 2.2.4 Macam-macam media pembelajaran

Berberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2014:31).

##### 1. Media Grafis

Media grafis termaksud media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Secara khusus berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Berberapa media grafis sebagai berikut: (Gambar/foto, Sketsa, Diagram ,Bagam/*Chart*, Grafik , Kartun, Poster, Peta/Glob, Papan Flanel, Papan Buletin )

## 2. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio sebagai berikut : (Radio, Alat Perekam Pita Magnetik (*tape recorder*), Laboratorium Bahasa )

## 3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dsalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu bahan-bahan grafik banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantaranya mereka adalah pada media grafik dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi. Pesan tersebut harus diproyekdkikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasasar terlebih dahulu. Beberapa jenis media proyeksi: (Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transportasi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Mikrofis, Film, Film Gelang, Televisi, Video, Permainan dan Simulasi)

### 2.2.5 Kriteria media pembelajaran

Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria-kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016:23)

1. Tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian dengan materi

3. Gaya belajar peserta didik
4. Karakteristik peserta didik
5. Sarana dan prasarana

Dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan saat memilih media yang tepat, suprihatiningrum (2016:324) menyatakan bahwa beberapa pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan, diantaranya

- 1) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang akan digunakan
- 3) Karakteristik materi pembelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya

Menurut pendapat beberapa pendapat ahli yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan seseorang untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar para peserta didik lebih semangat dalam menerima materi yang disampaikan dengan penggunaan media yang tepatsesuai dengan tujuan belajar. Media juga bermanfaat untuk mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar.

## **2.3 Kajian Media Roda Putar Kebudayaan (Rotan)**

### **2.3.1 Pengertian media roda putar kebudayaan (rotan)**

Media roda putar kebudayaan (rotan) adalah media yang digunakan untuk peserta didik kelas IV SD. Media ini dikembangkan sebagai suatu inovatif agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya media roda putar kebudayaan (rotan) diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media Rotan(roda putar kebudayaan) memuat materi pada buku tematik kelas IV sekolah dasar tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku. Media ini akan di gunakan untuk dua pembelajaran di antaranya terdapat terdapat matapelajaran IPS,Bahasa indonesia, dan PPKn. Media roda putar kebudayaan (rotan) ini juga bisa digunakan untuk memuat permainan games saat proses pembelajaran.

Media roda putar kebudayaan (rotan) merupakan media yang menyerupai permainan binglala, dimana nantinya untuk menggerakkan media ini harus dilakukan dengan cara putar agar dapat bergerak. Media roda putar kebudayaan (rotan) dioperasikan langsung oleh peserta didik.

Media roda putar kebudayaan (rotan) adalah sebuah media yang berbentuk dua dimensi yang terbuat dari bahan dasar kayu,kertas karton, dan benner. Dimana nantinya terdapat gambar-gambar pakaian adat dan rumah adat yang ada di indonesia. Nantinya di media itu terdapat alat

peraga yang dapat memutar roda putar tersebut semacam sepeda sehingga memudahkan peserta didik untuk menggerakkan media tersebut.

### 2.3.2 Manfaat media roda putar kebudayaan (rotan)

Terdapat macam-macam manfaat media roda putar kebudayaan (rotan)

1. Dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih serius dalam menerima materi
2. Media roda putar kebudayaan (rotan) dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima materi
3. Dapat membantu menyajikan lebih konkrit terutama materi yang belum jelas
4. Dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dalam menerima materi yang di sampaikan
5. Membantu menarik motivasi belajar peserta didik
6. Membangkitkan rasa percaya diri bagi pengajar

### 2.3.3 Fungsi media roda putar kebudayaan (rotan)

(Ifanda rifky apriansyah putra:2020) menyatakan media roda putar kebudayaan (rotan) berfungsi sebagai alat yang digunakan guru dengan peserta didik sehingga memudahkan saat proses belajar mengajar.

1. Sebagai pemahaman pada materi tema 7 indahny keragaman dinegeriku subtema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran serta membatu peserta didi dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan media tersebut.

2. Memudahkan peserta didik membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.
3. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongrek, dan realitas ha.
4. Membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima materi pembelajaran.

#### 2.3.4 Kelebihan dan kelemahan media roda putar kebudayaan (rotan)

Adapun kelebihan dan kelemahan media roda putar kebudayaan (rotan) (Ifanda rifky apriansyah putra:2020)

1. Kelemahan media roda putar kebudayaan (rotan) adalah
  - a. Dengan menggunakan media Rotan(roda putar kebudayaan) peserta didik seakan-akan melihat benda yang nyata
  - b. Dengan menggunakan media roda putar kebudayaan (rotan) peserta didik seakan-akan melihat benda yang nyata
  - c. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih mudah karena murid dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan yang miri dengan aslinya
  - d. Memusatkan perhatian peserta didik, karena media yang dibuat menyerupai bentuk aslinya Penggambaran media yang belum jelas menjadi nyata
  - e. Media dapat digunakan berulang-ulang, sehingga efesiensi biaya dalam jangka waktu yang panjang,

2. Adapun kelemahan media roda putar kebudayaan (rotan) adalah :
  - a. Media roda putar kebudayaan (rotan) sedikit sulit untuk di buat
  - b. Media roda putar kebudayaan (rotan) membutuhkan biaya yang lumayan banyak

## **2.4 Motivasi Belajar**

### **2.4.1 Pengertian motivasi belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul secara sadar maupun tidak sadar dari dalam diri individual maupun dari luar karena karena ada rangsangan untuk melakukan perbuatan untuk mencapai tujuan.

Sadirman A.M, (2018.73:75) menjelaskan motivasi belajar adalah upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang dapat membangkitkan suatu kondisi untuk mencapai tujuan. Motivasi juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

Sadirman A.M, (2018.73) mendefinisikan motivasi belajar merupakan suatu perubahan energi di dalam diri peserta didik agar dapat menumbuhkan perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan yang di inginkan, motivasi itu muncul dalam diri individual tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain. Motivasi tidak hanya mengupayakan peserta didik agar terlibat ke dalam akademis akan tetapi motivasi juga berperan penting dalam banyaknya

hal yang dipelajari peserta didik dari kegiatan yang mereka lakukan atau informasikan yang dihadapkan pada mereka.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah suatu dorongan atau pergerakan dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Dalam pembelajaran motivasi belajar itu sangatlah penting agar peserta didik lebih semangat dalam belajar

#### 2.4.2 Fungsi motivasi belajar

Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi, maka dari itu belajar sangatlah memerlukan motivasi, adapun beberapa fungsi motivasi bembelajar Sadirman A.M, (2018:85).

1. Dapat mendorong peserta didik untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan di kerjakan.
2. Menentuhkan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumus tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan yang sesuai agar dapat mencapai tujuan dengan menyisahkan perbuatan-perbuatan yang bermanfaat bagi tujuan. Seorang peserta didik yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus tentu akan melakukan kegiatan belajar tidak menghabiskan waktu dengan membaca komik.

### 2.4.3 Macam-macam motivasi belajar

Motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik Sadirman A.M, (2018:89:90).

#### 1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia akan sadar melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Peserta didik termotivasi untuk belajar sematamata untuk menguasai nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran bukan keinginan lain, seperti pujian dan nilai tinggi, contohnya seseorang peserta didik yang senang membaca tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorongnya.

#### 2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang adanya karena perangsang dari luar. Sebagai contohnya adalah karena tau besok ada tugas atau ujian dengan harapan mendapatkan nilai yang baik sehingga akan di puji oleh temannya atau keluarganya, jadi bisa dikatakan dia belajar bukan karena ingin mengetahui sesuatu tetapi dia belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus dan ingin dipuji oleh orang lain. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas

belajarnya dimulai dan di dorong orang luar. Pendapat lain menyebutkan tiga macam motivasi, diantaranya:

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukan
- b. Macam motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis

Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, terdiri dari motif-motif bawaan dan motif-motif yang dipelajari. Motif-motif bawaan adalah motif yang sudah ada sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari, contohnya dorongan untuk makan, minum, dan tidur. Motif-motif yang dipelajari, adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari, contohnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

Macam motivasi menurut pembagian *Woodworth* dan *Marquis*, terdiri dari motif organis, motif darurat, dan motif objektif. Motif organis meliputi kebutuhan untuk makan, minum, bernapas, dan istirahat. Motif darurat yaitu motivasi timbul karena adanya rangsangan dari luar, contohnya dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk berusaha, dorongan untuk mengangkat harga diri. Motif objektif, yaitu motif yang muncul karena adanya dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif, contohnya dorongan untuk melakukan eksplorasi dan dorongan untuk menaruh minat.

#### 2.4.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik

##### 1. Faktor intern

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri peserta didik itu sendiri, faktor ini merupakan faktor yang paling besar dalam menentukan motivasi belajar. Terkadang dalam satu kelas kita temui peserta didik yang memiliki kemauan keras dan minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Namun hal itu tidak jarang peserta didik memiliki kemampuan rendah bahkan tidak minat sama sekali dengan pembelajaran yang di sajikan. Padahal lingkungan belajar dan guru mereka sama.

##### 2. Faktor ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang berada dari luar. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

##### 3. Guruh

Guruh merupakan sosok yang sangat berpengaruh dalam proses belajar peserta didik karena guru dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik untuk menjawab rasa ingin tau mereka dengan mengantarkan pada penguasaan kompetensi tertentu. Semua guru pasti menginginkan semua peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam belajar.

#### 4. Lingkungan belajar

Lingkungan belajar juga sangatlah besar pengaruhnya pada motivasi belajar peserta didik, lingkungan yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Contohnya sekolah berdekatan atau berlokasi dekat dengan pasar tentunya setiap hari mereka akan merasa terganggu karena adanya bising karena adanya suara teriakan pedagang atau karena rame para pembeli menawarkan barang, terkadang peserta didik yang jahil justru akan mengikuti teriakan-teriakan itu.

#### 5. Sarana dan prasarana

Tidak bisah kita pungkiri sarana dan prasarana juga sangat berpengaruh bagi motivasi belajar peserta didik. Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang lengkap itu sangat membantu peserta didik dalam motivasi belajar terkadang peserta didik akan merasa senang dan proses belajar mengajarnya lebih mudah karena sarana dan prasarana mendukung. Berbedah dengan sekolah yang kurang lengkap sarana dan prasarana karena dengan begitu motivasi belajar peserta didik akan berkurang karena mereka kesulitan dalam belajar.

#### 6. Orang tua

Sikap orang tua yang selalu memberikan perhatian, pujian terhadap anaknya itu akan sangat membantu mendorong peserta didik dalam motivasi belajarnya karena perhatian dan kasi sayang orang tua memang sangat di butuhkan oleh peserta didik apalagi peserta didik

yang masih tergolong anak-anak dan remaja sebab pada usia ini mereka belum mampu mandiri dalam segala hal termasuk dalam hal belajar.

#### 2.4.5 Indikator motivasi belajar

Menurut Handoko, (1992:59), untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c. Kerelaan meningkatkan kewajiban atau tugas yang lain
- d. Ke tekunan dalam menjalankan tugas

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa memiliki kemauan yang tinggi, mengesampingkan tugas yang lain dan tekun. Sedangkan menurut sudirman, (2001:81) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut.

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c. Lebih senang berkerja sendiri atau mandiri
- d. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- e. Cepat bosan
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya

Menurut pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki indikator yaitu ketekunan, ulet rasa penasaran yang tinggi, dan konsisten.

Menurut Schwitzgabel dan Kalb menjelaskan yang dikutip oleh Djaali bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut :

- a. Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan
- b. Memiliki tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
- c. Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
- d. Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengguling orang lain.
- e. Mampu menangguk pemuasan keinginan demi masa depan yang lebih baik.
- f. Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan prestasi atau suatu ukuran keberhasilan.

Menurut Abin Syamsuddin, (2007:40), motivasi belajar terdapat beberapa indikator yang mengidentifikasikan di antaranya:

- a. Durasi kegiatan, lama kemampuan peserta didik menggunakan waktunya untuk belajar.
- b. Frekuensi kegiatan, seberapa sering peserta didik belajar
- c. Presentasi peserta didik, ketetapan peserta didik dan kelekatan pada

tujuan belajar yang ingin dicapai.

- d. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan
- e. Pengabdian dan pengorbanan peserta didik dalam belajar
- f. Tekun dalam menghadapi tugas
- g. Tingkat anspirasi peserta didik yang hendak dicapai dengan kegiatan belajar
- h. Tingkat kualifikasi tugas.

Sedangkan indikator motivasi belajar yang diklarifikasi Hamzah

B. Uno, (2008:23) sebagai berikut

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya haran dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Menurut widisworo, (2019.24.27) mengemukakan beberapa ciri indikator peserta didik bermotivasi rendah :

- a. Asal mengikuti matapelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran banyak peserta didik yang mengikuti pembelajaran namun sebagian besar dari mereka meskipun hadir diruangan namun seolah-olah terpaksa mengikuti pembelajara

- b. Rasa ingin taunya rendah

Rasa ingin tahu akan mendorong peserta didik untuk mencari tau

jawaban melalui proses pembelajaran, namun peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah, akan bermalas-malasan dalam belajar, hal ini menunjukkan motivasi belajarnya rendah

c. Cepat bosan

Peserta didik terkadang cepat bosan ketika dalam proses pembelajaran dan ada beberapa yang menyebabkannya seperti pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah atau sikap guru yang tidak ramah dan kreatif.

d. Tidak ada usaha menanggapi presentasi

Setiap peserta didik berkeinginan untuk mencapai prestasi yang baik namun keinginan tersebut hanya sebatas ingin, tidak ada usaha yang dilakukan untuk meraihnya dan membuat peserta didik tidak berkembang secara akademik.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah perana yang penting dalam memberikan dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar serta kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Adapun tujuan dari motivasi belajar yaitu untuk mendorong, motivasi penggerak dan motivasi sebagai pengarah.

## 2.5 Materi tema 7 sub tema 2

### 2.5.1 Rumah adat suku manggarai

Barat, Nusa Tenggara Timur. Di wilayah Kabupaten Manggarai terdapat sebuah kampung adat bernama Waerebo. Waerebo terletak di sebuah lembah di barat daya kota Ruteng. Saat ini Waerebo menjadi tujuan wisata Suku bangsa Manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores.



, satu di antaranya rumah adat Gendang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah Gendang berbentuk kerucut dengan ketinggian mencapai 15 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut wunut. Setiap bagian rumah direkatkan dengan menggunakan roda putar kebudayaan (rotan) dan tanpa paku sama sekali.



**Gambar: 2.2 Rumah Adat Mbaru Niang Dari Suku Manggarai**

Mbaru Niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut:

1. Tingkat pertama disebut lutur. Ruangan di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga.
2. Tingkat kedua berupa loteng dan disebut lobo berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari.
3. Tingkat ketiga disebut lentar. Tingkat ini digunakan untuk menyimpan benih-benih tanaman pangan, seperti benih jagung, padi, dan kacang-kacangan.
4. Tingkat keempat disebut lempa rae disediakan untuk menyimpan bahan makanan apabila terjadi kekeringan.
5. Tingkat kelima disebut he kang kode untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

#### 2.5.2 Keragaman rumah adat di Indonesia.

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah.

Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Rumah Adat di Indonesia**

No	Daera	Rumah adat
1.	Aceh	Rumoh Aceh, rumah Krong Bade
2.	Sumatra Utara	Rumah Balai Batak Toba, rumah Bolon
3.	Sumatra Barat	Rumah Gadang
4.	Riau	Balai Salaso Jatuh atau rumah Adat Selaso Jatuh Kembar, rumah Melayu Atap Belah Bubung, rumah Melayu Atap Lipat Kajang, dan rumah Melayu Atap Lontik
4.	Kepulauan riau	Rumah Melayu Atap Limas Potong
6.	Jambi	Rumah Panggung
7.	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima
8.	Sumatera selatan	Rumah Limas
9.	Bengkang belitung	Rumah Rakit dan rumah Limas
10.	Lampung	Rumah Nuwou Sesat
11.	Jawa barat	Rumah Kasepuhan
12.	Banten	Rumah Adat Baduy
13.	Dki jakarta	Rumah Kebaya dan rumah Gudang
14.	Jawa tengah	Rumah Joglo
15.	D.I Yogyakarta	Rumah Joglo
16.	Jawa timur	Rumah Joglo
17.	Kalimantan barat	Rumah Panjang
18.	Kalimantan tengah	Rumah Betang
19.	Kalimantan utara	Rumah Baloy
20.	Kalimantan timur	Rumah Lamin
21.	Kalimantan selatan	Rumah Banjar
22.	Bali	Gapura Candi Bentar
23.	Sulawesi utara	Laikas
24.	Gorontalo	Rumah Adat Doloupa
25.	Sulawesi tengah	Souraja atau rumah Raja atau rumah Besar, rumah Tamb
26.	Sulawesi barat	Rumah Adat Manda
27.	Sulawesi selatan	Rumah Adat Tongkonan
28.	Sulawesi tenggara	Rumah Adat Buton atau rumah Adat Banua Tada
29.	Nusa tenggara barat	Dalam Loka Samawa
30.	Nusa tenggara timur	Sao Ata Mosa Lakitana
31.	Maluku	Rumah Baileo
32.	Maluku utara	Rumah Baileo
33.	Papua barat	Honai
34.	Papua	Honai

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) ini menggunakan acuan desain metode penelitian (*R&D*) *Research and Development* atau model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada 9 tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, dalam Sugiyono, (2019:394) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk mengvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk artinya bahwa produk tersebut sudah ada, dan peneliti hanya mengkaji efektivitas sedangkan mengembangkan produk memiliki arti yang luas seperti memperbaiki produk yang ada sehingga menjadi lebih valid, praktis dan efektif, serta dapat menciptakan produk baru yang sebelumnya tidak pernah ada. Metode yang digunakan untuk mengvalidasi dan mengembangkan produk dan menguji kepraktisan dan keefektifan produk ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Secara prosedural langka-langka penelitian pengembangan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model Borg and Gall (Sugiyono, 2019: 405)**

### 3.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan penelitian yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam pengembangan yang diadaptasi dari Brog & Gall dari 10 tahapan. Namun dalam pengembangan penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 9 tahap dikarenakan kekurangan biaya dan waktu. Berikut ini 9 tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan):

#### 1. Potensi dan masalah.

Pada tahap ini, untuk menemukan potensi dan masalah peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di kelas IV SD SD. Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang berstandar. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran tematik (PPKn, IPS dan bahasa Indonesia ) pada peserta didik kelas IV SD. Untuk

mengetahui potensi dan daya dukung yang dimiliki oleh peserta didik dan sekolah, terutama sarana dan prasarana di bidang teknologi sekolah yang akan diteliti.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara. Wawancara adalah “percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.” Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru tentang materi atau pokok bahasan dalam materi yang dirasakan penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, atau diajarkan oleh guru, dan jenis media pembelajaran apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui penelitian ini.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukanlah potensi dan masalah. Dari potensi dan masalah tersebut, penulis melakukan analisa kebutuhan, kemudian merancang multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan untuk pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dalam kelas IV SD

## 2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk

merancang suatu produk media Rotan(roda putar kebudayaan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengumpulan data ini yaitu mengobservasi dengan cara mewawacarai guru kelas dan melihat data nilai peserta didik kelas IV SD, setelah mengumpulkan data berbagai informasi, langkah berikutnya adalah mengembangkan produk media Rotan(roda putar kebudayaan) menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan

### 3. Desain produk

Dasain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desai produk pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang dikembangkan lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk dalam tahap penelitian ini meliputi pemilihan media yang tepat dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diteliti.

### 4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain terebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

## 5. Revisi desain

Hasil kegiatan dari penilaian ahli dapat diketahui kelebihan dan kelemahan desain produk tersebut, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan untuk kemudian digunakan oleh penulis untuk merevisi produk multimedia pembelajaran yang sesuai dengan apa yang disarankan dengan para ahli, sehingga menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang benar-benar layak .

## 6. Uji coba awal

Produk media Rotan(roda putar kebudayaan) yang sudah layak kemudian digunakan untuk uji coba. Dalam uji coba peneliti meminta masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk media Rotan(roda putar kebudayaan). Peserta dalam uji coba terbatas berjumlah 9 orang yang mewakili peserta didik berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah. Hasil revisi produk yang sudah dilakukan dalam uji coba terbatas kemudian diujicobakan pemakaiannya di lapangan untuk melihat efektifitas produk yang dibuat.

## 7. Revisi produk

Pengajuan produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam materi muatan PPKn, Ips dan Bahasa Indonesia yang di ujicobakan ternyata lebih baik dari bahan ajar materi dalam proses pembelajaran yang sebelumnya. Perbedaannya sangat signifikan sehingga media pembelajara dalam materi muatan PPKn, Ips

dan Bahasa Indonesia yang baru dapat diberlakukan pada sampel yang lebih luas. Revisi produk pada tahap ini dilakukan karena terlihat bahwa masih kurang maksimal ketertarikan dalam media pembelajaran terhadap peserta didik dikelas, maka dari itu desain produk perlu direvisi agar dapat menarik perhatian peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Revisi produk pada tahap ini menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut.

#### 8. Uji coba pemakaian

Setelah pengajuan uji produk berhasil, maka tahap selanjutnya produk yang berupa media Rotan(roda putar kebudayaan) dapat diterapkan. Ujicoba pemakaian pada penelitian ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV SDN yang berjumlah 20 orang peserta didik. Dalam ujicoba produk tersebut tetap dinilai kekurangannya atau hambata-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran berlangsung guna untuk perbaikan lebih lanjut.

#### 9. Revisi produk

Kedelapan prosedur penelitian di atas jika dilakukan dengan benar, dapat menghasilkan sebuah produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam ujicoba pemakaian terhadap kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat direvisi lagi sehingga dapat digunakan untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk baru lagi agar dapat digunakan.

## **3.2 Uji Coba Produk**

### **3.2.1 Desain uji coba**

Desain uji coba merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media roda putar kebudayaan (rotan) yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, ahli materi dan guru untuk melihat kevalidan media roda putar kebudayaan (rotan).

Produk yang akan divalidasi dan diujicobakan adalah media roda putar kebudayaan (rotan) pada tema 7 sub tema 2 pembelajara ke 3, uji coba awal dilakukan pada peserta didikkelas V SDN Inpres O,o Donggo berjumlah 6 orang dan uji coba pemakaian pada peserta didikkelas IV SDN Inpres O,o Donggo berjumlah 20 orang. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kepraktisan dan keefektivan.

### **3.2.2 Subjek uji coba**

Subjek uji coba, uji coba kelompok kecil atau uji terbatas pada 6 orang peserta didik kelas V SDN inpres O,o Donggo dan uji lapangan dilaksanakan pada 20 orang peserta didik kelas IV SDN inpres O,o Donggo Bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivan dari media pembelajaran yang dikembangkan serta untuk mendapatkan revisi atau perbaikan dari produk awal.

### **3.3 Jenis Data**

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

#### **1. Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang berupa masukan atau saran dari dosen ahli, guru dan peserta didik di SDN Inpres O,o Donggo. Data kualitatif ini diperoleh pada saat proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

#### **2. Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dalam penilaian produk yang dikembangkan , skor yang diperoleh dari angket motivasi belajar peserta didik.

### **3.4 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data untuk mengumpulkan data agar data yang diperoleh valid.

#### **1. Angket**

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media Rotan(roda putar kebudayaan) oleh ahli media, kelayakan materi oleh ahli materi dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa. Angket bertujuan untuk mengetahui atau memperoleh nilai dari media Rotan(roda putar kebudayaan).

a. Angket untuk ahli media

Angket ini dilakukan untuk menilai kesesuaian produk media roda putar kebudayaan (rotan) yang di kembangkan.

**Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi Media**

Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber. Arikunto, (2010:35)

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media**

No	variabel	Indikator desai media	Nilai				
			5	4	3	2	1
			S B	B B	C B	K B	T B
1	Tampilan media	Jenis media dan bahan yang digunakan dalam media rotan.					
		Kerapian bentuk dan ukuran desain media Rotan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.					
2	Ilustri	Media Rotan membantu peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.					
3	Kualitas dan tampilan	Tingkat keawetan media rotan					
		Tingkat kemenarikan media rotan					
		Kesederhanaan tampilan media rotan					
		Kejelasan tampilan media Rotan membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.					
		Media Rotan mudah di simpan dan dibawah kemana-mana					

Sumber : Yudha Aldila Efendi (2020:55)

b. Angket validasi ahli materi

Angket validasi materi ini diberikan kepada dosen ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media Rotan(roda putar kebudayaan) yang dikembangkan dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditetapkan. Adapun hal yang harus divalidasi oleh ahli materi yaitu kesuaian materi, pembelajaran dan kurikulumnya.

**Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Validasi Media**

Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

**Sumber. Arikunto, (2010:35)**

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli materi**

No	Variabel	Indikator desain media	Nilai				
			5	4	3	2	1
			S B	B B	C B	K B	T B
1	Materi	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
		Keluasan materi					
		Kedalaman materi					
2	Pembelajaran	Membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran					
		Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media rotan.					

**Sumber : Iseu Synthia Permatasari (2019:43)**

c. Respon peserta didik

**Tabel .3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Media	Tampilan media Rotansangat bagus.					
		Bentuk media Rotanyang digunakan sangat menarik.					
		Media Rotanini tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran.					
		Media pembelajaran ini mudah digunakan.					
2.	Materi	Media Rotanini memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran.					
		Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya dalam proses pembelajaran					
		Media Rotanmembuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.					
		Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran					
3.	Pembe- lajaran	Media pembelajaran ini sangat mengesankan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan dengan cara belajar.					

**Sumber. Arikunto, (2010:35)**

d. Angket motivasi belajar peserta didik

Angket motivasi belajar ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dirancang dapat memotivasi belajar siswa. berikut adalah tabel motivasi belajar siswa.

**Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Motivasi Belajar**

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

**Tabel 3.7 Kisi;Kisi Lembar Motivasi Belajar**

	Aspek	Butir angket
1.	Attention (Perhatian/rasa ingin tau)	1,2,3,4
2.	Relevance (keterkaitan)	5,6,7
3.	Confidance (percaya diri)	8,9
4.	Satisfaction (kepuasaa)	10,11

**Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Beserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Skala penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	<i>Attention</i> (Perhatian/rasa ingin tau)	Saya banyak mendapatkan informasi dalam proses pembelajaran.					
		Saya selalu fokus dalam saat proses pembelajaran berlangsung					
		Pertama kali saya belajar menggunakan media rotan					
		Dengan adanya media Rotandalam proses pembelajaran saya dapat mengerti materi pembelajaran					
2.	<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Media Rotan(Roda putar kebudayaan) membua saya lebih semangat dalam proses pembelajaran					
		Saya senang jika guru jika guru menggunakan media Rotanketika dalam proses pembelajaran					
		Saya mempelajari materi indahny keragaman budaya dinegeriku dengan bantuan media rotan.					
3.	<i>Confidance</i> (percaya diri)	Saya rajin belajar ketika saya ingin mendapatkan hasil yang memuaskan.					
		Saya mengerjakan tugas dengan mandiri					
4.	<i>Satisfaction</i> (kepuasaa)	Setelah mempelajari ini saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam mengerjakan tugas					
		Saya mengerjakan tugas tepat waktu.					

**Sumber :(John keller:2007**

e. Lembar observasi

**Tabel 3.9 Skala Penilaian Untuk Validasi Media**

Jawaban	Skor
Sangat Terlaksana	5
Terlaksana	4
Cukup terlaksana	3
Kurang terlaksana	2
Tidak terlaksana	1

**Tabel 3.10 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

No	Aspek –aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam</li> <li>Guru menanyakan kabar peserta didik</li> <li>Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa</li> <li>Guru mengajak peserta didik bertepuk semangat</li> <li>Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari</li> </ul>					
Kegiatan inti	<p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari</li> <li>Guru memperlihatkan media rotan</li> <li>Guru menjelaskan cara bermain media rotan</li> <li>Guru menjelaskan cara bermain media rotan</li> </ul> <p><b>Ayo Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> <li>Setiap perwakilan kelompok dimintai untuk maju kedepan kelas untuk memutas media Rotanagar mendapatkan gambar yang ada dalam isi kantong media rotan</li> </ul> <p><b>Ayok berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah mendapatkan salah satu gambar rumah adat, peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing.</li> <li>Guru membagikan lks tentang rumah adat dintang rumah adat diindonesia yang didapatkan di media rotan.</li> <li>Peserta didik mengerjakan lks dengan teman kelomponya.</li> <li>Setelah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta</li> </ul>					

	<p>menempelkan gambar rumah adat yang mereka dapatkan digambar peta Indonesia sesuai propinsi masing-masing dimedia rotan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selesai menempel peserta didik diminta mempresenasikan hasil jawabanya.</li> </ul>					
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersamaan peserta didik membuat kesimpulan</li> <li>• Guru memberikan motivasi tesorhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup</li> <li>• Guru mengucapkan salam</li> </ul>					

### 3.5 Tehnik analisis data

Analisi data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh sehingga dapat muda dipahami. Tehnik analisi data dilakukan untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk Sugiyono, (2015:246)

#### 1. Validasi angket ahli

Analisis data hasil validasi yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator.rumus:

##### a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$v = \frac{S}{n}$$

Keterangan :

V = Skor rata-rata validator

S = jumlah skor keseluruhan validator

N = jumlah validator

**Tabel 3.7 kategori kevalidan produk**

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid
20-36%	Tidak valid

(Kusuma, 2018:57)

2. Analisis angket respon peserta didik (kepraktisan)

Analisis presentase angket respon peserta didik terdapat media

Rotan menggunakan perhitungan dengan menggunakan rumus :

a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

b. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$p = \frac{S}{n}$$

Keterangan :

V = presentase kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan siswa

N = jumlah peserta didik

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid
20-36%	Tidak valid

(Eka wulandari, 2018:55)

3. Analisis angket motivasi belajar

$$\text{Gain} = \frac{\text{rata-rata posttest} - \text{rata-rata pretest}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklarifikasikan dengan kriteria gain skor ternormalisasi menurut Hake di sajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.9 kriteria gain skor ternormalisasi**

Kriteria peningkatan gain	Skor ternormalisasi
g-tinggi	$g \geq 0,7$
g-sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-rendah	$G < 0,3$

Sumber : (Sari,2018:37)

#### 4. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Untuk menghitung nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$K = \frac{x}{n} \times 100\%$$

K = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimal keterlaksanaan pembelajaran

**tabel 3. 10 kriteria keterlaksanaan pembelajaran**

No	Presentase	Kriteria
1.	86 - 100%	Sangat keterlaksanaan
2.	69 - 84%	Keterlaksanaan
3.	53 - 65%	Cukup keterlaksanaan
4.	37 - 52%	Kurang keterlaksanaan
5.	20 - 36%	Tidak keterlaksanaan

Nurjanah, (2010:67)