

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

By SRI MULIANA

SKRIPSI**3**
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

1
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

BAB 1

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 pembelajaran³⁹ 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 mendidik yang berarti mengembangkan ilmupengetahuan kepada peserta didik atau yang disebut kegiatan stansfer ilmu,⁶³ (2) Pengajar yaitu membantu peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui, (3) Pembimbing yaitu membimbing dan² 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.

5 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.

³ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN kelas IV Inpres O,o Donggo menemukan fakta dalam proses pembelajaran ⁵ ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya peserta didik cenderung diam dan memilih berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi selama proses ² 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.

¹⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV SDN Inpres O,o Donggo ditemukan beberapa hal dalam proses pembelajaran. Guru ⁵ juga merasa bahwa media yang digunakan belum dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu dirasakan ketika guru mengajark dikelas masih dijumpai adanya peserta didik yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi peserta didik dalam kelas masih kurang. ⁵ 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 ⁶¹ dia pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu melalui pengembangan media roda putar kebudayaan

(rotan). Media ³ 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.

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 ² 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) ⁷⁰ 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 ⁵ 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 ¹⁰ 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.

47 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.

42 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 propinsi 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 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny 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 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny 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 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny 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. ⁴ Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul secara sadar dari individual maupun dari luar karena adanya rangsangan untuk melakukan perbuatan ²⁵ untuk mencapai tujuan, motivasi belajar dapat juga diartikan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu ⁶⁴ untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelian Yang Relevan

1.2.1 Siti mambau sururunni'mah "pengembangan ⁹ 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.

³ Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti mambau sururunni'mah adalah sama-sama menggunakan media ³ 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 ardiasyah¹⁶ "pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi peserta didik kelas V SD" Berdasarkan hasil ²² 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.

³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan Muhammad zulfiki fahzira ardiayah adalah ³ sama-sama mengembangkan media yang bisa dibidang sejenis sedang yang membedakan, 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.

- ¹¹ 1.2.3 Nike kurniadewi "penggunaan media roda putar puzzle pintar untuk meningkatkan hasil belajar matapelajaran IPS peserta didik sekolah dasar"
¹¹ penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan social) dengan kompetensi 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 kurangnya, 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 di ciptakan 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 perantara 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 proses

belajar mengajar dalam menerima materi pembelajaran yang di ajarkan.

Daryanto, (2016:4-5)

Pendapat lain juga menyatakan media ¹⁶ sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik 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 konkret, yang besar, kecil dan rumit ke kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran sa'diyah(2019:5)

⁵ Sedangkan menurut Musfiqon (2012:28) menyatakan media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

² Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang dapat dapat mendorong kualitas belajar peserta didik. ⁴

2.2.2 Fungsi media pembelajaran

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

- 8
1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur,penyampaian dan sebagai penghubung ketika melakukan proses pembelajaran.
- 8
2. Fungsi semantik, menambah pembendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta.
3. Fungsi menipulasif untuk mengatasi keterbatasan-batasan ruang dan waktu serta untuk mengatasi keterbatasan indrawi atau keterbatasan pengetahuan yang dihadapi peserta didik.
- 8
4. Psikologis media media pembelajaran memiliki fungsi antesi, fungsi efektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi
- 35
5. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karateristik yang berbeda-beda apabila dihubungkan dengan adat,keyakinan,lingkungan dan pengalaman

5 2.2.3 Manfaat media pembelajaran

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

- 23
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..

42
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang di sampaikan.

2.2.4 Macam-macam media pembelajaran ²

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

10 1. Media Grafis

Media grafis termasuk 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: ¹³ (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

berberapa 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 diproyekdikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasasar terlebih dahulu. Berberapa jenis media proyeksi: (Film Bingkai, Film Rangkai, Media Tranportasi, 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 tepat sesuai 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 disampaikan
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 membantu peserta didik 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

13

2.4 Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar ⁵ adalah dorongan yang timbul secara sadar maupun tidak sadar dari dalam diri individual maupun dari luar karena ²¹ karena ada rangsangan untuk melakukan perbuatan untuk mencapai tujuan.

Sadirman A.M, (2018:73:75) menjelaskan motivasi belajar ⁴ adalah upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang dapat membangkitkan ²¹ suatu kondisi untuk mencapai tujuan. Motivasi juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

Sadirman ⁶ A.M, (2018:73) mendefinisikan **motivasi** belajar merupakan suatu perubahan energi di dalam diri peserta didik agar dapat menumbuhkan perasaan atau reaksi ² untuk mencapai tujuan yang di ⁴ inginkan, motivasi itu muncul dalam diri individual tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain. ⁵ 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 pembelajaran 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 dikerjakan.
2. Menentukan 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 karena itu tidak sesuai dengan tujuannya.

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

¹⁷ 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 ⁴⁰ 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 ²⁷ 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. ²⁵ Oleh karena itu motivasi ekstrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajarnya dimulai dan di dorong orang luar. ⁹ Pendapat lain menyebutkan tiga macam motivasi,

diantaranya:

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

⁹ 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.

⁴⁸ 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 menyikuti 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. Berbeda 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 dam 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, mengesampinkan 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)
- 5 c. Lebih senang berkerja sendiri atau mandiri
- d. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- e. Cepat bosan
- 1 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 sehwtzgabe 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 menuntuttanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan

- b. Memiliki tujuan yang realistik, 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 menanggukuhkan 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.

¹ Menurut Abin syamsuddin, (2007:40), motivasi belajar terdapat

beberapa indikator yang mengidentifikasikan di antaranya:

- ⁸ 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 aspirasi peserta didik yang hendak dicapai dengan kegiatan

belajar

h. Tingkat kualifikasi tugas.

Sedangkan indikator motivasi belajara yang diklarifikasi ⁵ 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

² 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

¹² Rasa ingin tahu akan mendorong peserta didik untuk mencari tau jawaban melalui proses p embelajaran, namun ⁷² peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang rendah, akan bermalas malasan dalam belajar, hal ini menunjukkan motivasi belajarnya renda

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 rama 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 usahayang dilakukan untuk meraihnya dan membuat peserta didiktidak 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

rat, 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



45
 tujuan wisata Suku bangsa Manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores.

6
**Gambar 2.1 Kampung Adat Waerebo di Manggarai,
 Nusa Tenggara Timur**

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, 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 hekan kode untuk tempat sesajian persembahan kepada leluhur.

2.5.2 Keragaman rumah adat di Indonesia.

⁷ 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	Daerah	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

1 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 memperbarui 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 langkah-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 dikarena 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 pembelajara. 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

2 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 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 tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

4 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.

10 8. Uji coba pemakaian

Setelah pengajuan uji produk berhasil, maka tahap selanjutnya produk yang berupa media Rotan(roda putar kebudayaan) dapat diterapkan. Ujicoba pemakaian¹ pada penelitian ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV SDN yang berjumlah 20 orang peserta didik. Dalam ujicoba² 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 di pertanggungjawabkan.⁵⁶ Revisi produk ini dilakukan apabila dalam ujicoba pemakaian terhadap kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat direvisi lagi¹⁰ sehingga dapat digunakan untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk baru lagi agar dapat digunakan.

3.2 Uji Coba Produk

1 3.2.1 Desain uji coba

Desain uji coba merupakan tahap dilaksanakanya 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 pembelajaran ke 3, uji coba awal dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Inpres O,o Donggo berjumlah 6 orang dan uji coba pemakaian pada peserta didik kelas 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 dikembangkan.

15 **bel 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)

1 Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media

No	variabel	Indikator desai media	2 Nilai				
			5	4	3	2	1
			S	B	C	K	T
1	Tampilan media	Jenis media dan bahan yang digunakan dalam media rotan.					
		Kerapian bentuk dan ukuran desain n ¹³ a 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 tam ² an media Rotan membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.					
		Media Rotan mudah di simpan dan dibawah kemana-mana					

Sumber : Yudha Aldila Efendi (2020:55)

8 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 kesesuaian materi, pembelajaran dan kurikulumnya.

15

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)

3

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 kopetensi 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

2

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 mengenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan dengan cara belajara.					

Sumber. Arikunto, (2010:35)

⁸
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.

¹⁵

Tabel 3.3 Skala Penilaian Untuk Motivasi Belajar

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

⁸

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
²	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 sendiri					
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 10 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek –aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Pendahuluan	<p>44</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam Guru menanyakan kabar peserta didik Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa Guru mengajak peserta didik bertepuk semangat Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari 					
Kegiatan inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari Guru memperlihatkan media rotan Guru menjelaskan cara bermain media rotan Guru menjelaskan cara bermain media rotan <p>Ayo Mencoba</p> <p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang Setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk memutas media Rotanagar mendapatkan gambar yang ada dalam isi kantong media rotan <p>Ayok berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Setelah mendapatkan salah satu gambar rumah adat, peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing. Guru membagikan lks tentang rumah adat dintang rumah adat diindonesia yang didapatkan di media rotan. Peserta didik mengerjakan lks dengan teman kelomponya. Setelah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta menempelkan gambar rumah adat yang mereka dapatkan digambar peta Indonesia sesuai p ropinsi masing-masing dimedia rotan Selesai menempel peserta didik diminta mempresenasikan hasil jawabanya. 					

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersamaan peserta didik membuat simpulan Guru memberikan motivasi tesorhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup Guru mengucapkan salam 					
----------------	--	--	--	--	--	--

46

3.5 Tehnik analisis data

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

10

1. Validasi angket ahli

1

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 :

1

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

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

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

Inerval 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

1 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)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

10

4.1 Potensi Dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah bertujuan untuk mengembangkan media Rotan(roda putar kebudayaan) pada penelitian yang akan dilakukansertab kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada tema 7 indahnyakeragaman dinegeriku sub tema 2 pembelajaran 3 yang memuat mata pembelajaran PPKn,IPS Dan bahasa Indonesia. Pada tahap ini, sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV SDN Inpres O,o Donggo, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada guru wali kelas IV SDN Inpres O,o Donggo berkaitan dengan hambatan atau masalah yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran serta kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara kepada guru wali kelas IV SDN Inpres O,o Donggo menjelaskan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran tematik dikarekan harus mengaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga guru menggunakan media pembelajaran seadanya. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti masih banyak peserta didik yang bermalas-malasan dan asik berbicara sendiri saat proses pembelajaran, penyebabnya dikarenakan pada saat proses pembelajaran kurangnya penggunaan media dan dalam proses pembelajaran pun guru masih menggunakan media seadanya, sehingga proses pembelajaran berlangsung peserta didik cepat merasa jenuh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran tematik yang memuat pembelajaran IPS,PPKn dan bahasa Indonesia pada tema

7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran ke 3.

Berdasarkan permasalahan diatas dengan menghadirkan ² media pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien terdapat ² materi yang disampaikan guru kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang diinginkan dengan baik

¹³ 4.2 Pengumpulan data

Tahapan yaitu pengumpulan data. Pada pengumpulan data ini peneliti mendapatkan informasi pada saat melakukan observasi ⁸ guru masih jarang menggunakan media pembelajaran disaat proses pembelajaran. Akibatnya ² ada peserta didik yang bermain sendiri dibelakang, ada yang berbicara sesama teman sebangkunya, ada yang ganggu temannya da ada yang mengantuk. Pada saat peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik kenapa bermain-main dan tidak mendengarkan guru di depan saat proses belajar mengajar, peserta didik menjawab bahwa mereka malas dan bosan ikuti tulisan dipapan tulis terus menerus. Ketika peneliti mendapatkan data bahwa disekolah ini jarang menggunakan media pembelajaran terutama pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku peneliti langsung berniat untuk mengembangkan media Rotan(roda putar kebudayaan).

² 4.2 Desain Produk

Pada tahap ini terlebih dahulu peneliti mencari dan menentukan terlebih dahulu jenis media yang cocok dan disesuaikan dengan materi, sehingga media

yang sudah ditentukan dan materi saling berkaitan atau terikat satu sama lain dalam pembelajaran tematik yang mutan mata pelajaran IPS, PPKn dan bahasa Indonesia pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku ²⁴ sub tema 2 pembelajaran ke 3 dalam hal ini peneliti mendesain media Rotan(roda putar kebudayaan) dengan menggunakan tripleks, cat, kuas, spidol, kaen flannel, kancing baju dan kertas yang berisi gambar rumah adat disetiap provinsi di Indonesia.

Media Rotan(roda putar kebudayaan) ini dipergunakan peserta didik agar pembelajaran lebih mengengankan dan materi yang dipelajari pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku pembelajaran 3 dapat dipahami. Media Rotan(roda putar kebudayaan) yang peneliti kembangkan ⁷¹ dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertari dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Media Rotanini berukuran panjang 61,85 cm dan lebar 61,85 cm, dipinggir-pinggir bagian depan media Rotanterdapat 28 kantong yang berisih gambar rumah adat. Kemudian dibagian tengah depan terdapat Rotan(roda putar) berbentuk seperti jam dinding yang memiliki jarum dan terdapat angka 1-28 sebagai petunjuk untuk mendapatkan salah satu isi dari kantong yang berisikan gambar rumah adat. Selanjutnya dibagian belakang media Rotan(roda putar kebudayaa) terdapat gambar peta provinsi Indonesia sebagai petunjuk macam-macam propinsi Indonesia dan setiap sisi bagian belakang dibuat seperti bingkai agar terlihat rapi.

Cara bermain media Rotan(roda putar kebudayaan)

- a. Pertama peserta didik dibagikan ⁸ menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang.
- b. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok ² (peserta didik) untuk maju kedepan kelas secara bergiliran untuk memutar media Rotan(roda putar kebudayaan) agar mendapatkan gambar yang ada dikantong yang sudah dibuat.
- c. Jika kelompok kedua mendapatkan angka yang sama dengan kelompok pertama, maka teman kelompok kedua yang memutar Rotan akan mendapatkan hukuman, setelah mendapatkan hukuman kelompok 2 diberikan kesempatan untuk memutarnya lagi.
- d. Setelah memutar media Rotan peserta didik disuruh duduk kembali dan dibagikan LKS yang berisikan soal tentang rumah adat di Indonesia dan mengerjakannya.
- e. Selesai menjawab soal setiap kelompok meletakkan gambar yang mereka dapatkan pada gambar peta Indonesia yang ada di media dan mempresentasikan hasil jawabannya.

4.4 Validasi Desain

Pada tahap ini pengembangan media Rotan(roda putar kebudayaan) kelas IV SD pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2 indahny keragaman budaya dinegeriku, Dalam mengembangkan media ini divalidasi oleh 5 ahli diantaranya 2 dosen dan 3 guru SDN Inpres O,o Donggo yang sudah memahami materi SD. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data.

Tabel 4.1 Hasil validasi

No	Nama-nama	Ahli	Nilai	Kategori
----	-----------	------	-------	----------

1	M. Isnaini M.Pd	Media	92,5%	Sangat valid
2	Amirudin S.Pd	Media	95%	Sangat layak
3	Haifaturrahman M.Pd	Materi	92%	Sangat layak
4	Karmin S.Pd	Materi	96%	Sangat layak
jumlah			375,5	Sangat layak
Nilai rata-rata			93,87	Sangat layak

Berdasarkan perolehan data dari ke empat para validator, item indikator 1-8 pada lampiran 8 hasil penilaian dari bapak M. Isnaini M.Pd dengan skor 92,5% sangat valid, item indicator 1-5 pada lampiran 8 hasil penilaian dari ibu Haifaturrahmah, M.Pd dengan skor 92% sangat valid, item indikator 1-8 pada lampiran 8 Amirudin S.Pd selaku guru kelas IV SDN Inpres O,o dengan skor 95% sangat valid, dengan item 1-5 pada lampiran 8 dari hasil penilaian dari bapak Karmin S.Pd 96% sangat valid. Hasil dari kevalidan dari para validator dapat dilihat dari lampiran 8 Memperoleh nilai rata-rata 93,87%.

4.5 Revisi Desain

Revisi desain produk merupakan masukan-masukan dari para ahli yang sudah berpengalaman terhadap materi SD. Karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti merevisi produk baru dibagian-bagian yang menjadi kekurangan atau sasaran perbaikan, sehingga menghasilkan produk baru yang siap diujicobakan. Berikut ini adalah beberapa masukan dari para ahli yang akan dijadikan sebagai acuan perbaikan atau revisi:

1. M. Isnaini Pfis, masukannya agar di bagian depan ditengah kantong gunakan cat seperti dibagian belakang agar terlihat rapih dan tidak cepat rusak.
2. Haifaturrahman M.Pd Media dan materi pembelajaran harus saling berkaitan, saya harap untuk peta yang ada di media diganti menjadi peta buta.

3. Amirudin S.Pd, media yang digunakan sudah bagus dan menarik perhatian peserta didik, namun pada bagian roda putarnya dirapikan lagi dan di cat kalau bisa bisah roda putarnya diperbesar lagi.
4. Karmin S.Pd medianya bagus sesuai dengan materi pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 tetapi pada langka-langka pembelajaran diperbaiki lagi sedikit.



Gambar 4.1. Desain media roda putar kebudayaan (Rotan) setelah direvisi



Gambar 4.2 Desain media roda putar kebudayaan (Rota) setelah direvisi

4.6 Uji Coba Awal

Pada tahap kepraktisan ini dilakukan pada uji coba awal, kepraktisan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa media Rotan(roda putar kebudayaan) di lakukan di SDN Inpres O,o Donggo, kepraktisan media pada uji coba terbatas dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil respon peserta didik sebagian kelas V sebanyak 6 orang dan hasil observasi

keterlaksanaan pembelajaran . tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan, sehingga media roda putar kebudayaan (rotan) yang dikembangkan dapat ditempatkan diuji lapangan. Berikut adalah perolehan nilai uji coba terbatas hasil respon peserta didik dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba awal menggunakan angket respon peserta didik yang telah dilakukan pada sebagian peserta didik kelas V SDN Inpres O,0 Donggo sebanyak 6 orang peserta didik. Dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan. Untuk angket dan skor respon peserta didik uji coba awal. Berikut adalah perolehan nilai respon peserta didik terhadap media roda putar kebudayaan (rotan) dapat terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Data perolehan hasil penilaian respon peserta didik

No	Nama peserta didik	Respon peserta didik	
		Skor	Keterangan
1	DS	93,33%	Sangat praktis
2	DF	95,55%	Sangat praktis
3	FAM	91,11%	Sangat praktis
4	F	93,33%	Sangat praktis
5	MK	95,55%	Sangat praktis
6	S	91,11 %	Sangat praktis
Jumlah		559,98%	Sangat praktis
Nilai rata-rata		93,33	Sangat praktis

4.7 Revisi Produk

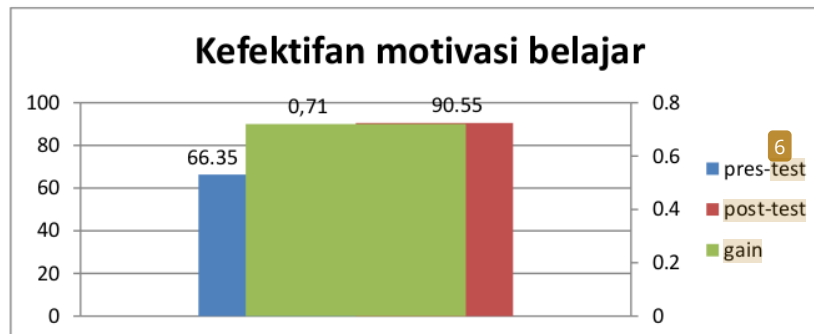
Dalam pelaksanaan uji coba awal, perbaikan tahap uji coba awal peneliti melakukan wawancara terkait masalah atau kendala yang dialami peserta didik ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Rotan(roda putar kebudayaan). Dalam hal ini tidak ada masalah ataupun kendala pada saat penelitian melakukan wawancara terhadap peserta didik

mereka hanya merespon bahwa mereka sangat senang dan mau belajar terus dengan menggunakan media Rotan karena pembelajaran menggunakan media roda putar kebudayaan (rotan) sangat menarik dan cara menggunakannya pun sangat mudah.

4.8 Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba awal, peneliti langsung melanjutkan kegiatan selanjutnya yaitu uji pemakaian atau uji lapangan. Uji lapangan dilakukan pada penelitian ini yaitu 20 orang peserta didik kelas IV SDN Inpres O.o Donggo. Adapun tujuan uji lapangan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media Rotan yang telah dikembangkan.

4.8.1 Hasil nilai gain keefektifan media roda putar kebudayaan (Rotan)



Gambar 4.5 Grafik Motivasi Belajar Peserta didik Hasil Gain Uji Lapangan

Berdasarkan uji lapangan menunjukkan bahwa rata-rata nilai pres-test adalah 66.35 dan post-test 90.55. Gain standar sebesar 0,71 yang menunjukkan tingkat selisih antara pre-test dengan post-test lebih bagus dari pada nilai pre-test, peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi “indahny keragaman budaya dinegeriku” setelah melakukan pembelajaran

menggunakan media Rotan(roda putar kebudayaan), sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

4.8.2 Hasil keterlaksanaan pembelajaran uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan berdasarkan hasil perolehan data dalam keterlaksanaannya proses pembelajaran yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Inpres O,o Donggo sebanyak 20 orang peserta didik sangat efektif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan tingkat keefektifan media roda putar kebudayaan (rotan) yang telah dikembangkan 92% sangat efektif. Untuk mengetahui nilai keefektifan dari hasil keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 10.

4.9 Revisi produk

Pada pelaksanaan uji lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti dan diikuti oleh seluruh peserta didik dikelas IV SDN Inpres O,o Donggo sebanyak 20 peserta didik dengan menggunakan media Rotan tidak didapatkan kendala ataupun hambatan yang muncul dalam keterlaksanaannya kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3.

4.10 Pembahasan

Tahap pengembangan media pembelajaran Rotanterlebih dahulu peneliti menentukan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan *Bord 2nd Gall* atau yang disebut juga dengan model penelitian pengembangan *Research*

¹ *And Development (R&D)*, namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 9 tahap saja, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwa media pembelajaran roda putar budaya (rotan) sebelumnya belum pernah digunakan atau diterapkan pada SDN tempat peneliti melakukan penelitian. Penelitian pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media Rotan setelah didesain media diajukan terlebih dahulu untuk divalidasi oleh beberapa ahli media dan ahli materi yaitu 2 orang dosen dan 2 orang guru SD sebagai validator praktis. Dalam uji kevalidan produk yang telah dikembangkan agar memperoleh saran dan masukan dari beberapa ahli sehingga media roda putar kebudayaan (rotan) layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke 3 di kelas IV SDN Inpres O, o Donggo.

Hasil yang diperoleh validasi kelayakan media roda putar kebudayaan (rotan) dan kelayakan kesesuaian isi materi pada media roda putar kebudayaan (rotan) yang dikembangkan pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 3 dengan memberikan angket kepada empat validator, pada saat proses validasi diperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 93,87% sedangkan hasil analisis kepraktisan media pembelajaran media roda putar kebudayaan (rotan) yang diperoleh dari data kelas V SDN Inpres O, o Donggo sebagai uji kepraktisan didapatkan data presentase dari nilai skor rata-rata 93,33% pada kategori praktis. Sehingga media roda putar kebudayaan (rotan) dapat

dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria praktis dengan presentase nilai skor rata-rata 93,33% dalam kategori praktis.

Dalam hasil keefektifan media roda putar kebudayaan (rotan) yang diperoleh dari data hasil uji lapangan di kelas IV SDN Inpres O,o Donggo, didapatkan data presentase 90,55% dalam kategori efektif. Dari hasil motivasi awal dan motivasi akhir dalam proses pembelajaran dengan menggunakan rumus uji gain, dan menunjukkan hasil sebesar 0,71 yang menunjukkan tingkat selisi antara motivasi awal dan motivasi akhir pada kriteria tinggi menuju sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa nilai motivasi akhir lebih tinggi dikarenakan hasil yang diperoleh motivasi akhir sebesar 90,55% sedangkan nilai yang diperoleh dari motivasi awal 66,35%. Selain itu keefektifan media roda putar kebudayaan (rotan) dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data yaitu 92 % sangat efektif.

³⁷ Peningkatan motivasi belajar peserta didik ikut meningkat karena adanya media yang membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. ⁸ sesuai dengan teori yang disebutkan oleh azhar Arsyad (2009:25) tentang manfaat praktis dari media ⁸ pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendidri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dina indriani (2011:25) yang menyatakan bahwa peserta didik akan semakin termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan

mendukung, sehingga dapat menimbulkan keinginan peserta didik serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

Hal tersebut juga dapat di ukur dari indikator-indikator pada motivasi belajar yang pertama peserta didik memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil ketika menghadapi masalah, kedua peserta didik memiliki dorongan dan kebutuhan ketika dalam melakukan pembelajaran, ketiga peserta didik terkadang mengharapkan atau memiliki cita-cita untuk masa yang akan datang, keempat terkadang peserta didik mengharapkan penghargaan dalam pembelajaran karna dengan adanya penghargaan peserta didik terkadang akan rajin untuk belajar, kelima ketika menurut peserta didik proses pembelajarannya menarik maka peserta didik akan senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran, keenam ketika lingkungan pembelajaran kondusif maka peserta didik akan merasa aman mengikuti pembelajar.

BAB V

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan hasil kepraktisan produk kevalidan pengemban media Roda putar kebudayaan (Rotan) dengan nilai yang diperoleh dari Angket validasi media, materi dan respon guru, dari keempat validator diperoleh nilai rata-rata 93,87 hasil nilai yang diperoleh sangat valid.

2. Berdasarkan hasil kepraktisan produk yang berupa media roda putar kebudayaan (Rotan) yang telah diterapkan pada SDN Inpres O,o Donggo yang sebagai sampel pada kelas V SDN inpres O,o Donggo dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 orang dengan memperoleh nilai menggunakan cara memberikan angket respon peserta didik, berdasarkan perolehan angket respon peserta didik dengan skor nilai rata-rata 93,33% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil keefektifan produk pengembangan media roda putar kebudayaan (Rotan) dari hasil angket motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil uji lapangan kelas IV SDN Inpres O,o Donggo dengan nilai rata-rata motivasi awal 66,35% dan nilai motivasi akhir 90,55% dengan hasil nilai gain standar 0,71 dengan kategori tinggi hasil dari keterlaksanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 92% menunjukkan sangat efektif.

5.2 Saran

1. Kepada guru

Guru tidak hanya bertugas memberikan materi dalam pembelajaran akan tetapi guru juga harus melihat karakter dan hambatan-hambatan yang dialami peserta didik pada saat proses pembelajaran, guru juga harus membangun suasana kelas dengan baik dengan begitu ketertarikan peserta

didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat. Guru juga bisa menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media Rotan(roda putar kebudayaan) dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik

Diharapkan kepada seluruh peserta didik dengan adanya media proses pembelajaran akan meningkat dan peserta didik lebih aktif.

3. Kepada peneliti selanjutnya

Diharkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media roda putar kebudayaan (rotan) lebih lanjut dan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan dengan adanya media ini

DAFTAR PUSTAKA

- 20
Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 6
Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Yogyakarta*: Penerbitan Gava Media.

- Dina ⁶⁰ Indriani. 2011. *Ragam alat bantu media pembelajaran*. Yogyakarta: Diva press.
- ¹ Indrianti, Lisa. 2020. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema 7 Sub Tema 1 Peserta didik Kelas 1 SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2019/2020*. PGSD. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Jalmu. 2016. *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta : Kencana. Di ambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjgvu2KoOrcAhXFZCsKHZduClcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false>. diakses tanggal 13 November 2020.
- ⁵ Munadi. 2013. *Media pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- ² Muhammad zulfiki fahrizal ardiansyah, Mustaji. 2018, *pengembangan permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan bagi peserta didik kelas V sekolah dasar*. teknologi pendidikan FIP univeersitas negeri surabaya
- ⁵⁴ Nursina sari. 2018, *Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. PSEJ Vol. 3 Nomor 1 April 2018- Jurnal ONLINE. Diakses dari <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/PSEJ/article/view/880>. pada tanggal 20 juli 2020.
- ¹¹ Nike kurnia dewi. 2020. *Penggunaan media roda putar puzzle untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik SD*.
- ⁵ Sardiman A.M. 2018, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2011, *Psikologi Belajar*. PT Rajagrafindo persada: Jakarta.
- ² Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta: bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R dan D*. Alfabeta: bandung.

- Setiawan, Achmad. ⁶⁸ 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sa'diyah, Halimatus. 2019. *Ragam media pembelajaran*. Literasi Nusantara Perum paradise kav Al Junrejo-Batu.
- ⁶⁷ Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi pembelajaran*. Jogjakarta :Ar-Ruzz Media.
- Siti mambau, saruruni'mah. ³⁶ 2019. *Pengembangan media roda putar aksara "ROPUSA" Untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jawa kelas III MI baitur rohman bantengan bandung tulungagung*. IAIM Tulungagung : <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/12496>
- ³¹ Widasworon, Erwin. 2019, *Membangkitkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 2

3
Lembar Angket validasi media

**Lembar Instrumen Penilaian
Angket Validasi oleh Ahli Media**

Judul Penelitian: Pengembangan media Rotan (Roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD pada tema 5 budayanya keragaman di negeriku sub tema 2.

Peneliti
Ahli Media : Sri Mulya
: M - 1516000

Petunjuk Pengisian:
Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran berupa *Rotan (Roda putar kebudayaan)* subtema budayanya keragaman di negeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:
5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

Indikator media	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1
	SB	B	CB	KB	TB
Media					
1. Jenis media dan bahan yang digunakan dalam media rotan.	✓				
2. Kerapian bentuk dan ukuran desain media rotan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓				
Ilustrasi					
3. Media rotan membantu peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.	✓				
Kualitas dan tampilan					
4. Tingkat keawetan media rotan		✓			
5. Tingkat kemenarikan media rotan	✓				
6. Kesederhanaan tampilan media rotan	✓				
7. Kejelasan tampilan media rotan membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.		✓			
8. Media rotan mudah di simpan dan dibawah kemana-mana		✓			

B. Kritik dan Saran Perbaikan

Kritik	Saran Perbaikan

Mataram 2021

(Signature)
M. Tannu
(.....)

LAMPIRAN 3

Lembar Angket validasi materi

Lembar Instrumen Penelitian
Angket Validasi oleh Ahli Materi

Judul Penelitian: Pengembangan media Rotan (Kode pater kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD pada tema 5 Indahnya keragaman dinegeriku sub tema 2.

Peneliti : Sri mulyana
Ahli Materi : MARCA UTAMAHAN P.P-3
Petajok Pengisian: _____

Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran berupa *Rotan (Kode pater kebudayaan)* subtema 2 indahnya keragaman budaya dinegeriku. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapa/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:
5 : Sangat setuju
4 : setuju
3 : Kurang setuju
2 : Tidak setuju
1 : sangat tidak setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	TB
Materi						
1.	Kesesuaian media dengan koptensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Keluasan materi	✓				
3.	Kedalaman materi		✓			
Pembelajaran						
3.	Membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran	✓				
4.	Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media rotan.		✓			

B. Kritik dan Saran

No	Jenis Kritik/Saran	Saran Perbaikan

Mataram 27-09-2021

[Signature]

LAMPIRAN 4

Angket validasi guru ahli media dan materi

Lembar Instrumen Penelitian
Angket validasi guru

Judul Penelitian: Pengembangan media Rotan (Roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD pada tema 5 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2.

Peneliti : Sri muliana
Guru kelas IV : AMIRAHAN S.Pd

Petunjuk Pengisian:
Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas mengenai kelayakan media pembelajaran berupa *Rotan (Roda putar kebudayaan)* tema 5 subtema 2 indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:
5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket validasi Guru

Indikator media	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1
	SB	B	CB	KB	TB
Media					
1. Jenis media dan bahan yang digunakan dalam media rotan.	✓				
2. Kerapian bentuk dan ukuran desain media rotan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓				
Ilustrasi					
3. Media rotan membantu peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.	✓				
Kualitas dan tampilan					
4. Tingkat keawetan media rotan	✓				
5. Tingkat kemenarikan media rotan	✓				
6. Kesederhanaan tampilan media rotan			✓		
7. Kejelasan tampilan media rotan membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.			✓		
8. Media rotan mudah di simpan dan dibawa kemana-mana	✓				

A. Kritik dan Saran Perbaikan

Kritik	Saran Perbaikan
Sudah bagus Tinggal dirapikan lagi.	

Matsaram _____ 2021

AMIRAHAN S.Pd
AMIRAHAN S.Pd
NIP. 19851025 200121 001

Lembar Instrumen Penelitian
Angket validasi guru

Judul Penelitian: Pengembangan media Rotan (Roda putar kebudayaan) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD pada tema 5 indahny keragaman dinegeriku sub tema 2.

Peneliti
Guru kelas IV : *Amayulaw G 8-2*

Petunjuk Pengisian:
Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas mengenai kelayakan media pembelajaran berupa *Rotan (Roda putar kebudayaan)* tema 5 subtema 2 indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan. Pendapat kritik, saran, dan penilaian Bapa/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapa/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:
5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Angket validasi guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	TB
Materi						
1.	Kesesuaian media dengan kopetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Keluasan materi	✓				
3.	Kedalaman materi		✓			
Pembelajaran						
3.	Membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran	✓				
4.	Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media rotan.	✓				

Mataram 2021

[Signature]
KARMIYA, S.Pd
NIP. 197712012010011002

B. Kritik dan Saran Perbaikan

No	Kritik	Saran Perbaikan

LAMPIRAN 5

Lembar angket respon peserta didik.

Lembar instrumen Penelitian
Angket Respon Belajar Peserta Didik

Pilihlah satu jawaban yang menurut anda benar, Berilah tanda \checkmark pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Keterangan

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5 SB	4 B	3 CB	2 KB	1 TB
Media						
1	Tampilan media rotan sangat bagus	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Bentuk media rotan yang digunakan sangat menarik		<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Media rotan ini tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>				
4	Media pembelajaran ini mudah digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>			
Materi						
5	Media rotan ini memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>				
6	Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya dalam proses pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>				
7	Media rotan membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran		<input checked="" type="checkbox"/>			
Pembelajaran						
9	Media pembelajaran ini sangat mengengangkan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan dengan cara belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>				

LAMPIRAN 6

b. Lembar angket Motivasi peserta didik Sebelum Dan Sesudah

Lembar instrumen Penelitian
Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Pilihlah satu jawaban yang menurut anda benar, Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Keterangan
5 : Sangat setuju
4 : setuju
3 : Kurang setuju
2 : Tidak setuju
1 : Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5 SS	4 S	3 KB	2 TS	1 STS
1.	Saya memperhatikan kegiatan pembelajaran			✓		
2.	Pertama kali saya belajar menggunakan media rotan				✓	
3.	Dengan adanya media rotan dalam proses pembelajaran saya dapat mengerti materi pembelajaran				✓	
4.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu			✓		
5.	saya mengerjakan tugas dengan percaya diri				✓	
6.	Media Rotan (Roda putar kebudayaan) membua saya lebih semangat dalam proses pembelajaran.				✓	
7.	Pembelajaran mnggunaan media rotan (roda putar kebudayaan) merangsah rasa ingin tahu saya.				✓	
8.	Saya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas saya				✓	
9.	Saya yakin dapat menguasai pembelajaran				✓	
10.	Saya dapat memahami materi indahny keragaman budaya dinegeriku dengan baik.				✓	
11.	Setelah mempelajari pembelajaran ini saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam mengerjakan tugas.			✓		

Lembar instrumen Penelitian
Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Pilihlah satu jawaban yang menurut anda benar, Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Keterangan
5 : Sangat setuju
4 : setuju
3 : Kurang setuju
2 : Tidak setuju
1 : Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5 SS	4 S	3 KB	2 TS	1 STS
1.	Saya memperhatikan kegiatan pembelajaran	✓				
2.	Pertama kali saya belajar menggunakan media rotan	✓				
3.	Dengan adanya media rotan dalam proses pembelajaran saya dapat mengerti materi pembelajaran		✓			
4.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu	✓				
5.	saya mengerjakan tugas dengan percaya diri		✓			
6.	Media Rotan (Roda putar kebudayaan) membua saya lebih semangat dalam proses pembelajaran.	✓				
7.	Pembelajaran mnggunaan media rotan (roda putar kebudayaan) merangsah rasa ingin tahu saya.	✓				
8.	Saya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas saya			✓		
9.	Saya yakin dapat menguasai pembelajaran			✓		
10.	Saya dapat memahami materi indahny keragaman budaya dinegeriku dengan baik.			✓		
11.	Setelah mempelajari pembelajaran ini saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam mengerjakan tugas.			✓		

LAMPIRAN 7

Lembar kerja siswa (LKS)

Kelas : IV (empat)
 Tema : 17. Bahasa keragaman Di nusantara
 Nama kelompok : 1. AICSYA 2. JUEIDA
 3. ALWATI 4. SAEIRA

Cara penggunaan

- Berilah sambutan memulai mengerjakan
- Perhatikan gambar rumah adat propinsi yang kalian dapatkan
- Berilah dengan jujur dan jangan menyalahkkan lembar kerja teman kelompok lain
- Tuliskan jawaban di dalam kubus yang disediakan
- Bacakan hasil diskusi kelompok yang didapatkan di depan kelas

Ayak berdiskusi

Soal

- Apa nama rumah adat yang kalian dapatkan?
 Rumah adat Sumatera utara
 (Rumah Bolong)
- Jelaskan bagaimana bentuk rumah adat yang terlihat di gambar yang kalian dapatkan?
 Janda saya dan teman saya lihat rumah adat ini berbentuk belah ketupat dan memiliki banyak bang. Rumah ini terbuat dari kayu

3. Bagaimana cara kalian menjaga rumah adat agar tetap bersih dan aman ?

saya dan teman saya aka membersihkan setiap hari dengan membagi tugas

LAMPIRAN 8

Hasil hitung validasi para ahli ²

- a. Cara menghitung hasil validasi ahli individual

$$X1 = \frac{49}{50} \times 100\%$$

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

$$X1 = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5 \% \text{ (sangat valid)}$$

Keterangan :

1. Jumlah skor yang diperoleh
2. Jumlah indicator dikalikan jumlah skor maksimal
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indicator ¹⁴ dibagi dengan jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = (sangat valid)

No	Pertanyaan	S	N	P(100%)	Tingkat kelayakan
1	Jenis media dan bahan yang digunakan dalam media Rotan	5	5	100%	Sangat layak
2	Kerapian bentuk dan ukuran media Rotan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran	5	5	100%	Layak
3	Media Rotan membantu peserta didik untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran.	5	5	100%	Sangat layak

4	Tingkat keawetan media rotan	4	5	80%	Layak
5	Tingkat kemenarikan media Rotan	5	5	100%	Sangat layak
6	Kesederhanaan tampilan media Rotan	5	5	100%	Sangat layak
7	Kejelasan tampilan media Rotan membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran	4	5	80%	Layak
8	Media Rotan mudah di simpan dan dibawa kemana-mana	4	5	80%	Cukup layak
Jumlah		37	40	92,5%	

b. Cara menghitung rata-rata validasi

$$V = \frac{s}{n}$$

$$V = \frac{92,5+95+92+96}{4}$$

$$== \frac{375,5}{4} = 93,87$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = 375,5 dari keempat validator kemudian dibagi dengan jumlah ahli validator 4 dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 93,87% (sangat valid).

LAMPIRAN 9

Uji terbatas

1. Hasil hitungan respon peserta didik (kepraktisan)

a. Hasil hitungan nilai individu

$$X1 = \frac{42}{45} \times 100\%$$

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

$$X1 = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$= 93,33\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan :

1. Skor yang diperoleh peserta didik = 42
2. Jumlah indicator dikali skor maksimal = 45
3. Kemudian dibagi jumlah skor yang didapatkan dengan jumlah indicator dibagi jumlah maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 93,33% (sangat praktis).

No	Pertanyaan	S	N	P(100 %)	Tingkat kelayakan
1	Tampilan media Rotan sangat bagus	5	5	100%	Sangat layak
2	Bentuk media Rotanyang digunakan sangat menarik	4 30	5	80%	Layak
3	Media Rotanini tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
4	Media pembelajaran ini mudah digunakan	4 30	5	80%	Layak
5	Media Rotanini memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran	5 30	5	100%	Sangat layak
6	Media ini menumbuhkan rasa ingin tau saya dalam proses pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak

7	media Rotan membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.	4	5	80%	Layak
8	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
9	Media pembelajaran ini sangat mengesankan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		4 2	4 5	93,33%	Sangat layak

b. Cara menghitung nilai rata-rata keseluruhan peserta didik.

$$V = \frac{s}{n}$$

$$V = \frac{93,33+95,55+91,11+93,33+95,55+91,11}{6}$$

$$= \frac{559,98}{100\%}$$

$$= 93,33\% \text{ (sangat praktis)}$$

Keterangan : jumlahkan skor yang diperoleh = 559,98 dari keenam validator kemudian dibagi jumlah peserta didik 6 dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan skor total 93,33% (sangat praktis).

No	Nama peserta didik	X	Y	X1	Tingkat kepraktisan	Keterangan
1	DS	42	45	93,33%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2	DF	43	45	95,55%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
3	FAM	41	45	91,11%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	F	42	45	93,33%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

5	MK	43	45	95,55%	²⁹ Sangat valid	Tidak perlu revisi
6	S	41	45	91,11	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
Jumlah		21 1	²⁹ 5	93.77%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

LAMPIRAN 10

Uji lapangan

1. Hasil hitungan motivasi awal dengan motivasi akhir nilai gain

No	Nama peserta didik	Nilai	
		Motivasi awal	Motivasi akhir
1	AY	45	89
2	AD	70	90
3	AMD	40	86
4	AN	40	89
5	AR	60	90
6	ART	65	85
7	AYY	90	100
8	BU	80	95
9	BT	55	85
10	CAN	58	86
11	DPL	60	86
12	EW	70	90
13	FA	85	100
14	J	60	89
15	MR	90	100
16	PP	85	100
17	RP	85	90
18	S	60	87
19	SB	73	88
20	SS	56	86
	Jumlah	1.327	1.811
	Rata-rata	66,35	90,55

Untuk mengetahui selisi antara motivasi awal dengan motivasi akhir

maka akan dihitung dengan menggunakan rumus ini:

$$\text{Skor perolehan peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus menentukan selisih

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{skor pre test} - \text{skor post test}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

$$\text{Gain standar} = \frac{90,55 - 66,35}{100 - 66,35}$$

$$\text{Gain standar} = \frac{24,2}{33,65}$$

$$\text{Gain standar} = 0,71$$

2. Hasil hitungan keterlaksanaan ¹³ pembelajaran

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

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

$$K = K = \frac{92}{100} \times 100$$

$$= 92\%$$

Keterangan :

1. Skor yang diperoleh =
2. Jumlah indicator dikalikan skor maksimal =
3. Kemudian ¹⁴ jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah indicator dibagi dengan jumlah skor maksimal dan dikalikan 100% sehingga menghasilkan total = 92% (sangat efektif)

No	Aspek –aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	4	5
Pendahuluan						
5	Guru mengucapkan salam	5				
2	Guru menanyakan kabar peserta didik	5				
3	Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa	5				
4	Guru mengajak peserta didik bertepuk semangat ²		4			
5	Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari		4			
Kegiatan inti						
Mengamati						
6	Guru menjelaskan materi tentang rumah adat diindonesia	5				
7	Guru memperlihatkan media Rotan	5				
8	Guru menjelas kan cara bermain media rotan		4			
9	Peserta didik diminta agar mengamati apa yang dijelaskan oleh guru	5				
Mencoba						

10	Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang	5			
11	Setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk memutas media Rotanagar mendapatkan gambar yang ada dalam isi kantong media rotan	4			
Ayok berdiskusi					
12	Setelah mendapatkan salah satu gambar rumah adat, peserta didik duduk kembali di anggota kelompok masing-masing.	4			
13	Guru membagikan lks tentang rumah adat dintang rumah adat diindonesia yang didapatkan di media rotan.	5			
14	Peserta didik mengerjakan lks dengan teman kelomponya.	5			
15	Setelah semuanya selesai menjawab soal, peserta didik diminta menempelkan gambar rumah adat yang mereka dapatkan digambar peta Indonesia sesuai p ropinsi masing-masing dimedia Rotan	5			
16	Selesai menempel peserta didik diminta mempresenasikan hasil jawabanya.	4			
Penutup					
17	Sersamaan peserta didik membuat kesimpulan	4			
18	Guru memberikan motivasi tesorhadap peserta didik agar tetap semangat dalam belajar.	5			
19	Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama membaca doa penutup	5			
20	Guru mengucapkan salam	4			
Jumlah		92 %			

LAMPIRAN 11

Gambar validasi media dan materi



LAMPIRAN 12

Gambar uji terbatas



Gambar uji lapangan





LAMPIRAN 14**Surat izin melakukan penelitian**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail: fkip@ummat.ac.id Website: <http://fkip.ummat.ac.id>
Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 075/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/IV/2021
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Inpres O'o Donggo
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan rekomendasi penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Sri Muliana
NIM : 117180032
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : **Pengembangan Media Rotan (Roda Putar Kebudayaan) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 2020/2021**
Tempat Penelitian : **SDN Inpres O'o Donggo**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahiratfiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 27 April 2021
An. Dekan,
Wakil Dekan I,

Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0811038701

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

LAMPIRAN 15**Surat keterangan telah melakukan penelitian**


 PEMERINTAH KABUPATEN BIMA
 DINAS PENDIDIKAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
 SEKOLAH DASAR NEGERI INPRES O'O
Jl. Lintas Pasanggrehan donggo

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 003/082/01.1/10-SDN Inpres O'O / 2021

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Aswan,S.Pd.SD
Nip.	: 19671231200012 1 047
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jln.Pasanggrehan Donggo No.06 RT 005 RW 002 Desa O'O Kecamatan Donggo Kab.Bima

Menerangkan Bahwa :

Nama	: SRI MULIANA
Nim	: 117180032
Lembaga/Universitas	: UNISVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Jurusan /Fakultas	: Pendidikan /PGSD
Tujuan /Keperluan	: Permohonan Izin Peneltiaian
Judul	: Pengembangan Media Rotan (Roda Putar Kebudayaan) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas IV di SDN Inpres O'o Donggo Tahun Ajaran 2020/2021

Lamanya Peneltiaian : 1(Satu) bulan dari tanggal 08 maret s/d 08 Mei 2021

Bahwa yang nama tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Inpres O'o selama 2 Minggu mulai dari tanggal 28 April s/d tanggal 14 Mei 2021.

Demikian surat keterangan Peneltiaian ini kami buat untuk dipergunakan sebagai manamestinya.

O'O Donggo, 25 Mei 2021
Kepala Sekolah


Aswan,S.Pd.SD
Pembina,IV/a
 NIP 19671231200012 1 047

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

ORIGINALITY REPORT

49%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.ummat.ac.id Internet	924 words — 7%
2	repository.radenintan.ac.id Internet	741 words — 6%
3	eprints.umm.ac.id Internet	633 words — 5%
4	www.scribd.com Internet	439 words — 3%
5	core.ac.uk Internet	410 words — 3%
6	lib.unnes.ac.id Internet	338 words — 3%
7	gurune.net Internet	283 words — 2%
8	eprints.uny.ac.id Internet	279 words — 2%

9	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet	252 words — 2%
10	repository.usd.ac.id Internet	138 words — 1%
11	jurnalteknodik.kemdikbud.go.id Internet	121 words — 1%
12	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet	120 words — 1%
13	docobook.com Internet	88 words — 1%
14	anzdoc.com Internet	73 words — 1%
15	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	72 words — 1%
16	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	67 words — 1%
17	repository.iainpare.ac.id Internet	66 words — 1%
18	www.repository.uinjkt.ac.id Internet	65 words — 1%
19	adoc.pub Internet	59 words — < 1%
20	eprints.walisongo.ac.id Internet	54 words — < 1%

id.123dok.com

21	Internet	50 words — < 1%
22	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet	49 words — < 1%
23	ejournal.uin-suska.ac.id Internet	48 words — < 1%
24	Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020 Crossref	44 words — < 1%
25	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	44 words — < 1%
26	etheses.uin-malang.ac.id Internet	36 words — < 1%
27	eprints.umg.ac.id Internet	32 words — < 1%
28	Nursina Sari, Nanang Rahman. "Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2018 Crossref	31 words — < 1%
29	repository.uinjambi.ac.id Internet	31 words — < 1%
30	ejournal.unwaha.ac.id Internet	30 words — < 1%

31	digilib.uin-suka.ac.id Internet	28 words — < 1%
32	ifra00450.wordpress.com Internet	27 words — < 1%
33	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet	24 words — < 1%
34	Nursina Sari, Yuni Mariyati. "PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPA TERPADU MELALUI PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW (JIG) PADA MAHASISWA PGSD", JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia, 2018 Crossref	22 words — < 1%
35	edel.staff.unja.ac.id Internet	22 words — < 1%
36	ejournal.unesa.ac.id Internet	22 words — < 1%
37	123dok.com Internet	19 words — < 1%
38	digilib.ump.ac.id Internet	19 words — < 1%
39	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	19 words — < 1%
40	massugiyantojambi.wordpress.com Internet	18 words — < 1%
41	repository.bsi.ac.id Internet	18 words — < 1%

repository.unja.ac.id

42	Internet	17 words — < 1%
43	sc.syekhnurjati.ac.id Internet	17 words — < 1%
44	ipe008.blogspot.com Internet	16 words — < 1%
45	www.slideshare.net Internet	16 words — < 1%
46	adoc.tips Internet	15 words — < 1%
47	dhenydiwa.blogspot.com Internet	15 words — < 1%
48	etheses.iainponorogo.ac.id Internet	15 words — < 1%
49	Dov M. Gabbay. "Annotation Theories over Finite Graphs", <i>Studia Logica</i> , 11/15/2009 Crossref	14 words — < 1%
50	chindyavillar.blogspot.com Internet	13 words — < 1%
51	repository.uinsu.ac.id Internet	13 words — < 1%
52	ejurnal.universitaskarimun.ac.id Internet	12 words — < 1%
53	id.scribd.com Internet	12 words — < 1%

-
- 54 jurnal.intancendekia.org 12 words — < 1%
Internet
-
- 55 Niswatin Nurul Hidayati. "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar", *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2017 11 words — < 1%
Crossref
-
- 56 jti.respati.ac.id 11 words — < 1%
Internet
-
- 57 repository.ump.ac.id 11 words — < 1%
Internet
-
- 58 repository.umsu.ac.id 11 words — < 1%
Internet
-
- 59 Agung Setiabudi, Agus Susanta, Della Maulidiya. "EFEKTIFITAS LKPD DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KOTA BENGKULU", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 2019 10 words — < 1%
Crossref
-
- 60 digilib.unimed.ac.id 10 words — < 1%
Internet
-
- 61 docplayer.info 10 words — < 1%
Internet
-
- 62 e-journal.iain-palangkaraya.ac.id 10 words — < 1%
Internet
-
- 63 pembelajaranalquran.blogspot.com 10 words — < 1%
Internet

64	www.unjabisnis.net Internet	10 words — < 1%
65	pt.scribd.com Internet	9 words — < 1%
66	repositori.unsil.ac.id Internet	9 words — < 1%
67	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	9 words — < 1%
68	repository.uin-suska.ac.id Internet	9 words — < 1%
69	syaipulpahmi.wordpress.com Internet	9 words — < 1%
70	text-id.123dok.com Internet	9 words — < 1%
71	ucupmudzaki.blogspot.com Internet	9 words — < 1%
72	zombiedoc.com Internet	9 words — < 1%
73	awnurul.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
74	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet	8 words — < 1%
75	fr.scribd.com Internet	8 words — < 1%

76 repository.ut.ac.id 8 words — < 1%
Internet

77 Akmal Rijal, Mansyur Romadon Putra. 7 words — < 1%
"Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Matematika Berbasis Model Learning Cycle 7e Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020
Crossref

78 Alfa Reza Silvia Putri, Gamaliel Septian Airlanda. 7 words — < 1%
"Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan", Efektor, 2020
Crossref

79 Cynantia Rachmijati. "PENGUNAAN INTERNET SEBAGAI OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT DI DESA MARGALUYU KECAMATAN CIPENDEUY)", Abdimas Siliwangi, 2018 7 words — < 1%
Crossref

80 bagawanabiyasa.wordpress.com 7 words — < 1%
Internet

81 zamrishabib.wordpress.com 6 words — < 1%
Internet

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF