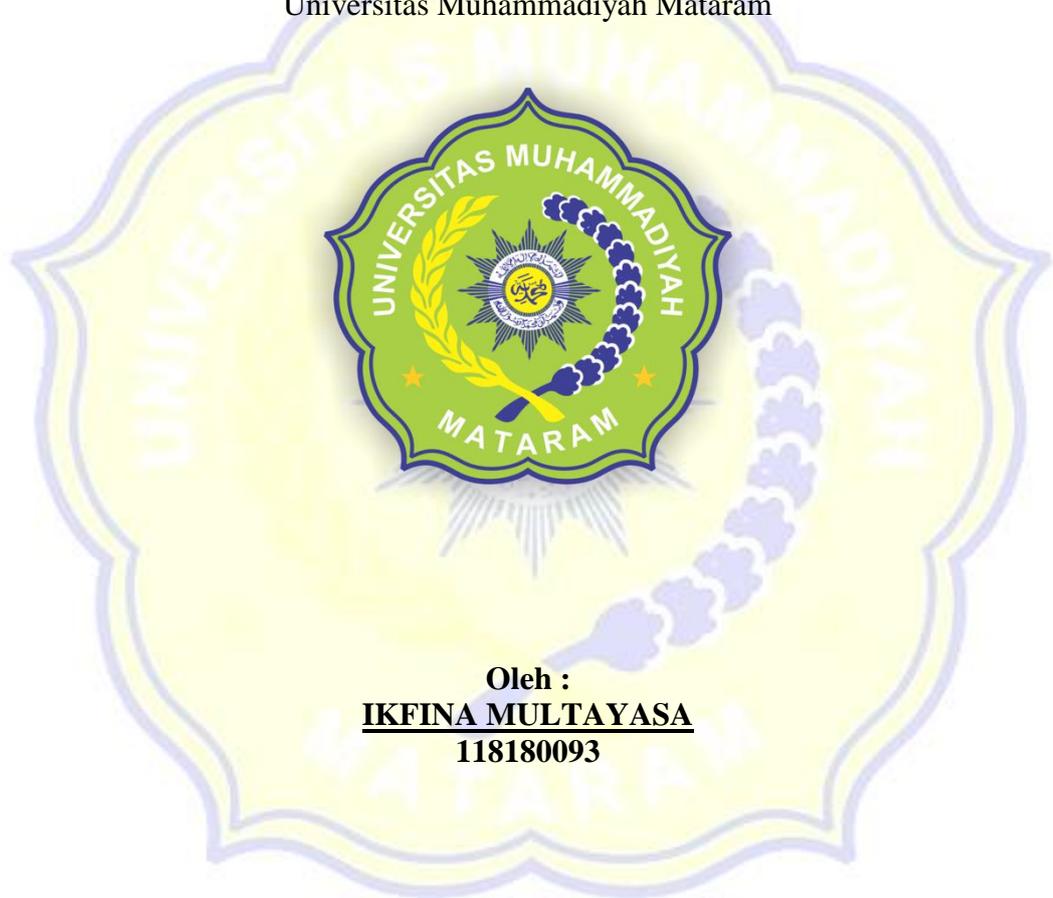


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN WHEEL* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ILMIAH SISWA PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS V SDN 2 KURANJI MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan ilmu Peniddikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :
IKFINA MULTAYASA
118180093

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

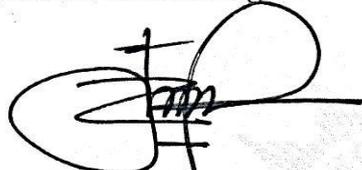
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN WHEEL* UNTUK
MENINGKATKAN SIKAP ILMIAH SISWA PADA TEMA 3 SUBTEMA 1
KELAS V SDN 2 KURANJI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 08 Februari 2022

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Menyetujui :

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



HALAMAN PENGESAHAN

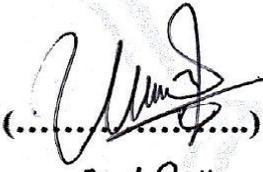
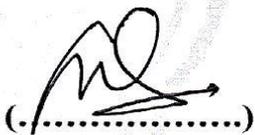
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN WHEEL* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ILMIAH SISWA PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS V SDN 2 KURANJI TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Skripsi atas nama Ikfina Multayasa telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 08 Februari 2022

Dosen Penguji

- | | | |
|---|-----------|--|
| 1. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN. 082509102 | (Ketua) | (..... ) |
| 2. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u>
NIDN. 08060608802 | (Anggota) | (..... ) |
| 3. <u>Syafruddin Muhdar, M.Pd</u>
NIDN. 0813078701 | (Anggota) | (..... ) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,


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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Ikfina Multayasa

Nim : 118180093

Alamat : Goak Lauk, Desa Mas-mas, Kec. Batukliang Utara, Kab. Lombok Tengah

Memang benar Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelejaran Spin Wheel Untuk Meningkatkan Sikap Ilmmiah Siswa Tema 3 Subtema 1 Kelas V*” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 8 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Ikfina Multayasa
NIM 118180093



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpus@kampus.ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Ikfina Mullayara
NIM : 18180093
Tempat/Tgl Lahir : Pengemban Lauk, 07 Maret 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 081849097386
Email : ikfina.mullayara99@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran Spin wheel untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada dasar 3 subtema 1 kelas V SDN 2 Kutanyi Tahun pelajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

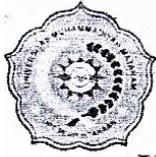
Mataram, 14 Maret2022
Penulis


Ikfina Mullayara
NIM 18180093

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ikfina Mulyasa
NIM : 118180093
Tempat/Tgl Lahir : Penggenem Laut, 07 Maret 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 087849097386 / ikfinamulyas99@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

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

Pengembangan media pembelajaran spin wheel untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada dua subtema 1 kelas V SDN 2 kurang tahun pelajaran 2021/2022

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

Mataram, 19 Maret 2022

Penulis



Ikfina Mulyasa
NIM. 118180093

Mengetahui,

Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil alamin, terimakasih kepada ALLAH SWT yang telah meridhoi saya dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya:

1. Untuk ibu saya tercinta (Nuraini). Saya ucapkan terimakasih banyak atas doa-doa, cinta, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta semangat yang tiada henti engkau berikan.
2. Untuk keluarga tercinta terimakasih atas motivasi dan dorongan yang sudah diberikan.
3. Untuk anggota grup Ambyar (Nuraini Rahma Parawanti Putri dan Anatul Fitria) terimakasih karena telah berjuang bersama sampai akhir.
4. Untuk sahabatku Tutik Mastini, terimakasih telah selalu membantu dan mensupportku selama mengerjakan skripsi.
5. Untuk almamaterku tercinta, terimakasih telah mengantarku mendapatkan gelar S.Pd

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah pada Tema 3 subtema 1 siswa kelas V SDN 2 Kuranji”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran *Spin Wheel* yang dapat dijadikan alat bantu bagi guru SD dimanapun berada yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si Selaku Dosen Pembimbing I
5. Ibu Nursina Sari M.Pd selaku pembimbing II

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.



ABSTRAK

Ikfina Multayasa, 118180093.” **Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Wheel* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Pada Tema 3 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN 2 Kuranji Mataram 2021/2022.**
Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si

Pembimbing 2: Nursina Sari, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran *Spin Wheel* bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *Priz Wheel* dan untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa, lebih khusus pada siswa SD kelas V pada materi IPA. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Kuranji. Metode penelitian yang digunakan dalam peneliti adalah metode pengembangan (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* adalah tahap Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and information collecting*), tahap Perencanaan (*Planning*), tahap Pengembangan Draft Produk (*Develop preliminary form of product*), tahap Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary field testin*), tahap Merevisi Hasil Uji Coba (*Main product revision*), tahap Uji Coba Lapangan Utama (*Main field testing*), tahap Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operational product revision*), tahap Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operationa field testing*), tahap Penyempurnaan Produk (*Final product revision*). Hasil penilaian ahli Materi sebesar 80% kategori Valid, Sedangkan hasil skor total penilaian yang diberikan oleh Ahli Media sebesar 80% yang termasuk dalam kategori Valid, penilaian dari hasil angket respon siswa uji coba terbatas maka memperoleh nilai 83,34% dikategorikan praktis, dan penilaian dari hasil keefektifan nilai *Pretest* 50,58% dan *Postteet* sebesar 87,64%, sedangkan lembar observasi memperoleh hasil 80% pada kategori terlaksana.

Kata kunci: Pengembangan, *Spin Wheel*, Sikap Ilmiah.

ABSTRACT

Ikfina Multayasa, 118180093." **Development of Spin Wheel Learning Media to Improve Scientific Attitude in Theme 3 Subtheme 1 Class V Students of SDN 2 Kuranji Mataram 2021/2022.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si

Second Consultant : Nursina Sari, M.Pd

The purpose of developing the Spin Wheel learning media is to determine the validity, practicality, and use of the Prize Wheel media and increase students' scientific attitudes, especially among fifth-grade elementary school students studying the science curriculum. Fifth-graders from SDN 2 Kuranji were the study's subjects. According to the Borg and Gall research, the researcher's research method is development (R&D), which includes the Research and Information Gathering stage, the Planning stage, the Product Draft Development stage, and the preliminary form of the product development stage model, Preliminary field testing. Main product revision stage, Main field-testing stage, Operational product revision stage, Operational field-testing stage Empirical (Operation field testing), Product Improvement stage (Final product revision). The results of the material expert assessment are 80% in the Valid category. In comparison, the total score of the Media Experts' assessment is %, which is classified as valid; the assessment of the results of the limited test student response questionnaire, which received a score of 83.34 %, is classified as practical; and the assessment of the effectiveness of the Pretest score of 50.58 % and Posttest score of 87.64 %, which is classified as practical; and the observation sheet obtained an 80% in the implemented category.

Keywords: Development, Spin Wheel, Scientific Attitude.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Detail Produk yang diharapkan.....	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	4
1.6 Batasan Operasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	7
2.2 Kajian Teori	10
2.3 Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan.....	26
3.2 Prosedur Pengembangan	27
3.3 Uji coba Produk	31
3.4 Jenis Data	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.7 Metode Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba..... 43
4.2 Hasil Uji Coba Produk 52
4.3 Revisi Produk..... 58
4.4 Pembahasan..... 59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan 63
5.2 Saran 64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

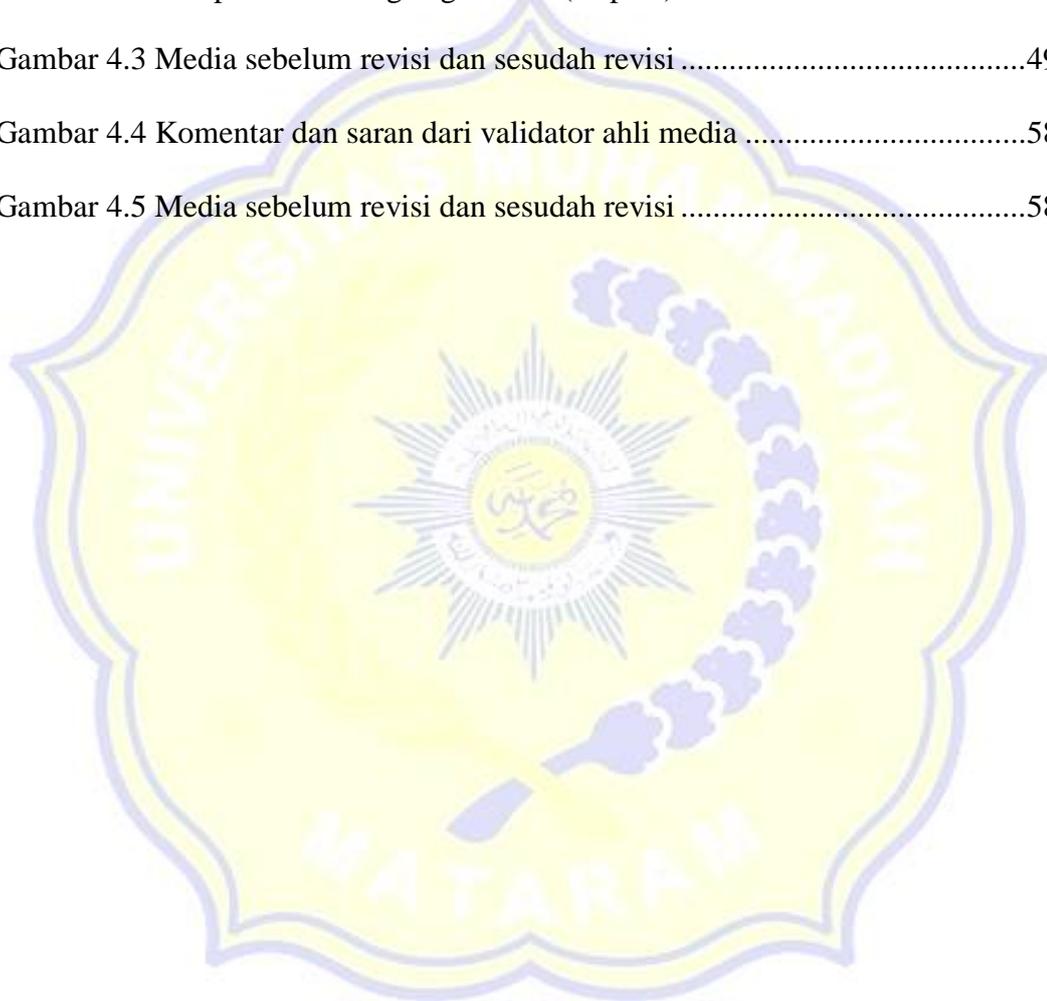


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Sikap Ilmiah	18
Tabel 2.2 Analisis Muatan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran	22
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media	36
Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi oleh Praktisi	37
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Sikap Ilmiah	39
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk	41
Tabel 3.7 Kriteria Gain skor ternormalisasi	41
Tabel 3.8 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran	42
Tabel 4.1 Validator Ahli Materi	46
Tabel 4.2 Validator Ahli Media	47
Tabel 4.3 Validator Praktisi	48
Tabel 4.4 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	50
Tabel 4.5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	51
Tabel 4.6 Nilai Kevalidan dari Validator Materi	52
Tabel 4.7 Nilai Kevalidan dari Validator Media	53
Tabel 4.8 Data Hasil Pretes dan Postes siswa	56
Tabel 4.9 Data Skor N-Gain	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall	27
Gambar 4.1 Tampilan depan bagian atas (Kepala)	45
Gambar 4.2 Tampilan belakang bagian atas (Kepala)	45
Gambar 4.3 Media sebelum revisi dan sesudah revisi	49
Gambar 4.4 Komentar dan saran dari validator ahli media	58
Gambar 4.5 Media sebelum revisi dan sesudah revisi	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian & Surat balasan dari sekolah	69
Lampiran 2. Lembar Validasi Media oleh Dosen	69
Lampiran 3. Lembar Validasi Materi oleh Dosen.....	70
Lampiran 4. Lembar Validasi Praktisi	70
Lampiran 5. Lembar Validasi Media oleh Guru	71
Lampiran 6. Lembar Validasi materi oleh Guru	71
Lampiran 7. Lembar Observasi.....	72
Lampiran 8. Angket Respon Siswa.....	72
Lampiran 9. Soal Pos Tes.....	73
Lampiran 10. Soal Pretes	74
Lampiran 11. Siswa menjawab soal Pretes dan Postes	75
Lampiran 12. Foto bersama kepala sekolah dan Guru kelas V SDN 2 Kuranji.....	76
Lampiran 13. Foto bersama siswa kelas V SDN 2 Kuranji	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dipandang sebagai proses atau cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten, terampil, sistematis, berpikir kritis dan berdaya saing tinggi di segala bidang kehidupan. Dengan terselenggaranya sistem pendidikan yang sehat dan optimal akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional untuk mewujudkan bangsa yang maju dan membangun masyarakat yang bermartabat. Sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Strategi pembelajaran merupakan hal yang paling penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Guru sebagai “peran utama” harus mampu memberikan strategi pembelajaran yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi SDN 2 Kuranji Kelas V diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan siswa Kelas V adalah kurangnya sikap ilmiah. Diantara sikap ilmiah yang ada, sikap ilmiah siswa kelas V meliputi rasa ingin tahu dan kerjasama. Minimnya sikap ilmiah siswa di kelas V menjadikan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan agitasi, kebisingan, dan keadaan kelas yang kurang kondusif sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Kurangnya rasa ingin tahu siswa membuat proses pengajaran terfokus pada guru yang hanya menjelaskan metode pengajaran, dari pada memberikan kebebasan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya kerjasama ketika menyelesaikan kerja kelompok juga menyebabkan siswa mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran sangat perlu sebagai pembaharuan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa. Media pembelajaran *Spin Wheel* berbentuk lingkaran dan memiliki gambar tergantung materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran *Spin Wheel* digunakan dimana siswa memutar bagian melingkar kemudian bertanya atau mempelajari tentang gambar yang diparkir di sebelah kanan tanda panah.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa. Sehingga peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi

yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa Pada Tema 3 Subtema 1 pembelajaran 1 kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Kuranji”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kevalidan di media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 Subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji ?
2. Bagaimana Kepraktisan di media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji ?
3. Bagaimana Keefektifan di media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 Subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Validitas media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 Subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji

3. Mengetahui Keefektifan media pembelajaran *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada Tema 3 Subtema 1 kelas V SDN 2 Kuranji

1.4 Detail Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran *Spin Wheel* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Spin Wheel* berbentuk lingkaran yang bisa di bongkar pasang dan dipanjang pendekkan sesuai kebutuhan siswa.
2. Terbuat dari kertas kemudian dilaminating
3. Terdapat gambar sesuai materi (Organ pencernaan)
4. Pada bagian tiang/kaki menggunakan besi yang dapat di panjang pendekkan
5. Pada bagian lingkaran media akan di beri warna semenarik mungkin
6. Media *Spin Wheel* diperuntukan kelas V SD
7. Materi pada media *Spin Wheel* mengacu pada Tema 3 subtema 1 Pembelajaran 1

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- a. Asumsi Pengembangan
 1. Validator memiliki pemahaman yang sama tentang Media pembelajaran yang baik.
 2. Media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan.

3. Media pembelajaran yang valid, dan praktis dengan pembelajaran IPA serta mampu meningkatkan sikap ilmiah siswa.
 4. Pengembangan media pembelajaran *Spin Wheel* tahun ajaran 2020/2021 dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa.
- b. Keterbatasan Pengembangan
1. Media pembelajaran hanya memfokuskan pada Muatan IPA materi Organ pencernaan pada manusia.
 2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya memfokuskan di Sekolah Dasar.
 3. Media pembelajaran hanya meningkatkan sikap ilmiah siswa

1.6 Batasan Operasional

Untuk menghindari perbedaan makna, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Media adalah alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran, sebagai stimulus, dan sebagai responden kepada siswa.
2. *Spin Wheel* adalah kumpulan gambar melingkar yang dibuat dalam bentuk tema agar kegiatan mengajar lebih efektif dan menarik. Media ini menyediakan gambar-gambar beserta panduan dan contoh-contoh untuk membantu anak belajar.
3. Sikap ilmiah adalah sikap dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui serangkaian proses pembelajaran ilmiah, baik pengetahuan maupun pengetahuan baru.

4. Media *Spin Wheel* dikatakan efektif jika diverifikasi oleh ahli dan praktisi media dan memenuhi kriteria efektivitas.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah dengan judul “ Kenaikan Hasil Belajar Ipa Modul Siklus Air Lewat Tata cara Reward And Punishment Dengan Perlengkapan Game Roda Berbalik Pada Siswa Kelas V Mi Ma’ arif Dukuh Kota Salatiga Tahun Ajaran 2018/ 2019”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus merupakan rangkaian kegiatan, dan setiap kegiatan meliputi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan prosedur pengumpulan informasi yaitu tes tertulis, observasi dan wawancara. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ma'arif Dukuh Kota Salatiga berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 putra dan 7 putri. Alat penelitian meliputi lembar observasi, soal tes, RPP, silabus dan modul. Upaya menganalisis informasi dengan menyamakan skor setiap periode dengan KBM 70 poin, dan ditunjukkan dengan peningkatan kriteria ketuntasan klasikal, yaitu 85% siswa mencapai nilai di atas KBM.

Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar saintifik modul siklus air kelas V MI Ma'arif Dukuh melalui

prosedur reward and punishment perangkat permainan roda berputar Kota Salatiga, 2018/ Tahun ajaran 2019. Penggunaan perangkat permainan berputar untuk mempraktekkan prosedur reward and punishment sebelum hanya 7 siswa (39%) pada siklus saat ini menyelesaikan KBM dengan rata-rata 62, 5. Siklus I berikutnya memiliki 10 siswa (56 %) yang mencapai KBM dengan rata-rata 68,33. Selanjutnya pada siklus II 16 siswa (89%) mencapai rata-rata KBM sebesar 83,61. Akibatnya, hasil belajar siswa meningkat dan siklus dapat dihentikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Dwi Octavia dengan judul“ Pengembangan Media Lingkaran Hewan Berputar (Liheber) untuk Kelas V Tema V Subtema I Pembelajaran 1 Di Sekolah Dasar”. Dalam analisis kebutuhan, terdapat kasus dimana media pendidikan yang digunakan guru gagal membangkitkan minat siswa. Karena guru hanya menggunakan media foto dari novel siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pendidikan bertemakan Media Lingkaran Hewan Berputar (LIHEBER) untuk kelas V SD Tema V Subtema I Pembelajaran I.

Dari hasil kajian pengembangan media, persentase verifikasi ahli media 81% cukup efektif, verifikasi ahli modul 83% cukup efektif, dan dari hasil siswa menjawab angket 90% sangat positif atau memiliki telah digunakan dan diterapkan Setelah tema media pendidikan, siswa merespon dengan baik. Pembelajaran I SD di Kelas V tema V Sub tema Pelajaran I. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media

Lingkaran Hewan Berputar (LIHEBER) dapat atau layak digunakan oleh siswa kelas V.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Miftahur Rohmah, Erwin Rahayu Saputra dengan judul “Roda Berputar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di SD”. Media pendidikan merupakan suatu perlengkapan peraga ataupun sejenisnya, perihal ini dikemukakan oleh Erman Suherman yang mengelompokkan media ke dalam 2 bagian, yaitu media selaku pembawa data (ilmu pengetahuan), serta media yang sekaligus merupakan alat untuk menanamkan konsep semacam alat-alat peraga pembelajaran matematika. Roda berputar ini ialah salah satu alat peraga yang dimana dikembangkan untuk menolong proses pendidikan anak paling utama di SD. Roda berputar digunakan untuk memudahkan anak dalam menghafal rumus, wujud bangun serta yang yang lain.

Metode penelitian kali ini memakai metode penelitian deskriptif yang mana penulis menggambarkan. Disini penulis memakai tata cara deskriptif dimana tata cara ini berupaya menggambarkan objek ataupun subjek apa adanya, yang bertujuan untuk menggambarkan secara kenyataan serta ciri objek yang diteliti secara benar. Penulis menggambarkan tentang tata metode langkah pembuatan serta pemakaian roda berputar selaku media alat peraga media pembelajaran Matematika di SD, dengan memakai alat peraga ini siswa bisa menghafalkan rumus bangun datar dengan gampang. Bisa disimpulkan bahwa alat peraga roda berputar pada mata pelajaran matematika di SD sangat mempengaruhi

sebab dengan alat peraga ini siswa akan lebih tertarik, semangat dan juga lebih efektif, dengan media pembelajaran roda berputar juga guru jadi lebih kreatif serta semangat dalam mengajar siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam arti sempit media mengacu pada komponen bahan dan peralatan dalam suatu sistem pembelajaran. Media dalam arti luas mengacu pada memaksimalkan penggunaan semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu., Bagi(Miftah, 2017: 97) Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan oleh mereka yang menyebarkan inspirasi dalam rangka menyampaikan gagasan kepada penerimanya. Sebaliknya jika media adalah sarana yang disebut saluran, McLuhan memberikan batasan utama karena pada dasarnya media telah memperluas dan memperluas apa yang manusia rasakan, dengar, dan lihat dalam batasan jarak dan waktu tertentu Kemampuan, sekarang dengan media batas-batas tersebut hampir tidak ada. Blacks dan Horalson kemudian berkomentar bahwa media adalah saluran atau medium komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa dan mengirimkan informasi, dimana medium adalah jalan atau alat yang dilalui informasi dari komunikator ke komunikator.

Media adalah alat yang digunakan untuk mentransmisikan, menyampaikan, atau menyampaikan pesan. Ketika sebuah media

menyampaikan informasi dalam proses pendidikan, media tersebut disebut media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pendidikan sangatlah penting, tanpa penggunaan media tidak mungkin dapat mengkoordinasikan kegiatan pendidikan. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan semua kegiatan proses belajar mengajar. Pendidikan media juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab, mengendalikan pendidikan mereka sendiri, dan memiliki pandangan jangka panjang terhadap pendidikan mereka. Media pendidikan dapat diartikan sebagai media yang berisi data atau informasi instruksional dan dapat digunakan dalam proses pendidikan. Media pendidikan adalah media yang dapat menyampaikan informasi dan data yang mengandung maksud dan tujuan pendidikan. Media pendidikan sangat berarti untuk dukungan dan mempermudah peserta didik mendapatkan konsep baru, kemampuan serta kompetensi. (Muhammad H, *dkk* 2021: 4)

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak dari berbagai komponen seperti alat, lingkungan dan berbagai bentuk kegiatan, yang merupakan penyampai informasi dari sumber ke penerima dan dapat dimediasi secara kolektif, kelompok besar/kecil atau besar. Individu yang terbiasa meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang menggunakannya.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut (Noveri 2020: 8-10), fungsi media pembelajaran adalah:

1. Fungsi perhatian, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan membimbing perhatian siswa pada pelajaran yang berkaitan dengan makna visual, menampilkan atau mengiringi teks. Biasanya pada awal perkuliahan mahasiswa tidak tertarik dengan mata kuliah atau pelajaran yang salah satu mata pelajaran yang tidak disukainya sehingga tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan siswa dan menarik perhatian mereka terhadap pelajaran yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu, ada peluang lebih besar untuk memperoleh dan mengingat konten kursus.
2. Fungsi emosional, media visual dapat dilihat dari sejauh mana siswa belajar atau membaca gambar dan teks. Gambar juga dapat merangsang emosi dan sikap siswa, seperti pesan tentang masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif, media visual Dari hasil penelitian, simbol atau gambar visual dapat mendorong terwujudnya tujuan memahami dan mengingat informasi atau informasi yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensasi, Media Pembelajaran Seperti dapat dilihat dari temuan, media visual yang menyediakan konteks untuk pemahaman teks dapat membantu siswa dengan kemampuan membaca yang lemah mengorganisir dan mengingat informasi dalam teks. Dengan kata lain, peran media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi siswa yang lemah dan mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami isi pelajaran dalam bentuk tulisan atau lisan.

Menurut (Muhammad. H *dkk* 2021: 35-36) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga :

1. Membantu guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bidang pekerjaannya dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pengajaran. Analisis teknologi pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif mengkomunikasikan informasi pembelajaran yang disajikan, sehingga dapat menghemat waktu dan mengurangi beban guru yang terlibat.
2. Membantu siswa. Melalui penggunaan berbagai media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima informasi pembelajaran yang disampaikan, serta aspek psikologis dari observasi, reaksi, memori, emosi, berpikir,

fantasi, kecerdasan, dll dapat dibangkitkan, karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

3. Meningkatkan proses belajar mengajar. Hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Hal ini dikarenakan berbagai media pembelajaran akan digunakan secara tepat tergantung dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan beberapa fungsi media tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Irsan (2018: 94-95) mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Mengajar dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Makna buku ajar lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya. Ada berbagai metode pengajaran, tidak hanya komunikasi lisan melalui penjelasan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan, dan guru tidak merasa bosan.

3. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya.

Nurul (2020: 24-25), Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas yang akan lebih dipahami oleh siswa, memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak lagi hanya komunikasi lisan melalui penjelasan guru, siswa tidak bosan, guru tidak lelah, dan setiap kelas diajar oleh seorang guru.
4. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, karena tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, melakukan dan kegiatan lainnya.

Ringkasnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan topik atau bahan ajar kepada siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan efisiensi siswa, sehingga mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar di sekolah.

2.2.4 Media *Spin Wheel*

Media pembelajaran yang tepat mendukung pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan sikap terhadap pembelajaran IPA, melalui penggunaan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu pembelajaran sambil bermain adalah *Spin Wheel*.

Media roda keberuntungan adalah media berupa roda yang berputar dan membelah menjadi beberapa sektor/bagian dengan kartu soal di dalamnya. Wardah (2017: 21) menambahkan bahwa roda keberuntungan adalah media yang menggunakan lingkaran, yang dibagi menjadi beberapa bagian. Sedangkan Mifta dkk. (2013: 2-3) Melihat roda keberuntungan sebagai teknik belajar yang melibatkan semua siswa, dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, dan membuat proses pembelajaran lebih optimal dan menarik.

Media Permainan Question Wheel adalah media permainan yang dirancang untuk mengembangkan motivasi siswa dalam menjawab dan memahami hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Permainan ini dapat digunakan untuk materi yang sulit dipahami siswa. Sari dan Supardi (2013) melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran kimia berupa kartu revisi yang sama, dan menyebutkan bahwa kartu revisi yang berisi soal dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa tentang

kimia. konsep pengetahuan. Materi pembelajaran sulit dan membantu meningkatkan hasil belajar. (Fathonatun dkk 2016: 272)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *spin wheel* adalah permainan melingkar yang dapat diputar, dengan bagian atau pembagian tertentu tergantung pada materi pembelajaran, yang berhenti pada salah satu gambar atau materi yang telah disediakan. Media ini memudahkan siswa untuk belajar sambil bermain untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa.

2.2.5 Meningkatkan Sikap Ilmiah

2.2.5.1 Pengertian Sikap Ilmiah

Sangat penting untuk membudayakan dan memupuk sikap ilmiah sejak dini. Sikap ilmiah adalah sikap atau tindakan yang harus dimiliki siswa berdasarkan pengalaman dan pengetahuan dalam proses berinteraksi dengan fenomena baru, seperti sikap ilmuwan untuk melakukan penelitian guna memperoleh pengetahuan. (Fitria dkk 2017:152)

Sikap ilmiah adalah tindakan atau perilaku individu yang menggunakan langkah-langkah ilmiah untuk memecahkan suatu masalah. Diperlukan sikap siswa terhadap pembelajaran IPA, antara lain rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab, ketelitian, dan kerjasama. Sikap ilmiah sangat diperlukan karena merupakan landasan awal untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Dalam penelitian ilmiah berpedoman pada penemuan-penemuan alam yang sistematis, sehingga ilmu pengetahuan tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga penguasaan teori dan hukum, serta proses penemuan dan penemuan. membentuk. Sikap ilmiah. (Khairawati 2018: 52-53)

2.2.5.2 Indikator sikap ilmiah

Menurut Herson (2009: 108-109) dimensi sikap ilmiah yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Sikap Ilmiah

Dimensi	Indikator
Sikap Ingin Tahu	Antusias mencari jawaban
	Perhatian pada objek yang diamati
	Antusias pada proses sains
	Menanyakan setiap langkah kegiatan
Sikap respek terhadap data/fakta	Objektif/jujur
	Tidak memanipulasi data
	Mengambil keputusan sesuai fakta
	Tidak mencampur fakta dengan pendapat
Sikap berfikir kritis	Meragukan keraguan teman
	Menanya setia perubahan/hal baru
	Mengulangi kegiatan yang dilakukan
	Tidak mengabaikan data meskipun kecil
Sikap penemuan dan kreatifitas	Menggunakan fakta-fakta untuk dasar konklusi
	Menunjukkan laporan yang berbeda dengan teman sekelas
	Merubah pendapat dalam merespon fakta
	Menggunakan alat yang berbeda dari biasanya

	Menyarankan percobaan- percobaan baru
	Menguraikan konklusi baru hasil pengamatan
Sikap berpikir terbuka dan kerjasama	Menghargai pendapat teman
	Mengubah pendapat apabila ada yang kurang
	Menerima saran dari teman
	Tidak merasa selalu benar
	Menganggap setiap kesimpulan adalah tentatif
	Berpartisipasi aktif dalam kelompok
Sikap ketekunan	Melanjutkan meneliti setelah kebaruannya hilang
	Mengulangi percobaan meskipun berakibat kegagalan
	Melengkapi suatu kegiatan meskipun teman sekelasnya selesai lebih awal
Sikap peka terhadap lingkungan sekitar	Perhatian pada peristiwa sekitar
	Partisipasi pada kegiatan sosial
	Menjaga kebersihan lingkungan sekolah

2.2.5.3 Cara Mengukur Skap Ilmiah

Sikap ilmiah dapat diukur dengan penilaian non tes.

Dalam penelitian, sikap siswa terhadap sains diukur dalam bentuk studi non-tes. Format penelitian non-tes yang digunakan meliputi observasi dan wawancara.

Sikap ilmiah dalam penelitian meliputi rasa ingin tahu dan kerjasama. Melalui perubahan sikap siswa, kita dapat melihat sikap ilmiah setiap siswa. Beberapa indikator sikap ilmiah digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan

untuk memudahkan peneliti memprogram instrumennya. Sikap ilmiah diukur dalam bentuk observasi (pengamatan) pada setiap pertemuan. Sikap siswa terhadap sains diamati pada setiap pertemuan dan peningkatan terlihat terhadap metrik yang telah ditentukan. (Stella 2020: 18)

2.2.6 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggabungkan beberapa konten menjadi satu topik. Isi kurikulum yang dikembangkan adalah Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Seni Budaya dan Kerajinan, serta Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. (Tanti dkk. 2019:235)

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tertentu, dan dalam arti lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa tema agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. (Sun 2015: 60)

Model pembelajaran yang dikembangkan dari kurikulum 2013 adalah model pembelajaran tematik yang menggunakan tema agar bisa menghubungkan beberapa mata pelajaran, agar bisa memberikan pengetahuan berkualitas bagi siswa dan mempermudah siswa pada saat menerima pelajaran. Hal ini berdasarkan Permendikbud nomor 24 tahun 2016 terkait Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta pendidikan menengah yang dimuat pada pasal 1 ayat bab 1 dengan

bunyi : pengamalan pembelajaran sekolah dasar (SD) diterapkan menggunakan strategi pendidikan tematik terpadu, selain pada pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang berdiri sendiri bagi kelas IV, V, dan IV. (Maria, dkk 2021: 116)

Dari beberapa sudut pandang di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang didasarkan pada desain tema tertentu, yang mengkombinasikan beberapa kompetensi dasar dari berbagai materi/indikator pembelajaran dari beberapa standar kompetensi mata pelajaran. Ini menekankan eksplorasi aktif dan penemuan konsep dan prinsip ilmiah secara holistik, bermakna dan otentik oleh siswa secara individu dan kelompok. Pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari harus berkaitan erat dengan pemilihan tema, sehingga pembelajaran yang dialami siswa dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik akan bermakna apabila siswa memahami konsep pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dialami siswa dan mengaitkannya dengan materi lain yang sudah dikuasai.

Tabel 2.2 Analisis Muatan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran

No	Tema	Muatan Pelajaran	KI	KD	Indikator
1	TEMA 3 MAKANAN SEHAT	Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara. 	<p>3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik</p> <p>4.4Memperagakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual</p>	<p>3.4.1 Mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak</p> <p>1.4.1 Menyajikan kata kunci yang terdapat pada iklan media cetak</p>
		IPA	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan 	<p>1.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>1.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>	<p>1.3.1 Menuliskan organ pencernaan pada manusia</p> <p>4.3.1 Menuliskan fungsi organ pencernaan pada manusia</p>

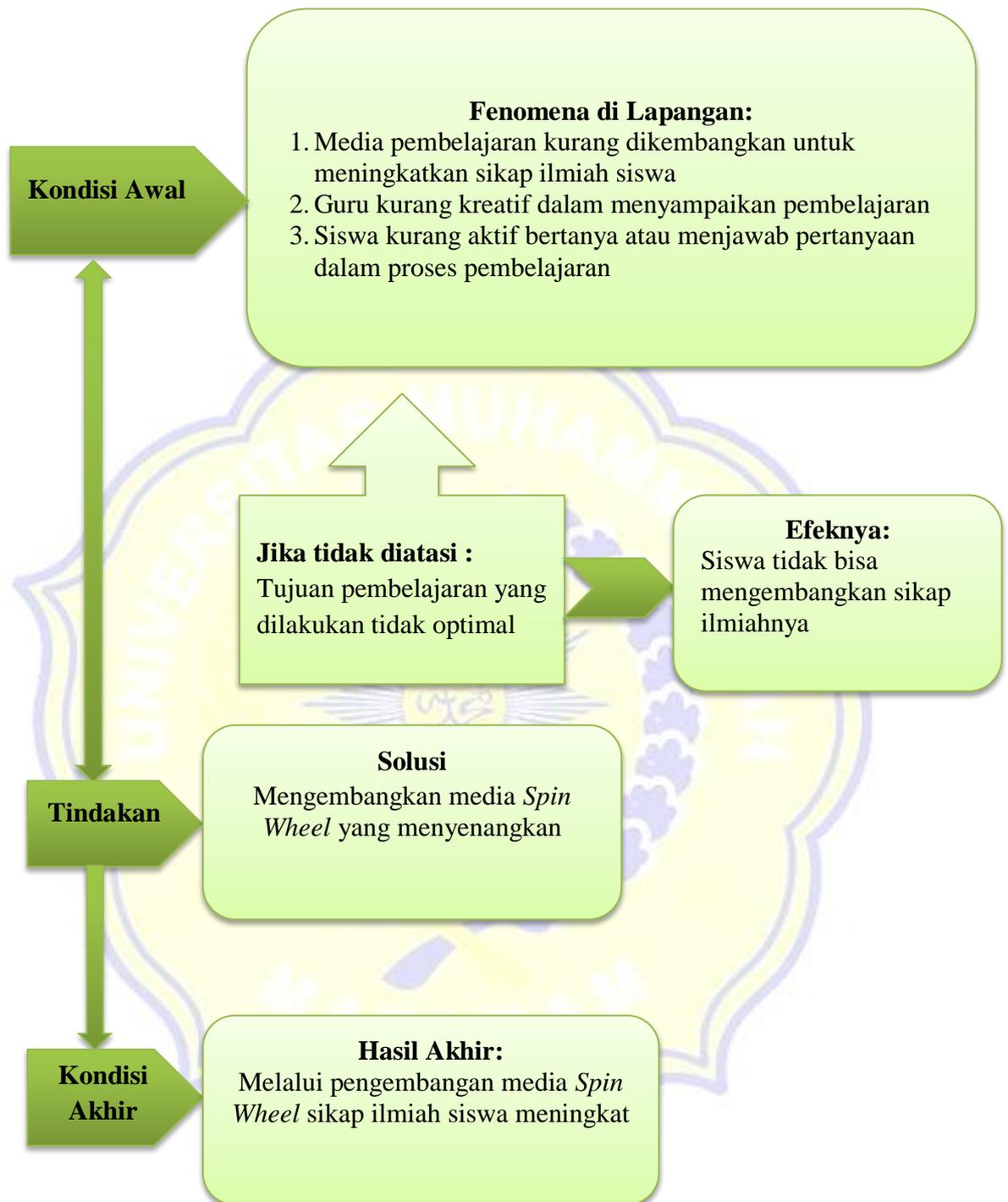
			tempat bermain. • Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	
--	--	--	--	--

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka proses pengembangan media *Spin Wheel* mendeskripsikan bahwa proses pengembangan ini dimulai dengan mengamati keadaan siswa yang lalai dan tidak aktif selama pembelajaran di kelas. Siswa sering melaporkan sikap tidak kooperatif terhadap orang lain berdasarkan pertanyaan yang berkaitan dengan situasi di Kelas V ketika ada tugas kelompok yang diberikan oleh guru, seringkali berdasarkan kegiatan yang tidak terkait dengan kegiatan belajar, seperti mengganggu teman, mengobrol, bermain di kelas. SDN 2 Kuranji khususnya tema 3 sub tema 1

“makanan sehat”, kurangnya media pembelajaran tematik untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa, guru hanya menggunakan buku ajar, buku guru, buku siswa, tanpa media yang terdiversifikasi, sehingga efek pembelajarannya kurang baik, Siswa bosan atau bosan dengan pelajaran yang telah diselesaikan. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal, mengakibatkan siswa gagal mengembangkan sikap ilmiahnya.

Berdasarkan permasalahan yang dimiliki oleh SDN 2 Kuranji, peneliti mengajukan alternatif solusi permasalahan tersebut berupa media pembelajaran. Peneliti melihat isi materi pada Tema 3 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 “Makanan Sehat” dan melihat potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa berupa media *Spin Wheel*. Isi media *Spin Wheel* meliputi materi berupa gambar-gambar menarik yang dikemas dalam media pembelajaran. Media *Spin Wheel* yang sudah selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang menguasai media pembelajaran. Evaluasi oleh ahli materi dan ahli media akan digunakan untuk merevisi media *Spin Wheel*. Hasil dari media *Spin Wheel* yang dimodifikasi tersebut akan diujicobakan dan uji coba lapangan secara terbatas untuk melihat efektifitas dari media *Spin Wheel* tersebut. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk media *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

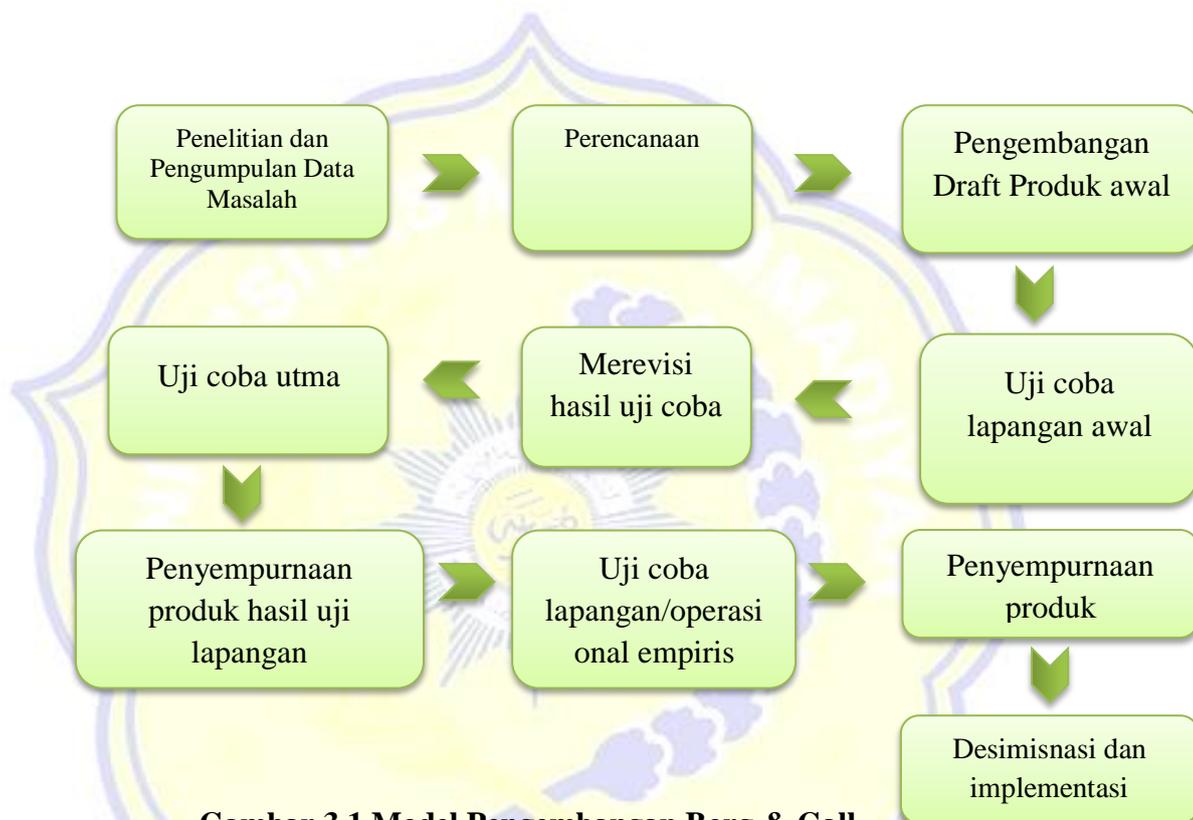
3.1 Model Pengembangan

Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg dan Gall, pola R&D berarti "proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan." Sedangkan penelitian pengembangan adalah upaya mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Asim menyajikan pemahaman yang hampir identik bahwa penelitian perkembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Sigit P, 2013: 20-21)

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Spin Wheel* ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Menurut (Andias dkk 2017: 35) penelitian R&D (*Research and Development*) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yakni:

1. *Research and Information Colletion* (penelitian dan pengumpulan data)
2. *Planning* (perencanaan)
3. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (uji lapangan utama)

7. *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan)
8. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris)
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)
10. *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi)



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah serangkaian langkah penelitian yang harus diselesaikan satu per satu untuk menyelesaikan suatu produk. Di bawah ini adalah sepuluh tahap pengembangan di Borg & Gall. Selama perkembangan ini, peneliti mencapai tahap kesepuluh. Berikut sepuluh langkah yang dilakukan dalam mengembangkan media Spin Wheel:

1. *Research and Information Colletion* (penelitian dan pengumpulan data)

Langkah pertama ini melibatkan analisis dan pembuatan profil kebutuhan. Survei, survei mini, dan kriteria pelaporan diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, serta kesiapan orang-orang berbakat dan waktu yang cukup untuk mengembangkan produk. Pengumpulan data dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan hal ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan-temuan penelitian dan informasi lain terkait dengan rencana pengembangan produk. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN 2 Kuranji serta melakukan studi literatur terkait pengembangan produk yang akan dibuat. Hasil observasi dan wawancara adalah kurangnya sikap ilmiah siswa diantaranya kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar kelas ketika sedang berlangsung proses belajar mengajar.

2. *Planning* (perencanaan)

Mengembangkan rencana penelitian yang mencakup kapasitas yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian, mengembangkan tujuan yang dicapai oleh penelitian, desain atau tahap penelitian, menyesuaikan literatur dengan cara yang dilakukan dan menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas V Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1.

3. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)

Langkah ini meliputi definisi desain (desain virtual) produk yang dikembangkan, definisi riset dan infrastruktur yang diperlukan untuk proses R&D, dan definisi tahap implementasi dari proyek percobaan. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain media yang berkaitan dengan Tema 3 Subtema 1 “Makanan Sehat” di Kelas V.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahap uji coba lapangan adalah kegiatan melakukan tahap validasi pada draft produk yang dikembangkan. Tujuan validasi ini untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli dan guru mengenai kebenaran isi dan format atau desain dari media yang dikembangkan. Pada tahap ini desain produk media *Spin Wheel* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta guru kelas.

5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)

Langkah selanjutnya adalah perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas kepada ahli materi, media dan praktisi. Penyempurnaan produk awal sudah dilakukan setelah dilakukan validasi produk. Pada tahap penyempurnaan produk awal, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat internal.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

Langkah ini adalah uji produk secara terbatas, meliputi uji praktis desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model

penggulangan). Hasil dari uji produk ini adalah diperolehnya desain yang praktis, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji coba lapangan ini dilakukan pada kelas V di SDN 2 Kuranji.

7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan)

Tahap ini adalah penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan atau saran perbaikan. Jadi perbaikan ini yaitu perbaikan kedua setelah dilakukan uji coba terbatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan terbatas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris)

Tahap selanjutnya yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan lewat penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama. Setelah melalui revisi produk yang bertujuan untuk valid dan praktis produk yang dikembangkan, keefektifan tersebut dapat diketahui dari angket yang diisi oleh observer. Pada tahap ini sudah dilakukan kuasi eksperimen dimana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen Uji lapangan yang dilakukan terhadap 1 sekolah yang sama dan subjeknya adalah siswa kelas V SDN 2 Kuranji.

9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)

Tahap ini adalah revisi akhir yaitu revisi berdasarkan hasil uji lapangan yang lebih luas. Revisi produk ini yang akan menjadi ukuran bahwa produk media *Spin Wheel* yang dikembangkan benar-benar telah valid dan layak. Peneliti sudah menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan untuk terakhir setelah melalui tahap revisi dan uji coba bertahap.

10. Desiminai dan Implementasi

Media *Spin Wheel* yang telah dilakukan uji validitas, jadi tahap selanjutnya adalah deseminasi produk atau istilah umumnya penyebaran produk yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini media yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan oleh peneliti.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dibuat dan nantinya validator akan melihat kekurangan dari media yang telah dibuat, kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap antara lain sebagai berikut:

a. Aspek Validasi

Uji coba ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas SDN 2 Kuranji dan menjadi validator yang akan menilai dari aspek materi dan aspek media.

b. Aspek Keefektifan

Aspek keefektifan dalam penelitian ini diukur dari angket respon siswa.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Lombok Barat. Adapun Sekolah Dasar yang dimaksud yakni SDN 2 Kuranji. Dalam Uji coba lapangan produk ini tujuannya untuk mengetahui keefektifan media *Spin Wheel*. Subyek uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 2 Kuranji.

3.4 Jenis Data

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

1. Data Kualitatif

Data Kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran dari dosen pembimbing, ahli medi, ahli materi dan guru kelas. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa hasil skor penialian angket dari produk yang dikembangkan oleh validator, skor lembar penialian guru, skor lembar penilaian siswa dan nilai tes hasil belajar. Data kuantitatif

ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan, dan soal tes hasil belajar.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu bagian dari pengumpulan data. Observasi artinya mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Sedangkan menurut Zainal Arifin dalam bukunya (Kristanto, 2018) observasi yaitu suatu proses yang didahului dengan pengamatan, kemudian pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai fenomena dalam situasi aktual, maupun situasi buatan.

Observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Kuranji yaitu observasi untuk memperoleh data tentang penggunaan media *Spin Wheel* untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa selain itu juga untuk mengumpulkan data tentang observasi keterlaksanaan pembelajaran.

2. Angket

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media terhadap materi pembelajaran, juga untuk mengukur tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Angket ini berupa pertanyaan dan

pemberian skor oleh ahli media, ahli materi dan atau untuk mengetahui respon siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang berupa foto- foto dalam kegiatan penelitian yang berlangsung saat proses pembelajaran. Pengambilan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi dua macam instrument yang digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan.

3.6.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *spin wheel* yang sudah dibuat oleh peneliti. Lembar observasi ini diisi oleh observer atau teman sejawat.

3.6.2 Lembar Angket Validasi Materi

Validasi materi diberikan kepada salah satu validator atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh validator atau guru ahli materi digunakan untuk menentukan kevalidan media *spin wheel* yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan. Hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi yaitu kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI)

dan kompetensi dasar (KD), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian model yang digunakan dengan karakteristik materi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

No	Kriteria Yang Dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Materi	Kesesuaian Materi Dengan KI Pada K13	1	8
		Kesesuaian Materi Dengan KD Pada K13	2	
		Kesesuaian Materi Dengan Indikator Pada K13	3	
		Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran	4	
		Kesesuaian Media Dengan Materi	5	
		Kemudahan Dalam Memahami Materi	6	
		Adanya Peningkatan Sikap Ilmiah Pada Materi Tema 3	7	
		Kelayakan Materi Sebagai Media Pembelajaran	8	
2	Tampilan Gambar	Kesesuaian Gambar dengan materi	9	1
Jumlah				9

3.6.3 Lembar Angket Validasi Media

Validasi media dilaksanakan untuk menilai kesesuaian antara keterbacaan teks, kualitas gambar, kaserasian warna, bentuk, tekstur, ruang atau space, bahan dan penggunaan media *Spin Wheel* yang dibuat.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No	Kriteria Yang Dinilai	Indikator	Nomer Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Penyajian Media	Kemenaikan Media	1	7
		Media Tidak Rusak	2	
		Kesesuaian Media Dengan Materi	3	
		Penggunaan Bahasa Mudah Dipahami	4	
		Kemudahan Mengoperasikan Media	5	
		Media Dapat Meningkatkan Rasa Ingin Tahu	6	
		Media Dapat Meningkatkan Sikap Kerjasama	7	
2	Model Tampilan	Model Media Dapat Dilihat Secara Jelas	8,9	2
		Media Mudah Digunakan	10	1
Jumlah				10

3.6.4 Lembar Angket Validasi oleh Praktisi

Lembar validasi ini akan diisi oleh ahli praktisi dengan yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran *Spin Wheel* terkait aspek materi, bahasa, penyajian, dan tampilan. Instrumen yang terdapat dalam lembar validasi ini digunakan untuk mengukur validasi produk.

Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi oleh Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomer Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Materi	Kesesuaian isi media dengan KD dan tujuan pembelajaran	1	4
		Kejelasan sasaran media pembelajaran	2	
		Kejelasan materi pembelajaran	3	
		Cakupan materi	4	
2	Aspek penyajian	Keruntutan penyajian	5	1
3	Aspek tampilan menyeluruh	Kemenarikan media yang disajikan	6	2
		Kemudahan dalam memahami dan melihat bahasa dan gambar yang disajikan	7	
Jumlah				7

3.6.5 Lembar Angket Respon Siswa

a. Lembar angket respon siswa terhadap media

Instrumen ini berupa angket yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna media *Spin Wheel*. Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media *Spin Wheel* yang valid. Lembar ini menjadi dasar untuk merevisi media *Spin Wheel*.

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Respon Siswa	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Media	Tampilan Media Bagus	1	3
		Media Ini Tidak Membosankan Sehingga Membuat Saya Termotivasi Untuk Belajar	2	
		Media Pembelajaran Mudah Digunakan	3	
2.	Materi	Media Ini Memudahkan Saya Dalam Menerima Materi	4	2
		Media Ini Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Saya	5	
3.	Pembelajaran	Media Pembelajaran Ini Sangat Menyenangkan Sehingga Membantu Saya Memahami Materi Dengan Cara Belajar Saya Dengan Baik	6	1
4	Sikap	Antusias Mencari Jawaban	7	2
		Aktif Dalam Kelompok	8	
Jumlah				8

b. Lembar Angket Sikap Ilmiah

Lembar angket sikap ilmiah adalah suatu lembar ilmiah yang berisi tentang sikap-sikap siswa terhadap pembelajaran yang bermuatan IPA. Lembar sikap ilmiah yang diambil peneliti disini yaitu sikap ingin tahu dan kerja sama. Kisi-kisi lembar angket sikap ilmiah dapat dilihat pada tabel

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Sikap Ilmiah

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Sikap rasa ingin tahu	Antusias mencari jawaban	1	4
		Mengajukan pertanyaan	2	
		Mengamati objek	3	
		Menanyakan setiap langkah kegiatan	4	
2	Sikap Kerjasama	Bekerjasama dalam kelompok	5	3
		Bekerjasama menganalisis data/objek	6	
		Menghargai pendapat teman	7	
Jumlah				7

3.6.6 Instrumen Uji Keefektifan media *Spin Wheel* Untuk Siswa

Instrumen ini diberikan saat uji coba produk media, instrumen diberikan setelah siswa mencoba media *Spin Wheel*. Kisi-kisi instrument untuk siswa sesuai dengan aspek evaluasi media yaitu isi/materi, informasi tambahan.

3.7 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis, kemudian digunakan untuk merevisi media yang dikembangkan sehingga diperoleh

media yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid dan efektif.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi, lembar pre tes dan post test, serta angket respon siswa. Teknik perolehan data yang dilakukan ialah teknik validasi, tes, angket, dan dokumentasi.

1. Analisis Validasi Ahli

Analisis data hasil validasi media yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator ahli media. Dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

NV = Nilai uji validitas produk

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V = Rata-rata skor validator

$\sum x_i$ = Jumlah nilai penilaian siswa

n = Banyak siswa

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan tingkat kualifikasi kriteria kelayakan untuk kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$56 < NV \leq 75$	Cukup valid
$76 < NV \leq 85$	Valid
$86 < NV \leq 100$	Sangat Valid

Berdasarkan analisis Kevalidan di atas, media Spin wheel yang dihasilkan dikatakan Valid apabila hasil angket respon validator memenuhi kriteria minimal cukup valid.

2. Analisis Keefektifan Media

a. Uji Gain

Persamaan mencari nilai n gain

$$n\text{-gain} = \frac{(posttest) - (pretest)}{100 - pretest}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar siswa digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain score diperoleh berdasarkan perhitungan data motivasi belajar siswa dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018)

Tabel 3.7 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	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018)

3. Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

K = Skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah keterlaksanaan pembelajaran

y = Skor Maksimal keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 3.8 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < K \leq 20$	Sangat Kurang
$21 < K \leq 55$	Kurang
$56 < K \leq 75$	Sedang
$76 < K \leq 85$	Terlaksana
$86 < K \leq 100$	Sangat Terlaksana

(Nurjanah, 2010)

