

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN*
BERBASIS *KONTEKSTUAL LEARNING*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
DI SD NEGERI 25 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S.Pd
dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

Fitria Rahayu
NIM.1811240027

**ROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADDIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Fitria Rahayu

NIM : 1811240027

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Spin Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 25 Pagar Alam” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,
Yang Menyatakan

2022



Fitria Rahayu
NIM. 1811240027

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media *Spin* Berbasis
Koneksual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik**

Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam" yang disusun oleh

Fitria Rahayu, NIM: 1811240027, telah dipertahankan di depan

Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN

Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Rabu, tanggal **27 Juli**

2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar

sarjana dalam Ilmu Tarbiyah Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. Edi Ansyah, M.Pd

NIP. 197007011999031002

Sekretaris

Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd

NIP. 199401152018011003

Penguji I

Deni Febrini, M.Pd

NIP. 197502042000032001

Penguji II

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

NIP. 196911222000032002

Bengkulu, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mahadi, M.Pd

NIP. 197008142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal: Skripsi Sdr/i Fitriah Rahayu

NIM: 1811240027

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati
Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi
arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku
pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdr/i:
Nama : Fitriah Rahayu
NIM : 1811240027
Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis
Kontekstual Learning Sebagai Media
Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD
Negeri 25 Pagar Alam

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang skripsi
Demikian persvaratan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk
dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya
diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Agustus 2022

Pembimbing I Pembimbing II

Wiwinda, M.Ag Nurhikma, M.Pd

NIP. 197606042001122004 NIP. 198709192019032004

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan penuh rasa syukur saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Rasa syukur kepada Allah SWT. Atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran, dalam menjalani kehidupan.
2. Kedua orang tua ku, ayah Ahmad Khapi dan Ibu Andriani,S.Pd.SD yang tersayang, dengan penuh ketulusan senantiasa menyertai dan mengiringi langkah perjalanan hidupku dengan taburan doa, kasih sayang, selalu membimbingku dengan sabar, memberi motivasi, serta mendukungku dalam keadaan apapun.
3. Adikku Farizan Umaroh dan Ahmad Fahrozi serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan do'a sehingga aku dapat mencapai keberhasilanku.
4. Ibu Wiwinda, M.Ag, selaku pembimbing I dan Ibu Nurhikma, M.Pd. selaku pembimbing II skripsi program

studi PGMI yang telah sabar dan ikhlas dalam membimbing sehingga saya bisa mencapai keberhasilan.

5. Sahabat-sahabat dan Teman-teman seperjuangan PGMI A angkatan 2018, terimakasih karena selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas skripsiku.
6. Untuk seluruh dosen prodi PGMI dan karyawan universitas islam negeri fatmawati sokarno (UINFAS) Bengkulu khususnya fakultas Tarbiyah dan Tadris, yang telah membimbing, mengarahkan, dan membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat untuk diri ini.
7. Agama, Bangsa, Civitas Akademika, dan Almamaterku UINFAS Bengkulu yang telah menempahku.

Motto

“Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran
yang kau jalani, yang membuatmu terpana hingga kau lupa
betapa pedihnya rasa sakit”

Ali bin Abi Thalib

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA SPIN BERBASIS *KONTEKSTUAL LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SD NEGERI 25 PAGAR ALAM

OLEH
FITRIA RAHAYU
1811240027

Media *spin* berbasis *kontekstual learning* digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu guru yang masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket. Karena pada saat ini metode ceramah sudah umum digunakan sehingga hal tersebut dapat membuat siswa kurang tertarik dan monoton dalam mengikuti pembelajaran serta tidak berniat belajar dengan serius karena media yang digunakan kurang menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode R & D, media *spin* merupakan media pembelajaran yang berbentuk nyata. Media ini dibuat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar siswa mudah memahami materi tematik yang diajarkan oleh guru, media *spin* dibuat sederhana dengan disertai kartu materi dan kartu soal yang didesain menarik serta terdapat buku petunjuk penggunaan untuk mempermudah guru dan siswa ketika menggunakan media tersebut. Media ini menggunakan model pembelajaran yang diadaptasi oleh Sugiyono yang memiliki 10 tahapan. Penelitian ini dibatasi menjadi 8 tahapan saja karena keterbatasan waktu dan dana, media *spin* berbasis *kontekstual learning* ditinjau dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan rata-rata 94,5% termasuk kategori “Sangat valid” uji validasi ahli materi menunjukkan rata-rata 95,5% termasuk kategori “Sangat valid”, respon guru menunjukkan penilaian dengan rata-rata 94,6% termasuk kategori “Sangat praktis”, dan respon siswa menunjukkan hasil rata-rata 96,4% termasuk kategori “Sangat praktis”. Sehingga media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik dikatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media *spin*, *kontekstual learning*, pembelajaran tematik

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingannya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 25 Pagar Alam”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd., Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd., Selaku Dekan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd, Selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

4. Bapak Abdul Aziz Mustamin. M.Pd.I Selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
5. Ibu Wiwinda, M.Ag, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk penulis melakukan konsultasi dan bimbingan, serta senantiasa memberikan petunjuk arahan dan nasehat kepada penulis.
6. Ibu Nurhikma, M.Pd, Selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk penulis melakukan konsultasi dan bimbingan, serta senantiasa memberikan petunjuk arahan dan nasehat kepada penulis.
7. Bapak Syahril S.Sos.I, M.Ag Selaku kepala pusat perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu beserta staf yang telah membantu penulis dalam mencari referensi dan peminjaman buku.

8. Ibu Cipta Relana, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 25 Pagar Alam, beserta dewan guru dan staf TU yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis menjalankan study S1.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun tata tulis dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Agustus 2022
Penulis

Fitria Rahayu
NIM.1811240027

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan keaslian.....	ii
Pengesahan.....	iii
Nota pembimbing.....	iv
Persembahan.....	v
Motto.....	vii
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Tabel.....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Penelitian.....	15
D. Manfaat Penelitian.....	16
E. Spesifikasi Produk.....	17
F. Asumsi Pengembangan.....	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	19
B. Kajian Pustaka.....	68
C. Kerangka Berfikir.....	71

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	74
B. Prosedur Pengembangan	75
1. Potensi dan Masalah	76
2. Pengumpulan Data	78
3. Desain Produk.....	78
4. Validasi Desain	80
5. Revisi Desain	81
6. Uji Coba Produk	81
7. Revisi Produk.....	81
8. Produk Akhir.....	82
C. Teknik Pengumpulan Data	82
D. Teknik Analisis Data.....	86

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk	91
-------------------------------------	----

B. Hasil Uji Lapangan.....	118
1. Hasil Uji Lapangan Terbatas	118
2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas	120
3. Hasil Uji Lapangan Operasional	122
C. Analisis Data	123
D. Prototipe Hasil Pengembangan	129

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	134
B. Saran	136

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar nilai rata-rata pelajaran tematik kelas IV semester 1 SDN 25 Pagar Alam.....	9
Tabel 2.1 Kompetensi inti (KI) pelajaran tematik kelas IV .	63
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi media.....	83
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi materi.....	84
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket guru.....	85
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket siswa	86
Tabel 3.5 Skor penilaian validasi para ahli	87
Tabel 3.6 Kriteria interpretasi kelayakan	88
Tabel 3.7 Pengskoran angket	89
Tabel 3.8 Pedoman skor angket respon siswa	90
Tabel 4.1 Aspek analisis kebutuhan guru	96
Tabel 4.2 Aspek analisis kebutuhan siswa.....	97
Tabel 4.3 Kriteria kelayakan media <i>spin</i> ditinjau dari ahli media.....	105
Tabel 4.4 Hasil validasi materi terhadap media <i>spin</i>	106
Tabel 4.5 Angket analisis kebutuhan siswa	110
Tabel 4.6 Rekapitulasi angket respon siswa.....	110

Tabel 4.7 Respon siswa terhadap media <i>spin</i>	112
Tabel 4.8 Respon guru terhadap media <i>spin</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	73
Gambar 3.1 Langkah-langkah (R&D) Borg & Gall.....	75
Gambar 3.2 Langkah-langkah pengembangan setelah diadaptasi.....	76
Gambar 3.3 Sketsa media <i>spin</i>	79
Gambar 4.1 Revisi desain	108
Gambar 4.2 Produk akhir	115
Gambar 4.3 Media <i>spin</i>	130
Gambar 4.4 Kartu materi dan kartu soal	131
Gambar 4.5 Buku petunjuk penggunaan media <i>spin</i>	131

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Media tentu sudah tidak asing dalam kehidupan ini banyak sekali sangkut paut yang berhubungan dengan media. Pada awalnya manusia memiliki kemampuan berkomunikasi dengan berbicara dan kemudian manusia menggambar-gambar di dinding gua, seiring dengan berkembangnya zaman dan juga berjalannya waktu maka media-media yang sebelumnya sederhana yang hanya memanfaatkan keadaan sekitarnya, maka sekarang berkembang menjadi lebih menarik dan juga lebih kreatif. Secara umum banyak sekali media-media yang dapat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini penggunaan berbagai jenis media sudah dapat diakses kapan pun kita mau dan dimana saja hal ini karena media sudah mengalami perkembangan yang cukup signifikan hal ini sangat membantu para tenaga pendidik

untuk mendistribusikan pesan atau informasi secara instan ke mana pun yang diinginkan.¹

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar.² Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

¹ Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran SD* (CV Jejak, 2021), h. 2

² Rudy Sumiharsono, dkk, *Media Pembelajaran* (CV Pustaka Abadi, 2017), h. 9

³ Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran* (CV Jejak, 2021), h. 8

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik, dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

Sebagaimana telah dijelaskan dalam Ayat Al-Qur'an yang berkenaan dengan media pembelajaran. (QS. Al-A'laq: 1-5)

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.(*Q.S Al-A'laq: 1-5*).”⁴

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa seolah-olah Allah Berkata hendaklah manusia menyakini akan adanya tuhan pencipta manusia (dari segumpal darah) dan untuk memperkokoh keyakinannya dan memeliharanya agar tidak luntur hendaknya melaksanakan pendidikan dan pengajaran.

Langkah pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dijabarkan dalam bentuk kurikulum, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum dijabarkan dalam beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum nasional adalah pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran seperti IPA, Bahasa Indonesia, Pkn,

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010) h.597

Ips, dan SBDP. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit tematik adalah *epitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.⁵

Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penyajian materi yang tidak didasarkan keterkaitan antar konsep akan mengakibatkan pemahaman yang sukar, parsial dan tidak mendasar. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta

⁵ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI, Cet.II*, (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2018), h. 141

didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat.⁶

Maka dari proses pembelajaran tematik harus menggunakan pendekatan yang memiliki konsep belajar tersebut. Pendekatan yang cocok digunakan yaitu pendekatan *kontekstual*. Pendekatan *Kontekstual* itu sendiri adalah konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dalam mengaitkan antara materi pelajaran dengan situasi nyata peserta didik, pendidik biasanya menggunakan sebuah media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam mengaplikasikan isi kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Banyak

⁶ Maulana Arafat Lubis dkk, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.7

sekali media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar seperti, media visual, media audio, media audio visual, dan media realia.

Dalam konteks ini media pembelajaran tematik yang digunakan adalah media pembelajaran *Spin*. Media *Spin* ini digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tematik. Media pembelajaran *Spin* termasuk media pembelajaran realia. Media realia merupakan objek nyata dari suatu benda. Peserta didik belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Media realia dapat membantu peserta didik untuk lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih bermakna.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 25 Pagar Alam bahwa media pembelajaran *spin* sudah ada dan digunakan dalam pembelajaran olahraga. Sedangkan

⁷ Yurna Ariantika. 2018. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Harapan Jaya Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, h. 4-5.

pada pembelajaran lainnya guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket. Karena pada masa saat ini metode konvensional sudah umum dilakukan, sehingga hal tersebut dapat membuat siswa kurang tertarik dan monoton dalam mengikuti pelajaran dan tak berniat belajar karena media yang digunakan kurang menarik. Permasalahan tersebut membuat minat belajar dan nilai peserta didik kurang memuaskan ketika dilakukan evaluasi dan banyak siswa yang belum mencapai KKM. Sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 65. hal tersebut di dukung oleh hasil belajar siswa kelas IV SDN 25 Pagar Alam pada materi tematik tema 3 subtema 1 peduli terhadap makhluk hidup.⁸

Tabel I.I Daftar Nilai Rata-Rata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri 25 Pagar Alam

No	Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1	IV	≥ 65	Tuntas	6
2		< 65	Tidak Tuntas	14
			Jumlah	20

⁸ Wawancara pribadi dengan guru wali kelas IV, Pagar Alam, 7 Februari 2022

Berdasarkan tabel I.I dapat dilihat jumlah siswa kelas IV ada 20 siswa. Siswa yang lulus atau tuntas dalam materi tematik hanya 6 orang siswa, sedangkan sisanya yaitu 14 siswa belum lulus atau tuntas dalam materi tematik. Melihat permasalahan-permasalahan tersebut maka peneliti berencana mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik.

Maka dari itu guru harus kreatif yaitu dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa dan mampu menggambarkan materi dengan lebih nyata dan jelas serta mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan bekerja keras dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, guru merasa butuh media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan

mudah memahami materi, siswa akan menyelesaikan tantangan yang ada pada kertas tantangan. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik berdasarkan analisa kebutuhan peserta didik mengenai belum adanya media pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara individu dan hanya terfokuskan pada buku. Guru juga hanya menggunakan media yang ada disekitar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media yang mampu mendorong siswa untuk belajar guna menyelesaikan tantangan soal yang diberikan. Sehingga media pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran *spin* berbasis *kontekstual learning* bagi guru dan siswa dibutuhkan pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa

untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.⁹

Pembelajaran tematik di SD sebaiknya dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. Siswa usia sekolah dasar yang masih tahap operasional konkret membutuhkan contoh konkret supaya memudahkan apa yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran dengan metode *konvensional* atau dapat disebut metode ceramah dirasa kurang sesuai untuk pembelajaran tematik. Karena banyak materi objek yang sukar diamati secara langsung atau tidak berada di lingkungan siswa. Buku teks yang menjadi pedoman siswa dalam belajar tematik juga belum cukup memadai sebagai sumber referensi karena hanya terdapat gambar dan ilustrasi saja. Seiring dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan

⁹ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019), h.4

teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu berfikir kreatif inovatif menarik yang membuat siswa tertarik serta aktif dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media *spin* sebagai media pembelajaran tematik, media *spin* adalah jenis media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang pola berfikir siswa, membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan kreatifitas siswa melalui sebuah permainan yang bisa menarik siswa supaya dalam mengikuti belajar dan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Erlinta Wulan Hariyati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS” ini telah sesuai dengan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan 4D

(*define, design, develop, disseminate*). Namun peneliti menggunakan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil validasi materi memperoleh presentasi 88% dengan dapat dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penelitian ini dan media pembahasan *spinning question* secara keseluruhan dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi kriteria kelayakan dari segi *indicator* ketepatan, kepentingan, kualitas hasil, memberikan bantuan belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan *indicator* respon peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian terkait “**Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV DI SDN 25 Pagar Alam**”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian “Pengembangan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di SDN 25 Pagar Alam

1. Bagaimana kelayakan media *Spin* berbasis *kontestual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di SDN 25 Pagar Alam?
2. Bagaimana kepraktisan media *Spin* berbasis *kontestual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di SDN 25 Pagar Alam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan Media *Spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik di SDN 25 Pagar Alam
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media *Spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik di SDN 25 Pagar Alam.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat menambah pengetahuan tentang media pengajaran pada kegiatan belajar mengajar yang berupa media *Spin*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi lembaga

Penerapan media spin dapat bermanfaat menjadikan pijakan dasar untuk lembaga atau sekolah dalam kaitannya menentukan kurikulum pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) yang lebih baik untuk masa depan.

b. Bagi guru

Sebagai bahan evaluasi, usaha untuk memperbaiki kualitas diri sebagai guru yang profesional dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan, khususnya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Memudahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan dapat mengembangkan wawasan peneliti.

E. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media *spin* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran tematik kelas IV.
2. Media *spin* dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik kelas IV dengan berbasis *kontekstual learning*.
3. Media *spin* dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tematik.

4. Media *spin* dibuat dengan bahan kayu supaya tidak mudah rusak
5. Tampilan media *spin* lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan kartu materi, kartu soal dan buku petunjuk penggunaan media *spin*.
6. Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV SD Negeri 25 Pagar Alam

F. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan media *spin* ini adalah:

1. Siswa dan guru dapat dengan mudah menggunakan media *spin*
2. Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan menggunakan media *spin*.

BAB II

Landasan Teori

A. Deskripsi Teori

a. Media Pembelajaran *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁰ Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik

¹⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*. (Sukabumi: CV Jejak, 2021). h.7

yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web.¹¹

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu, perlu untuk membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media instruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan (konten) yang akan disampaikan/ disalurkan oleh media tersebut.¹²

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada

¹¹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018). h.7

¹² Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h. 6

siswanya sehingga siswa tersebut dapat memahami ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- b. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Tujuan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam

bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.¹³

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/ dosen/ widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Manfaat media dalam pembelajaran diantaranya:

¹³ Muhammad Hasan, “*Media Pembelajaran*”, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021). h. 34

- a. Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu,

media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.¹⁴

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memang bermacam-macam dan bervariasi. Oleh karena itu, seorang guru dituntut dapat menggunakan media yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi dari satu pertemuan ke pertemuan yang lainnya. Berikut ini ada beberapa macam media yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi adalah sebagai berikut .¹⁵

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah

¹⁴ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016). h.7

¹⁵ Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019). h.9

mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

b. Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku peruntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, ruang spasi kosong.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk visual berupa

1. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda

2. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
3. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
4. Grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.¹⁶

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa

¹⁶ Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019). h.10

yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa.

e. Media Berbasis Komputer

Media berbasis computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instuction* (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatan meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan serta menjadwalkan pengajaran.
2. Mengevaluasi siswa (tes).
3. Mengumpulkan data mengenai siswa.
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).¹⁷

b. Media Spin

1. Pengertian Media Spin

Kata *spin* artinya putar, Sehingga *Spin* pun diartikan dengan sebuah media berputar. Masih banyak juga istilah dari *Spin*, mulai dari *slot*, *fly spin* dan banyak lagi untuk istilah *Spin* atau media yang berbentuk seperti roda berputar. Media *Spin* ini di modifikasi untuk media pembelajaran.¹⁸ Pada roda

¹⁷ Cecep Kustandi, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2020). h. 34-39

¹⁸ Ahmad Iqbalul Ulya, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada materi pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Sekolah Dasar*, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019, h.34

putarnya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran yang disertai kartu materi dan kartu soal. Dalam papan roda berputar ini terdiri panah penunjuk arah, kartu disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Sehingga roda berputar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁹

Media *spin* berbasis *kontekstual learning* dari papan yang dibentuk bundar dan dapat diputar yang apabila dimainkan memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media *spin* berbasis *kontekstual learning* pada pembelajaran tematik tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.²⁰ Media *spin* adalah media yang digunakan untuk peserta didik kelas IV SDN 25 Pagar Alam. Media ini

¹⁹ Arbiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram*, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020/2021, h.20

²⁰ Wanda Riani dkk, *Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model PAIKEM Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungan Pinang*, Jurnal Pendidikan VOL.1 NO.1 h. 35

dikembangkan sebagai suatu inovatif agar dapat digunakan pada saat proses belajar dan pembelajaran. Dengan adanya media *spin* berbasis *kontekstual learning* diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* memuat materi pada buku tematik kelas IV sekolah dasar. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* ini juga bisa digunakan untuk memuat permainan saat proses pembelajaran.

Media *spin* merupakan media yang menyerupai permainan bianglala, dimana nantinya untuk menggerakkan media ini harus dilakukan dengan cara diputar agar dapat bergerak. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* dioperasikan langsung oleh peserta didik. Media *spin* adalah sebuah media yang berbentuk dua dimensi yang terbuat dari bahan dasar kayu, kertas warna dan paku. Dimana nantinya terdapat beberapa bagian yang diisi angka. Nantinya di

media itu terdapat alat yang dapat memutar *spin* tersebut sehingga memudahkan peserta didik untuk menggerakkan media tersebut.²¹

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media *spin* adalah media yang dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan soal-soal latihan. Media *spin* merupakan media dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari media seperti roda yang diputar yang menekankan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan *spin* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.

²¹Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Whell dalam Pembelajaran Quwaid Nahwu*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, VOL.4 NO.2, 2020, h.162

2. Fungsi media *spin* berbasis *kontekstual learning*

- a. Sebagai pemahaman pada pembelajaran tematik untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan media tersebut.
- b. Memudahkan peserta didik membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.
- c. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongrek dan realitas.
- d. Membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima materi pembelajaran.²²

3. Manfaat Media *Spin*

Manfaat dari *Spin* yaitu suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media seperti roda putar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna dan gambar.

²² Erlinta Wulan Hariyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Queston Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Porong*, Jurnal Pendidikan, VOL.6 NO.3, 2018, h.311

Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk siswa aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.²³

4. Langkah-langkah membuat media *spin*
 - a. Media spin dibuat menggunakan papan yang dibentuk bundar yang berukuran 50 cm
 - b. Media spin dibagi menjadi beberapa bagian, setiap bagian diberi beberapa warna yang berbeda dan setiap bagian diberi angka.
 - c. Tanda panah terletak di bagian atas yang berfungsi sebagai penunjuk arah
 - d. Media spin disertai kartu materi dan kartu soal
 - e. Media spin disertai buku petunjuk penggunaan
5. Cara menggunakan media *spin* berbasis *kontekstual learning*

²³ Ahmad Ikbahul Ulya, *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada materi pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Sekolah Dasar*, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019, h.35

Guru menjelaskan prosedur pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup menggunakan prosedur berbasis *kontekstual learning* seperti langkah-langkah berikut:

a. Pendahuluan

➤ ***Modelling***

Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari. Tahapan dalam pendahuluan ini yaitu:

➤ ***Questioning***

- 1) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
- 2) Salah satu perwakilan kelompok memutar media *spin* dan angka yang berhenti tepat di tanda panah, lalu siswa membuka kartu materi untuk mengetahui materi yang akan diobservasi. Misalnya

kelompok 1 melakukan observasi tentang tumbuhan yang memiliki akar serabut, kelompok 2 melakukan observasi tentang tumbuhan yang memiliki akar tunggang, kelompok 3 melakukan observasi tentang tumbuhan dikotil, dan kelompok 4 melakukan observasi tentang tumbuhan monokotil.

➤ ***Contruktivisme***

- 1) Salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar media *spin*
- 2) Tunggu sejenak hingga putarannya berhenti
- 3) Angka yang berhenti tepat di tanda panah maka siswa mendapatkan materi/soal sesuai angka tersebut
- 4) Siswa mengambil kartu sesuai nomor yang didapat

- 5) Siswa mendiskusikan materi/soal dalam kartu dengan anggota kelompoknya.

➤ ***Learning community***

- 1) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal tentang tumbuhan tersebut.
- 2) Guru melakukan tanya jawab seputar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

➤ ***Inquiry***

Di lapangan

- 1) Siswa melakukan observasi ke luar kelas sesuai dengan pembagian tugas kelompok
- 2) Siswa mencatat hasil-hasil yang mereka temukan sesuai dengan alat observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

- 1) Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Siswa melaporkan hasil diskusi
- 3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain

c. Penutup

➤ ***Reflection***

Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi materi peduli terhadap makhluk hidup sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.

➤ ***Authentic assessment***

Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar mereka

dengan tema “Peduli terhadap makhluk hidup”.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Spin*

➤ Kelebihan media *spin*

- a. Merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, jenis media ini familiar dan membangkitkan semangat bagi siswa
- b. Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan memahami pembelajaran tematik.
- c. Pembelajaran akan berjalan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan media *spin*.
- d. Melatih pemahaman siswa dalam menjawab soal-soal latihan, sehingga memicu meningkatnya minat dan hasil belajar siswa
- e. Siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik

f. Mudah dibawa kemana-mana²⁴

➤ Kekurangan media *spin*

- a. Membutuhkan keterampilan untuk membuatnya
- b. Untuk siswa yang malas tujuan dari media pembelajaran ini tidak dapat tercapai
- c. Memerlukan pengaturan waktu yang cukup.²⁵

c. Kontekstual Learning

1. Pengertian *kontekstual learning*

Pembelajaran *kontekstual* adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar

²⁴ Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Whell dalam Pembelajaran Quwaid Nahwu*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, VOL.4 NO.2, 2020, h.171

²⁵ Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Whell dalam Pembelajaran Quwaid Nahwu*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, VOL.4 NO.2, 2020, h.165

siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu sendiri diketahui dan diingat. Dengan menghubungkan antara apa yang peserta didik (siswa) pelajari dari bagaimana pengetahuan itu akan digunakan untuk memahami konsep-konsep akademis (seperti konsep-konsep matematika, fisika atau biologi), tentunya sangat berguna bagi kehidupan mereka dimasa datang atau saat mereka bermasyarakat ataupun saat ditempat kerja kelak yaitu dengan menggunakan pembelajaran kontekstual (*Kontekstual Teaching and Learning*). Dengan demikian, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.²⁶

²⁶ Andri Afriani, *Pembelajaran Kontekstual (Kontekstual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa*, Jurnal Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang, VOL.1 N0.3, 2018, h.80

Kontekstual Learning (CTL) dirancang mengikuti minat anak. Proses penemuan informasi melalui menganalisis data, menyimpulkan adalah pertimbangan yang lebih penting daripada belajar mengenai fakta. Penekanannya pada proses, jadi anak-anak belajar sejumlah konsep dalam konteks yang sangat bermakna. *Kontekstual learning* dapat diartikan kegiatan yang dapat dilakukan dengan benda-benda yang berada disekitar lingkungan baik itu lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah, proses pembelajaran yang menggunakan lingkungan sekitar sebagai media belajar dapat memberikan kesan dan pengalaman kepada peserta didik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi.²⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan Pembelajaran kontekstual (*Kontekstual Teaching and Learning*) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan

²⁷ Shinta Herliana dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, VOL.4 NO.2, 2020, h.317

bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi belajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkontruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

2. Karakteristik *kontekstual learning*

- a. Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik (*learning in life setting*)
- b. Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningfull learning*).
- c. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
- d. Pembelajaran diberikan dengan kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in a group*).

- e. Pembelajaran menciptakan kebersamaan, kerjasama dan saling memahami satu sama lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
 - f. Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif dan mementingkan kerjasama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
 - g. Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).²⁸
3. Prinsip-prinsip *kontekstual learning*
- a. Prinsip keterkaitan, relevansi, (*relating*)

Pembelajaran kontekstual hendaknya senantiasa memperhatikan adanya keterkaitan atau kesesuaian antara pengetahuan, keterampilan, bakat, dan minat yang telah dimiliki siswa dengan unsur-unsur pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru (media, materi, alat bantu dll).
 - b. Prinsip pengalaman langsung (*Experiencing*)

²⁸ Husna Nashihin, *Pendidikan Akhlak Kontekstual*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2017), h.26

Untuk memberikan dan menambahkan penguatan pemahaman serta pemaknaan siswa terhadap materi pembelajaran, dalam pembelajaran kontekstual, guru harus memperhatikan, memahami, dan melaksanakan prinsip pengalaman langsung.²⁹

4. Metode *kontekstual learning*

Dalam metode kontekstual learning terdapat 4 metode yaitu:

a. Metode *inquiry (inquiry)*

Inquiri pada dasarnya merupakan sebuah metode yang mendorong dan mengarahkan siswa untuk melibatkan diri belajar secara aktif. Teknik yang dapat digunakan dalam metode ini antara lain pengumpulan data (pengamatan), pencatatan dan penafsiran data, pengambilan simpulan, Simpulan ini merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa

²⁹Heri Wibowo, *Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT), 2012), h.117

yang bentuknya dapat berupa konsep, prinsip, kaidah atau uraian sesuatu benda atau peristiwa.

b. Metode ekspositori (*ekspository*)

Metode ekspositori merupakan sebuah metode yang berusaha untuk memberikan kejelasan sesuatu atau suatu peristiwa yang sedang dipelajari oleh siswa. Teknik yang dapat digunakan dalam metode ini misalnya ceramah, ulasan, demonstrasi, uji coba, dan pengulangan (*review*). Teknik yang lain dapat dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan kebutuhan.

c. Metode konstruktivisme

Metode konstruktivisme pada prinsipnya sebuah prosedur pembelajaran yang berusaha membangun pengetahuan pada diri siswa dari sejumlah informasi dan peristiwa (*materi pelajaran*). Perubahan informasi menjadi pengetahuan, terjadi melalui

kegiatan “*interpretasi*” yang selanjutnya disebut “*meaningful learning*”. Interpretasi itu sendiri adalah “suatu proses berpikir yang singkat dan cepat yang terjadi dalam otak”.

d. Metode induktif

Metode induktif pada prinsipnya merupakan pola berpikir dari hal-hal yang bersifat khusus ke hal-hal yang bersifat umum. Dalam pandangan yang sama induktif merupakan prosedur berpikir yang bersifat induksi yaitu “metode pemikiran yang bertolak dari kaidah (hal-hal atau peristiwa) khusus untuk menentukan hukum (kaidah) yang umum mengkomunikasikan.”³⁰

5. Sintaks Model *Contextual Teaching and Learning*

Dalam model pembelajaran kontekstual CTL (*Contextual Teaching and Learning*), terdapat sintaks/langkah yang harus ditempuh, berikut uraiannya:

³⁰Heri Wibowo, *Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT), 2012), h.121

- a. **Modelling** (Pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan petunjuk, rambu-rambu, contoh).
- b. **Questioning** (Eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, generalisasi).
- c. **Learning Community** (Seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok/individual, mengerjakan).
- d. **Inquiry** (Identifikasi, investigasi, menemukan).
- e. **Construktivisme** (Membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep/aturan).
- f. **Reflection** (Review, rangkuman, tindak lanjut)
- g. **Authentic Assessment** (Penilaian proses belajar, penilaian objektif).

d. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik.³¹

Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penyajian materi yang tidak didasarkan keterkaitan antar konsep akan mengakibatkan pemahaman yang sukar, parsial dan tidak mendasar. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat.³²

³¹ Ibadullah Malawi dkk, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2017), h.3

³² Maulana Arafat Lubis dkk, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.7

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar, meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran.³³

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik, pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal

³³ Maulana Arafat Lubis dkk, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.11

ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat *fleksibel*, pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan³⁴

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Tematik

Untuk dapat menerapkan pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar, beberapa hal yang harus diterapkan oleh guru adalah:

- a. Memilih tema yang disesuaikan

Tema yang akan dipilih terdapat dalam dokumen kurikulum 2013 bagi sekolah yang masih menerapkan kurikulum 2013 ini. Guru dapat melakukan pemilihan tema yang akan dibelajarkan terlebih dahulu. Sejatinya penetapan tema haruslah disesuaikan dengan kondisi daerah, sekolah, peserta didik, dan guru diwilayahnya.

³⁴ Ibadullah Malawi dkk, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2017), h.6

b. Melakukan analisis SKL, KI, KD Membuat Indikator

Membaca semua SKL, KI, dan KD dari semua mata pelajaran, karena meskipun semua indikator sudah tersedia, guru dapat menambahkan indikator yang sesuai dengan tema yang sudah dipilihnya dengan mengikuti kriteria pembuatan indikator.

c. Melakukan pemetaan KD, Indikator dengan tema

Setelah indikator telah selesai dibuat, maka guru melakukan pemetaan terhadap kompetensi dasar dan indikator yang berkaitan dengan tema yang sudah dipilih dan memasukkannya ke dalam format agar lebih memudahkan dalam penyajian pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran berlangsung

d. Membuat jaringan KD

Setelah dilakukan pemetaan KD, INDIKATOR DENGAN TEMA dalam satu tahun, maka

dilanjutkan dengan membuat jaringan KD dan indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan kedalam format jaringan KD dan Indikator

e. Menyusun silabus tematik terpadu

Langkah guru selanjutnya ialah menyusun silabus tematik untuk memudahkan guru melihat seluruh desain pembelajaran untuk setiap tema sampai tuntas tersajikan didalam proses pembelajaran.³⁵

Guru harus paham dalam menerapkan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran tematik agar kegiatan belajar mengajar disekolah dapat terlaksana dan berjalan dengan baik.

4. Tujuan Pembelajaran Tematik

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu

³⁵ Ahmad Dahlan, <https://eurekapedidikan.com/langkah-langkah-yang-perlu-dilakukan-guru-dalam-pembelajaran-tematik-integratif> diakses pada 21 februari 2022

- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan sebagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat disiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan/atau pengayaan.

h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.³⁶

5. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik di SD meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, Ppkn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes, dan Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran tematik dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran, yaitu: Model jaring laba-laba (*Spider webbed*), model jaring terhubung (*connected*), dan model terpadu (*integrated*).³⁷

6. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

a. Prinsip penggalan tema

³⁶ Maulana Arafat Lubis dkk, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.9

³⁷ Aina Mulyana, <https://a-i-n-a.blogspot.com/2021/02/pengertian-pembelajaran-tematik.html?m=1> dikases pada 21 februari 2022

Prinsip penggalan merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pengajaran.

b. Prinsip pengelolaan pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi.

d. Prinsip reaksi

Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam proses pembelajaran. Karena itu guru dituntut agar mampu merencanakana dan

melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna.³⁸

7. Implikasi Pembelajaran Tematik

a. Implikasi bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan kecerdikan guru kelas untuk melakukan perencanaan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam menyiapkan kegiatan/ pengalaman belajar peserta didik. Seyogyanya guru mampu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Implikasi bagi peserta didik

Beban guru yang semakin meningkat akan berimplikasi pula terhadap beban peserta didik.

³⁸ Ibadullah Malawi dkk, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2017), h.13

Peserta didik harus aktif dalam belajar, baik dalam berindividu maupun berkelompok. Selain itu peserta didik dapat mengintegrasikan karakter baik dilingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.³⁹

8. SKL, KI, KD Pelajaran Tematik

1) Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

- a. **Sikap**, peserta didik harus memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- b. **Pengetahuan**, peserta didik harus memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan

³⁹ Maulana Arafat Lubis dkk, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.10

peradaban terkait fenomena dan kejadian dilingkungan rumah, sekolah dan tempat bermain.

- c. **Keterampilan**, peserta didik memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan ditugaskan kepadanya.⁴⁰

2) Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi inti (KI) dalam pembelajaran tematik terdiri dari spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1
Kompetensi inti (KI) pelajaran tematik kelas IV

Spiritual	KI.1: Peserta didik mampu menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
Sosial	KI.2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri

⁴⁰ Sri Sukayati. Wukandari, *Pembeajaran Tematik di SD* (Sleman: Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

		dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
Pengetahuan	KI.3	:Peserta didik mampu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Keterampilan	KI.4	:Peserta didik mampu menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

3) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam pembelajaran tematik diuraikan sebagai berikut:

a. Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia

Pengetahuan	Keterampilan
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan.
3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang di dapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.
3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua	4.4 Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam

alat yang sama dan berbeda.	bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat dengan bentuk ungkapan diri.
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri
3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi.	4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.
3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi.	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

b. Kompetensi Dasar (KD) IPA

Pengetahuan	Keterampilan
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.
3.2 Membandingkan siklus	4.2 Membuat skema siklus hidup

hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.
3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

c. Kompetensi Dasar (KD) IPS

Pengetahuan	Keterampilan
3.1 Mengidentifikasi karakter ruang dan pemanfaatan	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik

sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan hindu dan/atau buddha dan/atau islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan hindu dan/atau buddha dan/atau islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

d. Kompetensi Dasar (KD) PPKN

Pengetahuan	Keterampilan
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila pancasila.	4.1 Menjelaskan makna hubungan sila-sila pancasila sebagai suatu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

e. Kompetensi Dasar (KD) SBDP

Pengetahuan	Ketrampilan
3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi.	4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi.
3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.
3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah.	4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.
3.4 Mengetahui karya seni rupa teknik tempel.	4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlinta Wulan Hariyati (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS” ini telah sesuai dengan langkah-langkah dari model pengembangan Thiagarajan yakni model pengembangan

4D (*define, design, develop, disseminate*). Namun peneliti menggunakan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hasil validasi materi memperoleh presentase 88% dengan dapat dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan media *spinning question* secara keseluruhan dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning question* kelas XI IPS 2 mendapatkan presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Memenuhi criteria kelayakan dari segi indicator ketepatan, kepentingan, kualitas hasil, memberikan bantuan dalam belajar, memberikan kesempatan belajar, kualitas tampilan, dan keterbacaan sesuai dengan indicator respon peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media game sedangkan perbedaannya penelitian ini peneliti mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning* dan menggunakan model pengembangan Borg and Gall untuk siswa SD.

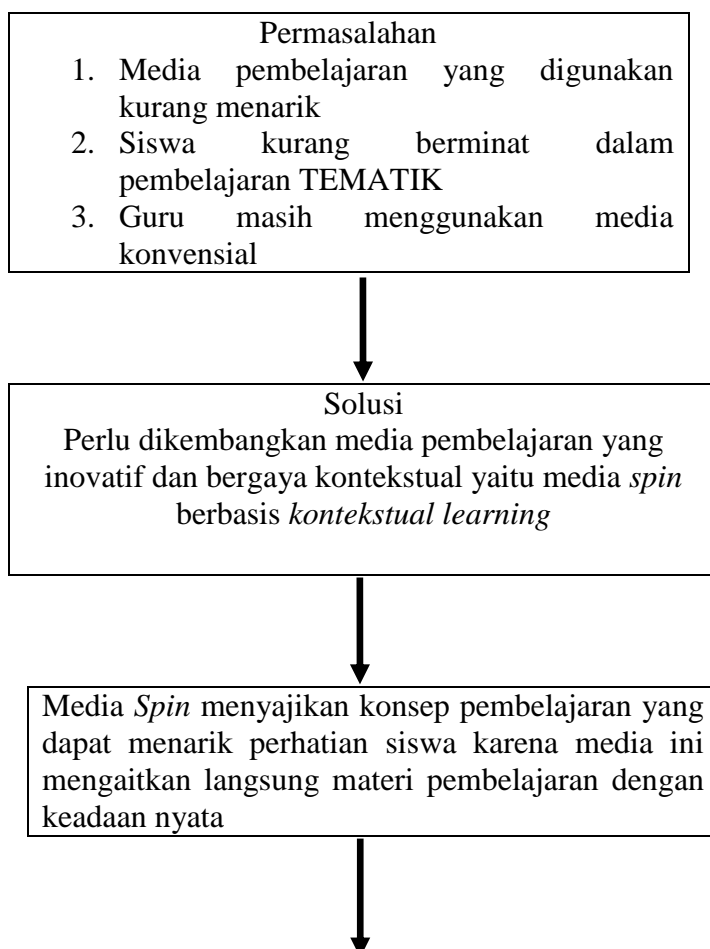
2. Penelitian oleh Annisa novi karunia (2015) yang berjudul “pengembangan game edukasi berbasis windows sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuain untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean” bertujuan untuk menghasilkan game media pembelajaran dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, develope, dan Disseminate*). Hasil penelitian ini menunjukkan menurut para ahli bahwa game edukatif sangat layak digunakan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran sedangkan perbedaannya penelitian ini peneliti mengembangkan media *spin* berbasis *kontekstual learning* dan menggunakan model pengembangan Borg and Gall untuk siswa SD.
3. Penelitian oleh Dini Destiani (2017) yang berjudul “perancangan game Puzzle untuk pembelajaran menggunakan metodologi multimedia”. Dalam penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran game

puzzle, hasilnya dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan pembelajaran semakin menarik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa sebuah permainan (game) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media dalam bentuk permainan sedangkan perbedaannya penelitian ini peneliti mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning*.

C. Kerangka Berfikir

Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru di SD Negeri 25 Pagar Alam masih menggunakan metode ceramah serta model yang berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang sesuai dan menarik perhatian siswa dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan yang paling menonjol yaitu rendahnya hasil belajar siswa

itu sendiri. Guru masih bingung dalam menentukan media yang cocok digunakan pada proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran tematik. Melihat fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning* sebagai media dalam pembelajaran tematik. media *spin* ini dianggap cocok di gunakan sebagai media konkret yang bisa langsung di amati siswa.



Pembelajaran menjadi lebih aktif, efisien,
inovatif dan menyenangkan

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

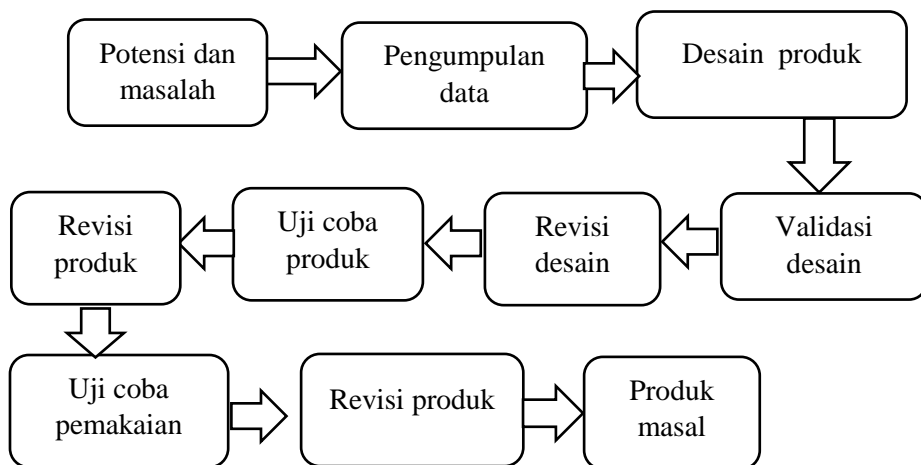
BAB III

Metode Penelitian

A. Model Pengembangan

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono yaitu sebagai berikut:



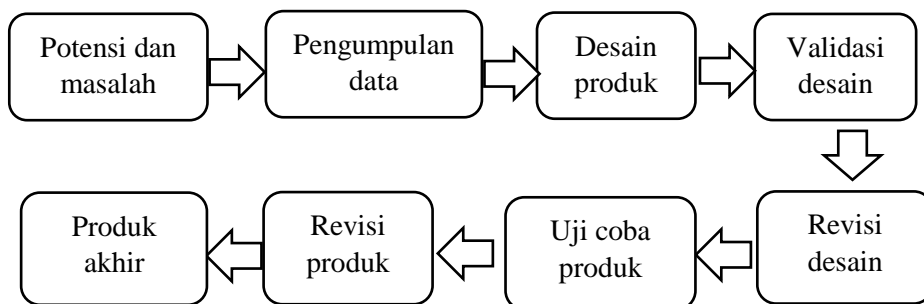
Gambar 3.1
Langkah-langkah (R&D) menurut Borg & Gall.⁴¹

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan menurut teori Borg dan Gall yang terdiri dari 10 langkah seperti pada gambar 3.1 diatas. Dari 10 langkah tersebut akan dibatasi

⁴¹ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (bandung:alfabeta cv, 2019). h. 298.

atau disederhakan menjadi 8 tahap pengembangan karena keterbatasan waktu penelitian dan biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi masal. Tahapan pengembangan media mengadopsi menurut Sugiyono sebagai berikut:



Gambar 3.2
langkah-langkah pengembangan setelah diadaptasi

Prosedur pengembangan dari langkah-langkah Borg and Gall yang telah diadaptasi menjadi 8 tahapan oleh Sugiyono diatas, adapun tahapan untuk menghasilkan produk media pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan menggunakan media spin adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah

adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.⁴²

Pembelajaran di SDN 25 Pagar Alam dilaksanakan secara tatap muka. Siswa belajar dengan menggunakan buku paket dan lks. Siswa diperbolehkan meminjam buku paket sebagai bahan ajar. Penyajian materi dalam buku paket kurang menarik pembaca dan terkesan biasa saja. Oleh sebab itu maka peneliti ingin mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran yang memiliki tampilan kreatif dan ilustrasi yang menarik.

⁴²Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung :Alfabeta, 2019).

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan.

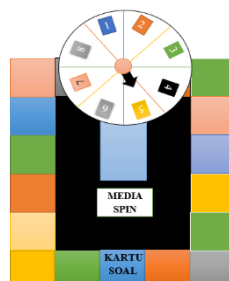
2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi awal di kelas IV SD Negeri 25 Kota Pagar Alam. Bahwa penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik, guru hanya menggunakan media yang monoton yakni media buku paket sehingga pada saat proses pembelajaran siswa cenderung kurang aktif, bosan dan gaduh. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran yang dilakukan siswa dikelas.

3. Desain produk

Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah media *Spin*. Media ini dipilih

karena awal penyusunan dengan membuat sketsa rancangan. sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik. Tahap pembelajaran tematik dapat disesuaikan



dengan kebutuhan serta dapat dimodifikasi sesuai keinginan.

Gambar 3.3
Sketsa Media Spin

1. Media *spin* dibuat menggunakan papan yang dibentuk bundar yang berukuran 50 cm
2. Papan berukuran panjang 50 x 10 cm dibuat sebagai tiang penyangga yang terletak di bagian belakang media spin
3. Papan berukuran 30 x 15 cm digunakan untuk alas pada bagian bawah media *spin*

4. Media *spin* dibagi menjadi beberapa bagian, setiap bagian diberi beberapa warna yang berbeda dan setiap bagian diberi angka.
 5. Tanda panah terletak di bagian atas yang berfungsi sebagai penunjuk arah
 6. Media *spin* disertai kartu materi dan kartu soal
 7. Media *spin* disertai buku petunjuk penggunaan
4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Penelitian ini, divalidasi oleh ahli media (Bapak Dr Suhirman,M.Pd) salah satu dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sokarno (UINFAS) dan validasi ahli materi (Ibu Andriani,S.Pd) guru wali kelas IV SDN 25 Pagar Alam dengan tujuan untuk memberikan masukan atau kritikan pada produk yang dikembangkan, sehingga

peneliti mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan.

5. Revisi desain media

Revisi Desain dilakukan jika pada media yang dikembangkan terdapat kekurangan setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada subjek penelitian yang dilakukan dengan kelompok kecil yang berjumlah 20 orang siswa SD Negeri 25 Kota Pagar Alam. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpulan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba pada media *spin* berbasis *kontekstual learning* dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada media.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah dilakukan uji coba produk, dan analisis data yang terkumpul.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan produk.

8. Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil dari pengembangan berdasarkan penilaian para ahli media dan ahli materi. Serta respon guru dan respon siswa dalam menggunakan media tersebut.⁴³

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan lembar validasi media pembelajaran tematik untuk mendapatkan penilaian dari validator, apakah media sudah dapat digunakan atau harus diperbaiki. Media pembelajaran yang dikembangkan di uji kelayakanya oleh ahli desain atau media. Data yang diperoleh dari validator di analisis dan digunakan untuk memperbaiki media. Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuisisioner/Angket Uji Kelayakan

⁴³ Sugiyono."Metode Penilaian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". (Bandung: Alfabeta. 2015). h. 409-426

Pengumpulan data dengan cara membagi seperangkat pertanyaan kepada responden. Agar ditemukan data yang digunakan dalam merancang media pembelajaran tematik sesuai dengan permasalahan guru dan siswa dan perbaikan produk. Urutan penulisan dalam validasi adalah judul, petunjuk yang di dalamnya terdapat tujuan penelitian, pertanyaan dari peneliti, kolom penelitian, saran, kesimpulan dan tanda tangan validator, angket bersifat kuantitatif diolah dengan menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Dalam skala Likert menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya.

2. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kemenarikan desain media. Dalam penelitian ini menggunakan 1 orang dosen (Bapak Dr. Suhirman, M.Pd) validasi desain.

Tabel. 3.1
Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Soal
----------	---------------------	------------

Kualitas media	Bentuk media	1, 2, 3, 4, 5
	Kualitas media	6, 7
	Fungsi media	8, 9,10, 11

a. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi dipakai demi mendapatkan data berbentuk kelayakan produk yang dilihat dari segi kebenaran konsep yang digunakan. Validasi ini dilakukan oleh 1 orang guru (Ibu Andriani,S.Pd.SD) sebagai ahli materi.

Tabel. 3.2
Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No	Indikator	Penilaian
1	Penyajian	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Kualitas isi	7, 8, 9, 10
3	Kontruksi	11, 12, 13
4	Penggunaan	14, 15, 16, 17, 18

b. Angket Kepraktisan Media.

Media yang dibuat merupakan upaya dari peneliti untuk menyelesaikan masalah dalam rumusan masalah peneliti, tentunya subjek penelitian yaitu guru dan siswa sendiri harus menilai sendiri segi kepraktisan media yang telah dibuat. Angket

kepraktisan berisi tentang tanggapan siswa terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, serta daya tarik dan manfaat media. Manfaat dari lembar angket kepraktisan media adalah sebagai dasar untuk merevisi alat peraga pembelajaran yang dikembangkan.

c. Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru diisi saat melaksanakan uji coba lapangan yang akan mengevaluasi kelayakan media untuk bahan pembelajaran.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Angket Guru

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Soal
Respon Guru	Tampilan Media	1, 2, 3, 4, 5,
	Kualitas media	6, 7, 8, 9, 10, 11
	Materi	12, 13, 15

d. Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan peserta didik diisi saat melaksanakan uji coba lapangan bertujuan

mengevaluasi kelayakan pada bagian pelaksanaan serta pengembangan bahan ajar tersebut:

Tabel. 3.4
Kisi-Kisi Angket Siswa

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Soal
Respon Siswa	Ketertarikan media	6, 7, 8, 9
	Tampilan Media	1, 2, 3, 4, 5
	Materi	10

e. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data dalam bentuk arsip, surat, foto dari kegiatan pembelajaran tematik kelas IV SDN 25 Pagar Alam.

D. Teknik Analisis Data

1. Angket Analisis Hasil Validasi Media.

Lembar validasi berisi pertanyaan, kemudian validator mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada katagori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan *skala Linkert*.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan *skala Linkert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijadikan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat di ukur. Indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan. Dalam *Skala Linkert* untuk menentukan skor atau nilai terdapat suatu pernyataan kepada responden sebagai berikut :

Tabel 3.5
Skor Penilaian Validasi Para Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi media akan di analisis menggunakan rumus. Rumus yang digunakan untuk menghitung data dari ahli desain dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Persentase kelayakan yang di dapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam katagori berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Interpretasi Kelayakkan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$81 \leq p \leq 100\%$	Sangat Layak
$61 \leq p < 81\%$	Layak
$41 \leq p < 61\%$	Cukup Layak
$21 \leq p < 41\%$	Tidak Layak
$0 \leq p < 21\%$	Sangat Tidak Layak

(sumber: Suharsimi Arikunto, 2013: 35)

Alat peraga dinyatakan layak apabila secara teoritis memiliki persentase kelayakan $\geq 61\%$.

2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket respon guru dan peserta didik berisi pertanyaan, selanjutnya guru dan peserta didik mengisi angket tercantum dengan memberikan tanda centang terhadap katagori yang diberikan pada peneliti berdasarkan *skala linkert* yang terdiri atas 5 uraian penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.7
Penskoran Angket

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(sumber: Sugiyono, 2019)

Hasil angket respon guru dan peserta didik akan di analisa menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

3. Analisis Kepraktisan Media *Spin*

Angket respon siswa diberikan setelah uji coba media pembelajaran. Angket terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif, masing-masing dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Teknis analisis angket respon siswa yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.8
Pedoman Skor Angket Respon Siswa

Kriteria kevalidan	Interval/skor
Sangat praktis	$84 < \text{skor} \leq 100\%$
Praktis	$68 < \text{skor} \leq 84\%$
Cukup praktis	$52 < \text{skor} \leq 68\%$
Kurang praktis	$36 < \text{skor} \leq 52\%$
Tidak praktis	$20 < \text{skor} \leq 36\%$

(Sumber : Kusuma, 2018)

Hasil analisis aktual di atas, maka media dikatakan praktis jika hasil pada lembar jawaban siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

BAB IV

Deskripsi dan Analisis Data

A. Deskripsi Prototipe Produk

1. Hasil Pengumpulan Data

Data dan informasi yang diperlukan dalam bab ini, peneliti melakukan observasi dan menggunakan kuesioner/angket.

a. Hasil observasi

Peneliti melakukan observasi awal di kelas IV SDN 25 Pagar Alam, observasi ini dilakukan dengan mengamati siswa pada saat siswa sedang melakukan proses pembelajaran tematik. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional dan buku paket tanpa adanya media pembelajaran. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan monoton dalam mengikuti pembelajaran serta tidak serius dalam mengikuti proses belajar mengajar karena metode yang

digunakan kurang menarik dan hasil belajar siswa juga kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya media pendukung dalam proses pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup yang dapat menggambarkan materi secara lebih nyata dan jelas serta mampu menarik minat belajar siswa. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *spin* berbasis *kontektual learning* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik.

b. Hasil kuesioner/angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data atau informasi tentang kelayakan media dari para ahli yaitu ahli desain media, ahli materi dan tingkat minat juga respon guru dan siswa terhadap media *spin* .

2. Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV

Perancangan produk media *spin* ini mengadopsi metode penelitian dari Sugiyono. Prosedur pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang dilakukan terdiri dari 8 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, produk akhir. Dalam pembahasan sebelumnya, peneliti telah menjelaskan 8 tahapan pengembangan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang telah dibuat dan telah diujikan kepada ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Dihasilkan produk akhir yaitu media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV.

Tahapan pengembangan media mengadopsi menurut Sugiyono terdiri dari 8 tahapan yaitu;

a. Potensi dan Masalah

Tahapan potensi dan masalah adalah tahapan peneliti untuk mengidentifikasi tentang potensi dan masalah. Peneliti menganalisa potensi dan masalah yang terjadi di lapangan dengan melakukan observasi di kelas IV SDN 25 Pagar Alam, observasi ini dilakukan dengan mengamati siswa pada saat siswa sedang melakukan proses pembelajaran tematik. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional dan buku paket tanpa adanya media pembelajaran. Sehingga hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan monoton dalam mengikuti pembelajaran serta tidak serius dalam mengikuti proses belajar mengajar karena metode yang digunakan kurang menarik dan hasil belajar siswa juga kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan materi yang disuguhkan dengan keterbatasan media yang seadanya dan rendahnya antusiasme dalam belajar tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sehingga dapat

menimbulkan kejenuhan dalam belajar karena materi yang dianggap siswa sulit. Pembelajaran berlangsung secara terbatas sehingga memang diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah dalam belajar dan meningkatkan minat belajar.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk menjawab potensi dan masalah yang telah ditemukan. Peneliti telah menganalisa bahwa kebutuhan media dalam proses pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang dianggap sulit dan kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk dapat mempermudah dan menarik perhatian siswa. Analisis kebutuhan ini menggunakan angket respon siswa dan guru yang melibatkan guru wali kelas IV dan siswa kelas IV SDN 25 Pagar Alam.

Table 4.1
Aspek Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek observasi	Hasil Analisis
1	System pembelajaran di sekolah	Pembelajaran di sekolah secara keseluruhan sudah dilaksanakan

		secara tatap muka langsung.
2	Media yang digunakan dalam proses pembelajaran	Media yang digunakan siswa SDN 25 Pagar Alam dalam pelaksanaan proses pembelajaran tematik menggunakan buku paket bupena dan lks
3	Kesulitan guru dalam menyampaikan materi peduli terhadap lingkungan hidup.	Bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan monoton sehingga siswa sulit memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
4	Bahan ajar menggunakan media pembelajaran.	Belum ada yang menggunakan media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran tematik.
5	Tanggapan guru mengenai media pembelajaran <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran tematik.	Sangat setuju bila ada media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran tematik karena mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
6	Harapan guru terhadap media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran tematik	Pada pembelajaran tematik dapat dibuat media <i>spin</i> berbasis <i>kontkstual learning</i> sebagai media pembelajaran. Agar dapat menanamkan karakter siswa peduli terhadap makhluk hidup yang ada di sekitar lingkungan sekolah dan tempat tinggal siswa.

Table 4.2
Aspek Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek observasi	Hasil Analisis
1	Bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran	Menggunakan media buku paket bupena dan LKS.
3	Kesulitan yang dialami siswa menggunakan bahan ajar buku cetak pada pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.	Tampilan media pembelajaran pada buku cetak yang monoton dengan ilustrasi yang kurang. Padahal pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup perlu media yang menarik agar siswa menjadi mudah mengerti dan memahami materi yang sedang dipelajari.
4	Bahan ajar yang diinginkan siswa	Media pembelajaran yang menarik dan media yang mudah dipahami serta mempermudah pembelajaran.
5	Tanggapan siswa tentang adanya media pembelajaran <i>spin</i> .	Dengan adanya media <i>spin</i> siswa akan lebih memahami pembelajaran, karena media yang digunakan sederhana dan menarik untuk dipelajari.
6	Tanggapan siswa tentang media pembelajaran <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i>	Dengan menggunakan media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> siswa dapat mengembangkan kreatifitas yang dimiliki oleh siswa. Dan pembelajaran akan berlangsung secara menarik.

c. Desain Produk

1. Judul media yaitu pengembangan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV
2. Kompetensi atau kompetensi dasar yang akan dicapai setelah mempelajari media, yaitu: Mampu meningkatkan kreativitas siswa dan sikap peduli terhadap makhluk hidup yang ada di sekitar.
3. Tujuan yaitu siswa mampu berfikir kreatif dan peduli terhadap makhluk hidup.
4. Desain yang digunakan dalam media *spin* , yaitu desain media yang sederhana. Media *spin* akan lebih menggunakan kreativitas dalam mempelajari dan memahami pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan menggunakan media *spin* . Selain itu kombinasi warna yang bervariasi sebagai memperindah media. Dalam media ini disertai kartu materi dan kartu soal, serta buku petunjuk penggunaan supaya guru dan siswa mudah dalam menggunakan media ini. Selain itu

media ini menggunakan model pembelajaran *kontekstual learning*, adapun langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

a. Pendahuluan

➤ ***Modelling***

Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari. Tahapan dalam pendahuluan ini yaitu:

➤ ***Questioning***

- 1) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
- 2) Salah satu perwakilan kelompok memutar media *spin* dan angka yang berhenti tepat di tanda panah, lalu siswa membuka kartu materi untuk mengetahui materi yang akan diobservasi. Misalnya kelompok 1

melakukan observasi tentang tumbuhan yang memiliki akar serabut, kelompok 2 melakukan observasi tentang tumbuhan yang memiliki akar tunggang, kelompok 3 melakukan observasi tentang tumbuhan dikotil, dan kelompok 4 melakukan observasi tentang tumbuhan monokotil.

➤ ***Contruktivisme***

- 1) Salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar media *spin*
- 2) Tunggu sejenak hingga putarannya berhenti
- 3) Angka yang berhenti tepat di tanda panah maka siswa mendapatkan materi/soal sesuai angka tersebut
- 4) Siswa mengambil kartu sesuai nomor yang didapat

5) Siswa mendiskusikan materi/soal dalam kartu dengan anggota kelompoknya.

➤ ***Learning community***

- 1) Melalui observasi siswa ditugaskan untuk mencatat berbagai hal tentang tumbuhan tersebut.
- 2) Guru melakukan tanya jawab seputar tugas yang harus dikerjakan oleh setiap siswa.

b. Inti

➤ ***Inquiry***

Di lapangan

- 1) Siswa melakukan observasi ke luar kelas sesuai dengan pembagian tugas kelompok
- 2) Siswa mencatat hasil-hasil yang mereka temukan sesuai dengan alat

observasi yang telah mereka tentukan sebelumnya.

Di dalam kelas

- 1) Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Siswa melaporkan hasil diskusi
- 3) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain

c. Penutup

➤ ***Reflection***

Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi materi peduli terhadap makhluk hidup sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.

➤ ***Authentic assessment***

Guru menugaskan siswa untuk membuat karangan tentang pengalaman belajar mereka dengan tema “Peduli terhadap makhluk hidup”.

5. Materi yaitu peduli terhadap makhluk hidup

d. Validasi Desain/media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrument dan produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan.

1. Validasi ahli media

Ahli media menilai tentang aspek tampilan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik dan angket kelayakan media. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1. Hasil validasi ahli media dijabarkan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{5+5+4+5+5+5+5+5+5+5+4}{5 \times 11} \\
 &= \frac{53}{55} \times 100 \% \\
 &= 96,3 \%
 \end{aligned}$$

Table 4.3
Kriteria kelayakan media *spin* ditinjau dari ahli media.

Validator	Jumlah item	Skor diperoleh	%	kualifikasi
1	11	53	96,3%	Sangat layak

Berdasarkan validasi yang ditinjau dari ahli media (Bapak Dr. Suhirman,M.Pd) dengan respon diperoleh skor keseluruhan respon dengan nilai rata-rata 96,3. Sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori ‘sangat layak’.

2. Validasi ahli materi

Lembar pengamatan media *spin* yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator materi bertujuan untuk memberi penilaian dan masukan terhadap lembar pengamatan media *spin* . Penilaian hasil validator materi sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$p = \frac{5+5+5+4+5+4+5+5+4+5+5+5+5+5+5+4+5+5}{5 \times 18}$$

$$= \frac{86}{90} \times 100 \%$$

$$= 95,5 \%$$

Tabel 4.4
Hasil validasi ahli materi terhadap media *spin*



Validator	Jumlah item	Skor diperoleh	%	kualifikasi
1	18	86	95,5%	Sangat layak



Berdasarkan hasil validator materi terhadap lembar pengamatan media *spin* pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup untuk siswa kelas IV SD, diperoleh hasil 95,5% (sangat layak) dalam aspek materi. dengan demikian lembar pengamatan media *spin* dapat dikatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SD.



e. Revisi Desain

Berdasarkan validasi produk dan validasi materi, diperoleh beberapa masukan di dalam sarana perbaikan. Di bawah ini yang harus direvisi. Hasil revisi oleh ahli media Bapak Dr. Suhirman,M.Pd dan hasil revisi ahli materi oleh ibu Andriani,S.Pd.SD sebagai berikut.

Gambar 4.1
Revisi Desain

No	Gambar	
	Sebelum	Sesudah
1	 <p>Pada tahap revisi awal ini yang harus diperbaiki adalah kartu soal dan materi. Kartu soal dan materi seharusnya dibuat semenarik mungkin dan menggunakan kertas yang keras seperti pakai kertas foto supaya tidak mudah rusak.</p>	 <p>Peneliti sudah memperbaiki kartu materi dan kartu soal dan didesain menjadi lebih menarik.</p>

No	Gambar	
	Sebelum	Sesudah
2		
	<p>Pada revisi kedua validator menyarankan buku petunjuk harus di desain lebih menarik lagi dan gunakan warna yang cerah.</p>	<p>Peneliti sudah mendesain ulang buku petunjuk menjadi lebih cantik dengan menggunakan warna cerah.</p>

No	Gambar	
	Sebelum	Sesudah
3		
	<p>Pada revisi terakhir validator menyarankan media <i>spin</i> di cet supaya lebih permanen.</p>	<p>Media <i>spin</i> sudah di cet oleh peneliti</p>

Tabel 4.5
Perbaikan dan Hasil Perbaikan dari Ahli Materi

Validator	Perbaikan	Hasil Perbaikan
Materi	Tambahkan cara penggunaan media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i>	Cara penggunaan media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i> sudah ditambahkan

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada subjek penelitian yang dilakukan dengan kelompok kecil yang berjumlah 20 orang siswa SDN 25 Pagar Alam. Pada langkah ini digunakan angket sebagai pengumpul data tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4.6
Angket analisis kebutuhan siswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	ST	KS	TS	STS
1.	Saya senang dengan pembelajaran tematik materi peduli terhadap makhluk hidup menggunakan media <i>spin</i>	√				
2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui media <i>spin</i>	√				
3.	Media <i>spin</i> dapat memunculkan minat saya untuk belajar pembelajaran tematik	√				

(S u m b e r : S a f e i . 2 0 1 1) P d a	4.	Pembelajaran tematik menjadi lebih menarik karena menggunakan media <i>spin</i>	√				
	5.	Saya senang dengan media pembelajaran media <i>spin</i> karena dapat memudahkan dalam memahami materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku	√				
	6.	Saya menyukai inovasi pengembangan media <i>spin</i> dalam pembelajaran	√				
	7.	Saya sudah pernah menggunakan pembelajaran media <i>spin</i> sebelumnya	√				
	8.	Saya senang mengerjakan soal-soal pada lembar pengamatan media <i>spin</i>	√				
	9.	Soal-soal dalam lembar pengamatan media <i>spin</i> mudah untuk dijawab dan dipahami	√				
	a10.	Saya ingin mempelajari materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku lebih dalam menggunakan media <i>spin</i>	√				

uji coba ini akan didapatkan hasil respon siswa dan respon guru terhadap kelayakan dari media *spin* . Uji coba produk ini melibatkan 20 siswa dan 1 orang guru SDN 25 Pagar Alam sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$p = \frac{47+48+48+48+50+47+48+48+49+50+50+48+48+48+48+49+50+48+46+46}{5 \times 10 \times 20} \times 100\%$$

$$= \frac{964}{1000} \times 100\%$$

$$= 96,4\%$$

Tabel 4.7
Rekapitulasi Angket Respon Siswa

No	Nama Responden	Skor
1	Delvin Agustina	47
2	Delta Olivia	48
3	Afifa Septi Andini	48
4	Tanzil Maula Nasirina	48
5	A Azka Alfarhan	50
6	Sofa Fiora Anjelica	47
7	Elisa Indah Pratiwi	48
8	Harum Tirta Bening	48
9	Charel Febriansyah	49
10	Tiyo Broma	50
11	Rado Algah Faruh	50
12	Tri Fuji Astriani	48
13	Malikhatul Khusna	48
14	Winda Adelia	48

15	M Alfaza	48
16	Arga	49
17	Efril Azulindra	50
18	M Arifki Pratama	48
19	Sella	46
20	Naura Rafiva	46
Jumlah		964
Rata-rata		96,4
Persentase		96,4%

Berdasarkan tabel respon siswa kelas IV SDN 25 Pagar Alam diatas, dapat disimpulkan bahwa media *spin*, dapat dikategorikan sangat praktis. Sedangkan menurut uji kepraktisan responden (guru) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$p = \frac{4+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+4+4+4}{5 \times 15}$$

$$= \frac{71}{75} \times 100 \%$$

$$= 94,6 \%$$

Table 4.8
Respon Guru Terhadap Media *Spin*

Validator	Jml item	Skor diperoleh	%	Kualifikasi
1	15	71	94,6%	Sangat praktis

Berdasarkan data di atas pada tabel 4.7 dan tabel 4.8 dapat diperoleh hasil responden siswa sebesar 96,4% dan termasuk dalam katagori sangat praktis. Sedangkan menurut responden guru menunjukkan bahwa kepraktisan media *spin* berbasis *kontekstual learning* termasuk dalam katagori sangat praktis dengan persentase penilaian 94,6%.

g. Revisi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi setelah diuji cobakan serta dilihat dari respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil setelah diuji cobakan tersebut media *spin* berbasis *kontekstual learning* telah

dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan tanpa harus direvisi kembali.

h. Produk Akhir

Setelah dilakukan validasi dan uji coba lapangan maka dihasilkan produk akhir seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.2
Produk akhir



Peneliti melakukan validasi media/desain dan validasi materi untuk mengetahui kelayakan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran SD dengan menggunakan rumus Skala Linkert. Hasil validasi media/desain memiliki

presentase sebesar 96,3% (Sangat Valid) dan validasi ahli materi memiliki presentase 95,5% (sangat valid). Berdasarkan penilaian validator tersebut maka media *spin* yang dikembangkan peneliti dari segi media sangat layak digunakan. Adapun kriteria kevalidan media pembelajaran.

1. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, media pembelajaran yang akan digunakan harus memiliki kriteria yang sesuai sebab jika tidak sesuai maka akan bisa menghambat proses pembelajaran yang berlangsung.
2. Media pembelajaran harus mampu mendukung isi serta bahan pembelajaran sebab tanpa dukungan tersebut pastinya proses pembelajaran akan sama saja dengan atau tanpa menggunakan media dalam pembelajaran.
3. Penggunaan tidak memakan waktu yang lama sebab beberapa media pembelajaran yang lama

dalam persiapan bisa memperlambat proses pembelajaran.

4. Kesesuaian media pembelajaran kesesuaian media tersebut akan bisa menarik minat para siswa untuk lebih menyukai sekaligus mengemari proses pembelajaran. Tahap uji kepraktisan dilakukan peneliti pada 20 orang responden siswa dan 1 orang guru mata pelajaran tematik kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 25 Pagar Alam responden siswa memiliki presentase 96,4% (Sangat praktis), dan responden guru memiliki presentase 94,6% (Sangat praktis). Dengan demikian berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *spin* layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup untuk siswa kelas IV SD/ MI.

B. Hasil Uji Lapangan

1. Hasil Uji Lapangan Terbatas

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada kelas IV. Pada tahap uji coba skala kecil/terbatas dilakukan penerapan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik yang telah dikembangkan oleh peneliti di kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Data yang diperoleh pada uji coba lapangan terbatas ini merupakan data akhir yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya penyempurnaan produk dan menilai kelayakan dan kepraktisan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV.

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$p = \frac{47+48+48+48+50+47+48+48+49+50+50+48+48+48+48+49+50+48+46+46}{5 \times 10 \times 20}$$

$$= \frac{964}{1000} \times 100 \%$$

$$= 96,4 \%$$

Table 4.9
Respon siswa Terhadap Media *Spin*

Responden	Jml item	Skor diperoleh	%	Kualifikasi
20	10	964	96,4%	Sangat praktis

2. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Setelah diadakan uji coba lapangan terbatas, peneliti mendapatkan beberapa masukan dalam perbaikan media *spin* sehingga peneliti melakukan revisi terhadap media *spin* ini. Kemudian, langkah selanjutnya adalah mengadakan uji coba lapangan lebih luas. Pada uji coba lapangan lebih luas ini akan didapatkan hasil respon guru terhadap kelayakan dari media *spin*. Uji coba lapangan ini melibatkan lebih banyak subjek penelitian, yaitu 20 siswa dan guru SDN 25 Pagar Alam.

Table 4.9
Respon Siswa Terhadap Media *Spin*

No	Nama Responden	Skor
1	Delvin Agustina	47
2	Delta Olivia	48
3	Afifa Septi Andini	48
4	Tanzil Maula Nasirina	48
5	A Azka Alfarhan	50
6	Sofa Fiora Anjelica	47
7	Elisa Indah Pratiwi	48
8	Harum Tirta Bening	48
9	Charel Febriansyah	49
10	Tiyo Bromo	50
11	Rado Algah Faruh	50
12	Tri Fuji Astriani	48
13	Malikhatul Khusna	48
14	Winda Adelia	48
15	M Alfaza	48
16	Arga	49
17	Efril Azulindra	50
18	M Arifki Pratama	48
19	Sella	46
20	Naura Rafiva	46
Jumlah		964
Rata-rata		96,4
Persentase		96,4%

Berdasarkan tabel respon siswa kelas IV SDN 25 Pagar Alam diatas, dapat disimpulkan bahwa media *spin* , dapat dikatagorikan sangat praktis. Sedangankan menurut uji kepraktisan responden (guru) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Jika dihitung berikut hasilnya

$$p = \frac{4+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+4+4+4}{5 \times 15}$$

$$= \frac{71}{75} \times 100 \%$$

$$= 94,6 \%$$

Table 4.11
Respon Guru Terhadap Media *Spin*

Validator	Jml item	Skor diperoleh	%	Kualifikasi
1	15	71	94,6%	Sangat praktis

Berdasarkan data di atas pada tabel 4.7 dan tabel 4.8 dapat diperoleh hasil responden siswa sebesar 96,4% dan termasuk dalam katagori sangat praktis. Sedangkan menurut responden guru menunjukkan bahwa kepraktisan media *spin* berbasis *kontekstual learning* termasuk dalam katagori sangat praktis dengan persentase penilaian 94,6%.

3. Hasil Uji Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional merupakan uji coba terakhir yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SDN 25 Pagar Alam. Uji coba lapangan operasional ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV.

Table 4.12
Uji kelayakan dan kepraktisan media *spin* berbasis *kontekstual learning*

No	Subjek uji coba media <i>spin</i> berbasis <i>kontekstual learning</i>	Hasil validitas	Keterangan
1	Uji Ahli Media	96,3%	Sangat layak
2	Uji Ahli Materi	95,5%	Sangat layak
3	Uji Respon Peserta Didik	96,4%	Sangat praktis
4	Uji Respon Guru	94,6%	Sangat praktis

C. Analisis Data

1. Analisis data tingkat kevalidan produk

Pada tahap analisis ahli media dan ahli materi yang dilakukan dengan memberikan lembar validasi dengan aspek penilaian berupa bentuk media, kualitas media dan

fungsi media. Selain itu penilaian pada setiap spek media berupa bentuk, kualitas dan fungsi media mendapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* memperoleh rata-rata skor 94,5% yaitu pada 6 dari aspek bentuk media. Sehingga media *spin* berbasis *kontekstual learning* telah memenuhi kreteria yang ditentukan yaitu: (1) Ukuran media *spin* sesuai; (2) Bentuk fisik media *spin* menarik; (3) Komponen dan warna media *spin* ; (4) Bahan dasar media *spin* berkualitas; (5) Tata letak komponen media *spin* ; (6) Tampilan keseluruhan media *spin* menarik.
- b. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* memperoleh rata-rata dengan skor 100% pada aspek kualitas media. Pada aspek kualitas media terdapat kelebihan pada alat peraga yaitu: (1) Media *spin* dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama; (2) Media *spin* disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga mudah digunakan.

c. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* memperoleh rata-rata dengan skor 100% pada aspek fungsi media. pada aspek ini terdapat beberapa keunggulan sebagai berikut: (1) Media pendukung pembelajaran tematik; (2) Menambah wawasan siswa mengenai pembelajaran tematik; (3) Menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dari hasil validasi oleh bapak Dr. Suhirman, M.Pd. Mendapat rata-rata skor 94,5% yang menunjukkan kriteria ‘‘Sangat Valid’’ dengan perbaikan pada bentuk kartu yang dibuat lebih menarik dan menambahkan buku petunjuk penggunaan, sehingga dikatakan ‘‘Sangat Layak’’. Berdasarkan penilaian validator tersebut maka media *spin* yang dikembangkan peneliti dari segi media sangat layak digunakan.

2. Analisis data kepraktisan produk

Setelah melakukan uji validasi oleh ahli media selanjutnya melakukan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV untuk mengikuti uji coba.

Media *spin* dikatakan praktis jika penilaian guru memenuhi kriteria praktis dan respon siswa yang menggunakan media *spin* menunjukkan kriteria positif. Hasil penilaian kepraktisan media *spin* dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7. Dari hasil analisis penilaian guru yang dinilai dari aspek tampilan, kualitas, fungsi, menunjukkan rata-rata skor 94,6% termasuk ke dalam ‘‘Sangat praktis’’ dengan memberikan komentar dan saran penggunaan media membuat siswa agar lebih aktif dan materi yang dipelajari mudah dipahami.

Pada uji coba lapangan terbatas terdiri dari 20 siswa dari SDN 25 Pagar Alam. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dengan memberikan angket respon siswa yang menggunakan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik. Dari hasil analisis angket respon siswa pada uji coba lapangan menunjukkan skor 96,4% termasuk ke dalam kriteria ‘‘Sangat Praktis’’ sehingga menunjukkan bahwa media *spin* sangat praktis digunakan sebagai media

pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan saran dan komentar yang diberikan oleh siswa diantaranya sebagai berikut:

- a. Media *spin* membantu dalam menyelesaikan materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup karena mudah dipahami. Hal ini karena media dibuat sederhana.
- b. Belajar menggunakan media *spin* sangat menarik sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.
- c. Media *spin* memudahkan siswa memahami materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dan mengasyikan.

Dari hasil analisis tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media *spin* mudah digunakan bagi guru dan siswa untuk pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Karakteristik kepraktisan yang dilihat dari segi efisien, kegunaan, dan menarik atau tidaknya suatu

pembelajaran. Berdasarkan karakteristik kepraktisan maka bahan ajar dapat dikatakan praktis jika memenuhi indikator sebagai berikut: (1) bahan ajar tematik mudah digunakan, dipahami dan dibawa; (2) memiliki kegunaan untuk membantu siswa dalam memahami materi; (3) menarik minat siswa untuk belajar.⁴⁴

Suatu produk pengembangan dinilai praktis apabila produk tersebut dapat digunakan serta mudah digunakan.⁴⁵ Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada dalam instrumen evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. Kriteria-kriteria tersebut telah dimuat dalam angket respon siswa yang digunakan untuk penelitian, sehingga untuk mengetahui kepraktisan alat

⁴⁴ Isnania Eliza Putri. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Adobe Flash Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Siswa SMP. Skripsi Sarjanah S1. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. 2019.

⁴⁵ Jekti Prihatin, Nina Naurah, Kamalia Fikri. The development of organization of living things module through the use of mnemonic and mind mapping method using brain based learning approach for junior high school natural science learning in coastal areas. *Jurnal Bioedukatika*. Vol. 7(2) 2019 hal 78.

peraga dapat digunakan respon siswa.⁴⁶ Berdasarkan hasil respon siswa melalui angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 96,4%. Suatu media dikatakan ‘‘Sangat Praktis’’ apabila memperoleh persentase mulai dari 81%-100%.⁴⁷

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV SD merupakan media pembelajaran yang berbentuk nyata. Media ini dibuat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar siswa bisa dengan mudah memahami materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang diajarkan oleh guru. Media *spin* dibuat dalam bentuk sederhana yang disertai kartu soal dan kartu materi yang didesain menarik dan terdapat buku petunjuk penggunaan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menggunakan media *spin*.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

⁴⁷ Meyrika Maharani, Mustika Wati, Sri Hartini. Pengembangan Alat Peraga Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Melalui Model Inquiry Discovery Learning (Idlterbimbing). *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* Vol 5 No.3, Oktober 2017.

Hasil pengembangan prototipe media yang telah jadi layak dan praktis untuk digunakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.3
Media spin



Gambar 4.4
Kartu materi dan kartu soal

Gambar 4.5
Buku petunjuk pengguna



aan media



spin

Adapun kelebihan dan kekurangan media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV sebagai berikut:

1. Kelebihan media *spin* berbasis *kontekstual learning*
 - a. Merupakan media pembelajaran dengan keunggulan yang menantang, jenis media ini familiar dan membangkitkan semangat bagi siswa
 - b. Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan menyelidiki
 - c. Pembelajaran akan berjalan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan media *spin* .

- d. Melatih pemahaman siswa dalam menjawab soal-soal latihan, sehingga memicu meningkatnya minat dan hasil belajar siswa
 - e. Siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik
 - f. Mudah dibawa kemana-mana
2. Kekurangan media *spin* berbasis *kontekstual learning*
- a. Membutuhkan keterampilan untuk membuatnya
 - b. Memerlukan pengaturan waktu yang cukup

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk ke dalam pengembangan *Research And Development* (R&D), yaitu pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis. Dari hasil validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba produk serta respon siswa dan respon guru yang telah dilakukan pada saat penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dihasilkan sebuah media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV SDN 25 Pagar Alam. Media ini menggunakan model pengembangan R&D yang memiliki 10 tahapan. Dari 10 tahapan tersebut dibatasi/disederhanakan menjadi 8 tahapan saja karena keterbatasan waktu dan biaya untuk memproduksi media dalam jumlah banyak.
2. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu:

- a. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa rata-rata 96,3% sehingga termasuk ke dalam kategori ‘Sangat Valid’, dan uji validasi ahli materi yang menunjukkan rata-rata 95,5% termasuk dalam kategori “sangat valid” sehingga media *spin* berbasis *kontekstual learning* dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru tematik menunjukkan penilaian dengan rata-rata 94,6% termasuk ke dalam kriteria ‘Sangat praktis’. Pada respon siswa menunjukkan penilaian dengan rata-rata 96,4% sehingga masuk ke dalam kategori ‘Sangat praktis’. Dari penilaian guru dan respon siswa maka media *spin* berbasis *kontekstual learning* masuk ke dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka yang menjadi saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang memiliki serangkaian proses yang panjang. Dari tahap observasi hingga uji coba lapangan. Untuk itu, diperlukan kecermatan peneliti dalam menganalisa permasalahan dan membuat produk pengembangan yang tepat dengan mempertimbangkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Media *spin* berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang ada saat ini.
2. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Afriani, Andri. 2018. *Pembelajaran Kontekstual (Contekstual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa*, Jurnal Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang, VOL.1 N0.3
- Arbiah.2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram*, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mataram
- Ariantika, Yurna. 2018. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Harapan Jaya Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
- Ayu Dewi Setiawan, Gusti. 2013. *Pemanfaatan Subak Dalam Pembelajaran IPA Upaya Meningkatkan Pembelajaran IPA Yang Mendukung Implementasi Kurikulum*. Denpasar: Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Mahasaraswati.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Hariyati, Erlinta Wulan. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Queston Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Porong*, Jurnal Pendidikan, VOL.6 NO.3

- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Hisbullah dkk. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur
- Huda, Nisa Fahmi. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Whell dalam Pembelajaran Quwaid Nahwu*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, VOL.4 NO.2
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Johan Oscar Ong , Jati Pambudi, 2014. *Analisis kepuasan pelanggan dengan Importance Performance Analysis di SBU Laboratory Cibitung PT Sucofindo (Persero)*. J@ Ti Undip: Jurnal Teknik Industri, 9(1), 1-10.
- Malawi, Ibadullah dkk. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika)
- Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, dkk. 2016. *Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert*. Jurnal transior elektro dan informatika (TRANSISTOR EI). Vol. 1, No. 2, Hal 2.
- Nurfadhillah, Septy dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana)
- Pratiwi, Indah. 2021. *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Medan: Perguruan Tinggi Indonesia

- Riani, Wanda dkk. 2019. *Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model PAIKEM Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungan Pinang*, Jurnal Pendidikan VOL.1 NO.1
- Rosyid, Zaiful. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Rusydi Sulaiman Dan Muhammad Holid. 2007. *Pengantar Metodologi Penelitian Dasar*. Surabaya: Elka
- Shinta Herliana, Shinta dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, VOL.4 NO.2
- Sugiyono. 2015. *Metode Penilaian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, Rudy dkk. 2017. *Media Pembelajaran* CV Pustaka Abadi
- Trianto. 2018. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI, Cet.II*. Jakarta: Kencana-Prenada Media Group
- Ulya, Ahmad Iqbalul. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada materi pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 995 /In.11/F.II/PP.009/12/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- | | |
|---------|----------------------|
| 1. Nama | : Wiwinda, M.Ag |
| NIP | : 197606042001122004 |
| Tugas | : Pembimbing I |
| 2. Nama | : NurHikma, M.Pd |
| NIP | : 198709192019032004 |
| Tugas | : Pembimbing II |

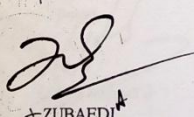
Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- | | |
|----------------|---|
| Nama Mahasiswa | : Fitria Rahayu |
| NIM | : 1811240027 |
| Judul Skripsi | : Pengaruh Media Takalintar terhadap Pemahaman Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 65 Kota Bengkulu |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 28 Desember 2021

Pt. Dekan,


ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

f.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 2107/Un.23/F.II/TL.00/04/2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : Mohon izin penelitian

24 April 2022

Kepada Yth,
Kepala SDN 25 PAGAR ALAM
Di -
PAGAR ALAM

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA SPIN BERBASIS KONTEKSTUAL LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SD NEGERI 25 PAGAR ALAM**"

Nama : Fitria Rahayu
NIM : 1811240027
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDN 25 PAGAR ALAM
Waktu Penelitian : 26 April - 16 Juni 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dekan,

M. Mulyadi



**PEMERINTAH KOTA PAGAR ALAM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 25 PAGAR ALAM**

Alamat : Jl. Pesirah Ratu Seniun Kel. BumiAgung Kec. Dempo Utara Kota PagarAlam
Kode Pos. 31551

Email: sdnegeri25paga@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor: 421.2/60/SDN25/IV/2022

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Cipta Relana,S.Pd.SD**

NIP : 196805252006042007

Jabatan : Kepala Sekolah

Menjelaskan bahwa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **Fitria Rahayu**

NIM : 1811240027

Prodi : PGMI

Judul : Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media

Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam.

Yang bersangkutan bermaksud akan melakukan penelitian di SD Negeri 25 Pagar Alam, Kec. Dempo Utara, Kota Pagar Alam, Prov. Sumatera Selatan. Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pagar Alam,
Mengetahui,
Kepala Sekolah

April 2022





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Nomor : 0548 /Un.23/F.II/PP.009/01/2022

Tentang

Pensetapan Dosen Penguji Ujian Komprehensif Mahasiswa
Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu
NIM : 1811240027
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana terantum pada kolom 3 dengan indikator siswa tersebut diatas.

No	Penguji	Aspek	Indikator
1	Wiwinda, M.Ag	Kompetensi LAIN	1. Kemampuan membaca Al-quran 2. Kemampuan menulis Arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Ad-Dhuha s/d An-Naas)
2	Adi Saputra, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan. 2. Kemampuan menterjemah Ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 3. Kemampuan menjelaskan ayat/hadist yang berhubungan dengan pendidikan 4. Kemampuan melafalkan doa-doa harian.
3	Nurhikma, M.Pd	Kompetensi Keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan Sistem Pendidikan Nasional 2. Kemampuan memalami kurikulum, silabus, dan desain pembelajaran MI/SD. 3. Kemampuan memahami metodologi, media dan sistem evaluasi pembelajaran MI/SD 4. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan MI/SD (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).

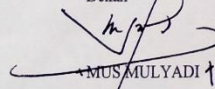
Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediaannya untuk diuji
2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing Skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua prodi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasah dilaksanakan
3. Skor nilai kelulusan ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dapat dinyatakan lulus
5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 20 Januari 2022

Dekan


MUS MULYADI

Terbuan disampaikan kepada yth :

1. Bapak Wakil Rektor 1 UIN FAS Bengkulu (sebagai laporan)

f



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu


PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang di tulis oleh:

Nama : Fitria Rahayu
NIM : 1811240027
Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris


Proposal skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam"** ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Penyeminar I


Dra. Kherraminah, M.Pd.I
NIP.196312231993032002

Bengkulu, April 2022

Penyeminar II


Salamah, S.E., M.Pd
NIP.197305052000032004.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Fitria Rahayu

NIM : 1811240027

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Fitria Rahayu

NIM : 1811240027

Judul : **"Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam"**


Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.


Penyeminar I

Bengkulu, April 2022

Penyeminar II


Dra. Kherrimah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002


Salamah, S.E., M.Pd

NIP. 197305052000032004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Rahayu

Nim : 1811240027

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

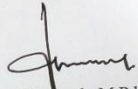
Jurusan/Prodi : tarbiyah/PGMI

Judul : Pengembangan Media *Spin* Berbasis *Kontekstual Learning* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV di SD Negeri 25 Pagar Alam.

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui <http://Turniti/plagiarismchecker> dengan id 1871377719. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiasi sebesar 29% dan dinyatakan dapat diterima.


Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ediangsyah, M.Pd.
NIP.197007011999031002

Bengkulu, 18 Juli 2022
Yang Menyatakan




Fitria Rahayu
NIM.1811240027

**ANGKET VALIDASI MEDIA SPIN BERBASIS KONTEKSTUAL
LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS
IV SD NEGERI 25 PAGAR ALAM
(AHLI DESAIN/ MEDIA)**

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd

NIP : 196802191999031003

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, nip, bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor!
 - a. Skor 1 apabila kelayakan media Spin Sangat Kurang Baik (SK).
 - b. Skor 2 apabila kelayakan media Spin Kurang Baik (K).
 - c. Skor 3 apabila kelayakan media Spin Cukup Baik (C).
 - d. Skor 4 apabila kelayakan Media Spin Baik (B).
 - e. Skor 5 apabila kelayakan media Spin Sangat Baik (SB).
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media SPIN.

No	Komponen	Skor					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Bentuk Media Spin						
	a. Ukuran media spin sesuai					✓	
	b. Bentuk fisik media spin					✓	
	c. Komponen dan warna media Spin			✓			
	d. Bahan dasar media Spin berkualitas					✓	
	e. Tata letak komponen media Spin					✓	
	f. Tampilan keseluruhan media Spin menarik					✓	
2.	Kualitas Media Spin						
	a. Media Spin dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓	
	b. Media Spin dilengkapi dengan petunjuk dan penggunaan					✓	
3	Fungsi Media Spin						
	a. Media pendukung pembelajaran tematik					✓	
	b. Menambah wawasan peserta didik mengenai pembelajaran tematik					✓	
	c. Menumbuhkan motivasi belajar siswa					✓	
	Jumlah						
	Rata-Rata						

Catatan:

Mula smp dpt digunaka utnra pndkt

Bengkulu 19 April 2022
Validator



Dr. Suhirman, M.Pd
NIP. 196802191999031003

**ANGKET VALIDASI MEDIA SPIN BERBASIS KONTEKSTUAL LEARNING
(AHLI MATERI)**

Nama : ANDRIANI, S.Pd., S.P.

NIP : 197003072012122003

Ahli Bidang : Guru Kelas

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, nip, ahli bidang bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor!
 - a. Skor 1 apabila kelayakan lembar pengamatan Sangat Kurang Baik (SK).
 - b. Skor 2 apabila kelayakan lembar pengamatan Kurang Baik (K).
 - c. Skor 3 apabila kelayakan lembar pengamatan Cukup Baik (C).
 - d. Skor 4 apabila kelayakan lembar pengamatan Baik (B).
 - e. Skor 5 apabila kelayakan lembar pengamatan Sangat Baik (SB).
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan lembar pengamatan.

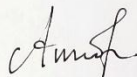
No	Aspek Penilaian	Skor					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk						
	a. Petunjuk dinyatakan dengan jelas						✓
	b. Mencantumkan tujuan pengamatan						✓
	c. Materi sesuai dengan KI, KD, dan indikator						✓
	d. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓		
2.	Prosedur						
	a. Urutan kerja						✓
	b. Keterbacaan/bahasa dari prosedur				✓		
3.	Pertanyaan						
	a. Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pengamatan						✓
	b. Pertanyaan mendukung konsep						✓
	c. Keterbacaan/bahasa dari pertanyaan				✓		
4.	Manfaat						
	a. Menumbuhkan kreativitas						✓
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu						✓
	c. Menumbuhkan motivasi belajar						✓
	d. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami						✓
	e. Mengembangkan Kecakapan personal						✓
	f. Mengembangkan Kecakapan sosial						✓
	g. Mengembangkan Kecakapan akademik					✓	
	h. Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut						✓

5.	Mengandung Wawasan Kontekstual						
a.	Menyajikan contoh dari media Spin						✓
Jumlah							
Rata-Rata							

Catatan: Media Spin dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan memahami pembelajaran terutama tema 3 tentang peduli terhadap makhluk hidup.

Pagar Alam, 04 Mei 2022

Validator



ANDRIANI S.Pd.SD.

NIP. 197003072012122003

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA SPIN BERBASIS KONTEKSTUAL
LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : AHmad Azka AL Farhan

Kelas : 4 : A

Petunjuk pengisian:

1. Pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap tepat
2. Berilah tanda centang (√) pada kotak jawaban yang tersedia
 - a. Jika sangat setuju, maka beri tanda centang (√) pada kolom "SS"
 - b. Jika setuju, maka beri tanda centang (√) pada kolom "ST"
 - c. Jika kurang setuju, maka beri tanda centang (√) pada kolom "KS"
 - d. Jika tidak setuju, maka beri tanda centang (√) pada kolom "TS"
 - e. Jika sangat tidak setuju, maka beri tanda centang (√) pada kolom "STS"

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	ST	KS	TS	STS
1.	Saya senang dengan pembelajaran tematik materi peduli terhadap makhluk hidup menggunakan media spin	√				
2.	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui media spin	√				
3.	Media spin dapat memunculkan minat saya untuk belajar pembelajaran tematik	√				
4.	Pembelajaran tematik menjadi lebih menarik karena menggunakan media spin	√				
5.	Saya senang dengan media pembelajaran media spin karena dapat memudahkan dalam memahami materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku	√				
6.	Saya menyukai inovasi pengembangan media spin dalam pembelajaran	√				

7	Saya sudah pernah menggunakan pembelajaran media spin sebelumnya	✓				
8.	Saya senang mengerjakan soal-soal pada lembar pengamatan media spin		✓			
9.	Soal-soal dalam lembar pengamatan media spin mudah untuk dijawab dan dipahami	✓				
10.	Saya ingin mempelajari materi tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku lebih dalam menggunakan media spin	✓				

(Sumber: Saefi, 2011)

**ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP MEDIA SPIN BERBASIS
KONTEKTUAL LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : NURMIHA SPd sd.

NIP : 19640909 198907 2001

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, nip, ahli bidang bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor!
 - a. Skor 1 apabila kelayakan dan lembar pengamatan media spin Sangat Kurang Baik (SK).
 - b. Skor 2 apabila kelayakan dan lembar pengamatan media spin Kurang Baik (K).
 - c. Skor 3 apabila kelayakan dan lembar pengamatan media spin Cukup Baik (C).
 - d. Skor 4 apabila kelayakan dan lembar pengamatan media spin Baik (B).
 - e. Skor 5 apabila kelayakan dan lembar pengamatan media spin Sangat Baik (SB).
3. Setelah mengisi semua item angket, bapak/ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan kelayakan dan lembar pengamatan media spin.

No	Kriteria	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek tampilan							
A	Kemenarikan Tampilan Media	1. Media Spin memiliki tampilan yang indah dan rapi				✓	
		2. Tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya.					✓
		3. Tampilan media Spin memotivasi siswa untuk belajar dan memahami pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku					✓
		4. Kesesuaian media Spin dengan konsep media pembelajaran					✓
		5. Media Spin membantu pendidik dalam menyampaikan materi peduli terhadap makhluk hidup					✓
		6. media Spin tidak membingungkan					✓
		7. Komponen-komponen dalam media Spin tidak mengaburkan tujuan pembelajaran					✓
		8. Media Spin menggunakan bahan yang sesuai dan berkualitas					✓

		9. Media Spin tidak mudah rusak.					✓
		10. Ukuran media Spin sederhana dan tidak terlalu besar.					✓
		11. Dengan ukuran yang sesuai memudahkan media Spin untuk dibawa kemana saja.					✓
B	Materi	12. Lembar pengamatan materi tematik sesuai dengan KI dan KD					✓
		13. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				✓	
		14. Istilah yang digunakan tepat				✓	
		15. Penulisan bahasa latin				✓	

Catatan:

Tampilan media spin dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memahami pembelajaran tematik.

Pagar Alam, Mei 2022

Validator

Nurmi Ah, S.Pd.S.d.

NIP. 196407091989072001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: DN 25 Pagar Alam
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 3	: Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 1	: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

Indikator:

3.8.2 Menjelaskan upaya pelestarian lingkungan

4.8.2 Melakukan identifikasi upaya pelestarian lingkungan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
4. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

➤ **IPA : Religius**

Nasionalis

Mandiri

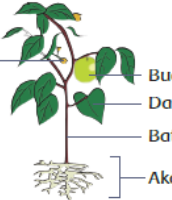
Gotong Royong

Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i>". • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diingatkan kembali pada pentingnya peran tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati. <i>Communication</i> • Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media spin berbasis <i>kontekstual learning</i> sebagai media pembelajaran. • Guru membuka kegiatan dengan 	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>memperlihatkan satu jenis tumbuhan yang lengkap dengan bagian-bagiannya: akar, batang, daun, dan buah/bunga. (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan: (Menanya) • Apa fungsi dari setiap bagian tumbuhan? • Bagian manakah dari tumbuhan yang berfungsi untuk mempertahankan kelestarian tumbuhan tersebut? (biji) • Siswa membaca senyap teks tentang manfaat setiap bagian tumbuhan yang terdapat di buku. <i>Literasi</i> • Siswa kemudian berdiskusi beberapa teman dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan tentang bagian tumbuhan lain yang berfungsi untuk mempertahankan kelestarian tumbuhan . (Mengomunikasikan) • Siswa membaca teks singkat dan menjawab pertanyaan terkait materi tentang upaya manusia untuk menjaga kelestarian lingkungan. • Pengamatan: Setiap siswa akan memilih satu tanaman kemudian akan mengamati tanaman tersebut. Siswa mengidentifikasi 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>bagian-bagian tumbuhan, fungsi dan menuliskan laporannya. Siswa akan mendiskusikan hasil pengamatannya secara berkelompok. Siswa menuliskan hasil laporannya di kertas lain. Untuk melengkapi laporannya siswa bisa menyertakan gambar. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <div data-bbox="554 749 872 962" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p style="margin: 0;">Bunga — Buah Daun — Batang — Akar —</p> </div> <p style="margin: 0 0 0 638px;">Siswa menggambar sketsa tanamannya Siswa menuliskan fungsinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di akhir kegiatan untuk memahami lebih jauh tentang bagian tumbuhan dan pelestariannya, siswa kemudian praktek menanam satu jenis biji di dalam pot. (Mempraktekkan) • Siswa diberikan tanggung jawab untuk merawat tanamannya hingga besar dan berbuah. <i>Nasionalis</i> • Kegiatan ini merupakan wujud nyata siswa dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>selama sehari <i>Integritas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Peduli Terhadap Makhluk Hidup* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema : *Peduli Terhadap Makhluk Hidup* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

Mengetahui
Kepala Sekolah

Pagar Alam, Mei 2022
Guru Kelas IV

.....
NIP :

.....
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagardewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Spin Game Sebagai

Jurusan : Tarbiyah

Media Pembelajaran IPA Kelas IV

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

SDN 25 Pagar Alam

Ibtidaiyah

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
I.	Jumat, 11/02/22	BAB I BAB II BAB III	<p>lakukan analisis kebutuhan</p> <p>1) Gunakan istilah yg konsisten</p> <p>2) Judul menjadi pengembangan media spin berbasis kontekstual learning Stag media pembelajaran tematik atau pengembangan spin game berbasis kontekstual learning pada mata pelajaran tematik.</p> <p>Silahkan analisis kembali</p> <p>3) Perbaiki rumusan masalah dan referensi di pertanya sumber dari buku & jurnal 5 tahun terakhir</p> <p>4) Gunakan mendeley</p> <p>5) Perhatikan cara pengutipan</p> <p>6) lakukan analisa data masukan proses dan hasil pengembangan</p> <p>7) buat plot</p>	

Bengkulu, 11 Februari 2022

Mengetahui
Dekan

Pembimbing II



(Dr.) M. Wulyadi, M.Pd.)
NIP. 197005142000031004

(Nurhikma, M.Pd)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagardewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Spin Game Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran IPA Kelas IV

Ibtidaiyah

SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
2.	Senin, 21-2-2022	BAB I II BAB III	① tambahkan analisis keadaan siswa & hasil belajarnya ② kerkaya referensi, tambahkan materi : - ruang lingkup & muatan pembelajaran tematik - BK, KI, KD, & Indikator ③ tambahkan kriteria kepraktisan ④ uji ke validitas tambahan : ahli : Media ahli : Materi - Dosen - Guru	

Bengkulu, 21... Februari, 2022

Mengetahui,
Dekan,



(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 19700514200031004

Pembimbing II

(Nurhikma, M.Pd)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
3.	Selasa, 1-3-2022	BAB 1	① tambahkan data lapangan yg hasil belajar siswa ② tambah referensi tentang CTL ③ tambahkan kriteria kepatuhan ④ lanjutkan pembuatan: - prototype pro duk - instrumen pengumpul data (uji ke validan & tespan siswa)	

Bengkulu, 1 Maret 2022

Mengetahui,
Dekan,



(Dr. Agus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 197805142000031004

Pembimbing II

(Nurhikma, M.Pd.)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagardewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
4.	Kamis 10/03/2022		Tambahkan 1. sintaks kontekstual learning 2. skt. L1, L2, indikator dari kemendikbud	

Bengkulu, 10.03.2022

Mengetahui,
Dekan



(Dr. Mus Aulyadi, M.Pd.)
NIP. 19700514200031004

Pembimbing II

(Nurhikma, M.Pd.)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
5	Jumat 11-3-22	BAB II prototipe produk	tambahkan teori tentang pembelajaran tematik (BkL, K, KO, & Indikator) materi buat dalam bentuk kartu	
6.	Jumat 18-3-22	BAB II	- tambahkan komponen BkL, K, KO pembelajaran tematik secara lengkap - tambahkan / siapkan instrumen penelitian (prot, prosen, silabus, dan RPP)	
7.	Senin 21-3-2022	BAB I - BAB III	ke pembimbing I	

Bengkulu, 11. Maret 2022

Mengetahui
Dekan



(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Nurhikma, M.Pd)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing I : Wiwinda, M.Ag.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Senin 21-3-2022	- menyerahkan skripsi Pembimbing dan Proposal		f
2.	Senin 28-3-2022	- membuat petunjuk penggunaan media spin berbasis kontekstual learning		f
3.	Kabu, 6-3-2022	perbaiki sistematika penulisan sesuai pedoman skripsi terbaru		f
4.	Selasa 12-4-2022	Acc siap untuk diseminasikan		f

Bengkulu, J.K. A.R.C.I.K.2022

Mengetahui
Dekan,



(Dr. Agus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 19790514200031004

Pembimbing I

(Wiwinda, M.Ag.)
NIP. 197606042001122004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 14/6/2022		1. Perbaiki prosedur pengembangan 2. Lengkapi & jabarkan pengumpulan data yang digunakan untuk mendesain produk. seperti RPP, silabus, prota, Prosem dll. 3. Jelaskan lebih detail cara penggunaan media spin berbasis dll.	f
2	Jumat 17/6-2022	PARA IV	- lengkapi data hasil validasi ahli - perbaiki teknik analisis data - tempelkan produk sebelum & setelah revisi beserta saran	f

Bengkulu, Juni 2022

Mengetahui,
Dekan,

Pembimbing II



(Nurhikma, M.Pd)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitriah Kahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Aiam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
3.	Senin, 20-6-2022	KBAB IV	- Perbaiki susunan revisi desain media	
4	Kamis, 23-6-2022	KBAB IV	- perbaiki tahap Desain produk, tambahkan bahan buku petunjuk, kartu materi, dan model pembelajaran yang dipilih dalam penggunaan media pembelajaran - perbaiki kerori Desain dari ahli materi - uji coba lapangan terbatas & uji coba lapangan operasional belum mencantumkan hasil	

Bengkulu, Juni 2022

Mengetahui
Dekan,

Pembimbing II



(Dr. Agus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 197005142000031004

(Nurhikma, M.Pd.)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing II : Nurhikma, M.Pd.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
5	Selasa, 28-6-2022	bab IV - V	Art lanjut ke pembimbing 1	f

Bengkulu, Juni 2022

Mengetahui,
Dekan,



(Dr. Mus Mulyadi, M.Pd.)
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Nurhikma, M.Pd.)
NIP. 198709192019032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing I : Wiwinda, M.Ag.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	28-6-2022	BAB IV	Pengeralahan Skripsi dengan pembimbing	f
2.	4-7-2022	BAB IV	Perbaiki tulisan Penggunaan Skripsi sesuai buku pedoman - Perbaiki tulisan analisis data - Perbaiki desain Produk - Tambahkan hasil uji coba Produk - Unggah lampiran	f

Bengkulu, 28 Juni 2022



Mengetahui,
Dekan,

(Mulyadi, M.Pd.)
005142000031004

Pembimbing I

(Wiwinda, M.Ag)
NIP. 197606042001122004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Fitria Rahayu

Pembimbing I : Wiwinda, M.Ag.

NIM : 1811240027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Spin Berbasis

Jurusan : Tarbiyah

Kontekstual Learning Sebagai

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah

Media Pembelajaran TEMATIK

Ibtidaiyah

Kelas IV SDN 25 Pagar Alam

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
3	6-7-2022	BAB IV	<ul style="list-style-type: none">- Perbaiki sistem penulisan- Skripsi di print per bab- Tulisan bahasa asing di buat miring- cover di buat 1 spasi- Buku petunjuk di perbanyak menjadi 4	
4	12-7-2022	BAB 1-V	Acc untuk dilanjutkan ke sidang bimbingan monasas	

Bengkulu, 12 Juli 2022

Mengetahui,
Dekan

Pembimbing I



(Dr. Nur Alyadi, M.Pd.)
NIP. 19700514200031004

(Wiwinda, M.Ag)
NIP. 197606042001122004

DOKUMENTASI



Foto bersama siswa dan guru wali kelas IV



Uji validasi materi dengan ibu Andriani,S.Pd wali kelas IV



Menjelaskan kepada siswa bagaimana menggunakan media *spin*



Siswa mencoba menggunakan media *spin*



Mengamati tugas siswa