

Pengembangan Media Roda Putar Kebudayaan (Rotan) untuk Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub-Tema 2 Kelas IV SDN Inpres 1 Samili

Wulandarai Wulandarai¹, Tati Haryati^{2*}, Roni Irawan³

¹⁻³ STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

Korespondensi Penulis: tatihistoris82@gmail.com *

Abstract. *This objective is to develop valid, practical and effective Rattan media (cultural wheel) in increasing learning motivation of fourth grade students at SDN Inpres Samili. The type of research used by the researcher is R&D (Research & Development) using the ADIE development model (Analysis, Development, Implementation, and Evaluation). In this development research, the effectiveness test was carried out in class V and the practicality test was carried out on fourth grade students at SDN Inpres Samili as a test of practicality and product effectiveness. The results of the study showed that the validity of the Rattan media (cultural wheel) from 4 media and material validators obtained an average score of 93.87 (very valid). The questionnaire response of limited test students showing the practicality of the Rattan media (cultural wheel) obtained an average score of 93.33 (very practical). Thus, the rattan media learning media in sub-theme 2 can be used as a thematic learning media for fourth grade students at SDN Inpres Samili.*

Keywords: Culture, Development, Media, Spinning Wheel, Thematic Learning

Abstrak. Tujuan ini untuk mengembangkan media Rotan (roda putar kebudayaan) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Inpres Samili yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (Research & development) dengan menggunakan model pengembangan ADIE (Analisis, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji keefektifan dilakukan pada kelas V dan untuk uji kepraktisan dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN Inpres Samili sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media Rotan (roda putar kebudayaan) dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 93,87 (sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media Rotan (roda putar kebudayaan) memperoleh skor rata-rata 93,33 (sangat praktis). Dengan demikian media pembelajaran media putar rotan pada sub tema 2, dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SDN Inpres Samili.

Kata kunci: Budaya, Media, Pembelajaran Tematik, Pengembangan, Roda Putar

1. LATAR BELAKANG

Media adalah sebuah alat perantara atau pengantar untuk menyampaikan sebuah informasi kepada siswa agar siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Arsyat (2015:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Segala sesuatu dapat digunakan melalui media pembelajaran asalkan media yang digunakan dapat merangsang siswa untuk minat belajar dan merasakan senang dalam proses belajar.

Pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah dengan penggunaan media. Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, menstimulus siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang di sengaja bertujuan dan terkendali. Menurut Zakiah Darajat media

pendidikan merupakan suatu benda yang dapat ditangkap panca indra, khususnya indra pendengaran dan penglihatan baik yang terdapat di dalam kelas, maupun di kelas. Digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 April 2024 yang dilakukan di SDN Inpres 1 Samili dengan salah satu guru kelas IV SDN Inpres 1 Samili ini berada di kecamatan woha, kabupaten Bima. Keadaan sekolah ini tidak begitu luas. Lingkungan sekolah sangat dekat dengan pemukiman. Sarana dan pra-sarana yang ada di SDN Inpres 1 Samili ini sudah terpenuhi, untuk sarana media pembelajaran sendiri yakni masih belum terpenuhi secara maksimal. Setiap kelas yang ada di sekolah ini hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis dan buku siswa untuk setiap kelasnya. penggunaan media sebelum peneliti ingin mengembangkan media roda putar terdapat media jemuran pintar dan media gambar.

Analisis kebutuhan dengan observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN Inpres 1 Samili ini siswa yang berada di kelas IV berjumlah 14 siswa. Pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan tematik. Pada saat proses pembelajaran guru kurang menggunakan media oleh karena itu hasil belajar siswa kurang memenuhi KKM. Maka dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

Media pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Kelebihan yang di miliki oleh media pembelajaran yaitu akan lebih memfasilitasi beberapa gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, sehingga dalam hal tersebut akan membantu siswa dalam belajar dan mudah memahami materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, melihat dari analisis kebutuhan yang ada di sekolah serta beberapa kajian terkait penelitian terdahulu pada peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Media Pembelajaran Rotan (Roda Putar) Kebudayaan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media roda putar dan menguji efektivitasnya media roda putar kebudayaan (rotan) untuk pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 kelas IV SDN Inpres 1 samili. Dengan demikian Di harapkan peneliti ini dapat memberikan kontribusi dalam kualitas media pembelajaran di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Tematik.

Jika pada penelitian sebelumnya media yang di kembangkan fokus pada materi tertentu maka media pembelajaran Rotan (Roda putar) kebudayaan adalah media yang digunakan untuk pembelajaran tematik. Media pembelajaran Rotan (Roda putar) kebudayaan akan digunakan

pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku subtema 2 indahny keragaman budaya di Negeriku.

Media ini digunakan untuk siswa kelas IV, Media pembelajaran Rotan (Roda putar) kebudayaan terbuat dari bahan kayu dan juga banner yang berupa gambar Pulau Jawa, kemudian terdapat gambar berupa pakaian adat dan rumah adat. Media akan dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang terdapat pada subtema yang terdiri dari mata pelajaran PPkn, IPS, Bahasa Indonesia. Yang khususnya pembelajaran Tematik Media pembelajaran Rotan (Roda putar) kebudayaan akan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa catatan terdahulu sehingga diharapkan dapat menjadi penyempurna dari penelitian pengembangan sebelumnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran di artikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terkendali Sumanto (dalam Haryono, 2015:48). Menurut Sutikno (dalam Haryono, 2015:48) media dapat di artikan sebagai alat untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong kemauan siswa dalam belajar serta mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa, (2) mendapatkan gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung, (3) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik, (5) membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (7) siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang konkret sampai abstrak, (8) memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda (Haryono, 2015 : 49-50).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017 : 73-77) dapat dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru, dapat menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa karena

kebermaknaan isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru dalam menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan nyata dan mudah diterima oleh siswa. Membuat siswa tidak bosan saat pembelajaran, jadi pembelajaran jadi menyenangkan dan siswa, dengan siswa mudah paham siswa akan lebih giat, berani tampil dan termotivasi untuk belajar

Berdasarkan keterlibatannya media dengan berbagai indera yang ada pada manusia, media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok besar. Menurut Munadi (2016) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yaitu (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, dan (4) multimedia.

Bersasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media seperti, media audio, media visual, media audio visual, media cetak, media dua dimensi atau grafis, media tiga dimensi tersebut dapat membantu guru dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ajarkan. Salah satu jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio visual diam yang didalamnya terdapat gambar sticker dan audio.

Cara pemilihan media menurut Nana Sudjana (dalam Haryono, 2017:67) adalah sebagai berikut : (1) menentukan jenis media dengan tepat, (2) menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, (3) menyajikan media dengan tepat, (4) menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Sedangkan menurut Aqiq (dalam haryono, 2017 : 67) adalah sebagai berikut : (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik peserta didik, (3) karakteristik media, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas / peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) mutu teknis media.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa cara pemilihan media harus memperhatikan beberapa hal yaitu kompetensi pembelajaran, karakteristik peserta didik, menentukan jenis media dengan tepat, menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, ketersediaan fasilitas atau peralatan dan konteks penggunaan.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat pengalaman yang bermakna. Pembelajaran terpadu sendiri adalah pembelajaran yang dapat menghubungkan

berbagai gagasan, konsep, konsep ketrampilan, sikap dan nilai baik dalam pelajaran maupun antar pelajaran Permendikbud No. 57 Tahun 2014 (dalam Malawi & Kadarwati 2017: 1). Menurut Joni (dalam Kadir & Arsohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang dapat membuat siswa secara individual atau kelompok aktif dalam mencari, menggali, serta menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistic, bermakna dan autentik. Selain itu pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah, sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Pembelajaran tematik menurut Hadi Subroto (dalam Kadir & Asrohah, 2015:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan satu pokok bahasan atau tema tertentu yang dapat dihubungkan dengan pokok bahasan lain, yang dilakukan secara langsung atau di rencanakan, baik dari satu pelajaran atau lebih dan disertakan dengan berbagai pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Jadi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman siswa dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga dapat memberikan pengalaman berharga bagi siswa. Sesuai dengan pendapat tersebut, Prastowo (dalam Kuncahyono, 2017:775) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang bermakna dan berwawasan multikurikulum yaitu pembelajaran yang berwawasan tentang penguasaan materi atau bahan ajar dan pengembangan kemampuan berpikir matang dan sikap dewasa dalam memecahkan masalah kehidupan.

Berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung, sehingga bisa terlatih dalam menemukan pengetahuan sendiri.

Suatu pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran tematik apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut menurut Akhmad Sudrajad (dalam Mahwi & Kadarwati, 2017 :6) sebagai berikut : (1) Pembelajaran berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari mata pelajaran, (5) Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, (7) menggunakan prinsip belajarsambil bermain dan menyenangkan.

Teori Patriarki

Menurut Haryono (2014) teknik merancang media pembelajaran yaitu; (1) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media. Tujuan dan kompetensi ini seperti kurikulum yang berkenaan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok pembelajaran, (2) menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan, (3) membuat desain media yang menarik dari segi penampilam dan praktis dalam penggunaannya, (4) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5) membuat alat sesuai rancangan, (6) mengujicoba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat, (7) menyempurnakan alat atau bagian komponen media, (8) mengevaluasi media yang telah dibuat, (9) memproduksi media, (10) menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Merancang media juga harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut: (1) Sesuai dengan usia anak, (2) media tidak membahayakan anak ketika digunakan, (3) mudah dalam penggunaannya, (4) tidak mudah rusak, (5) membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pemahaman suatu materi. Berdasarkan penjelasan (Haryono, 2015 : 65-66) dapat disimpulkan bahwa merancang media harus memperhatikan beberapa hal yaitu media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media tersebut, selain itu media juga harus tahan lama atau tidak mudah rusak, mudah dalam penggunaannya, tidak membahayakan anak ketika digunakan dan membuat siswa mendapatkan informasi dan paham terhadap materi pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan menurut Tegeh, dkk (2014:42) yang meliputi (1) tahap analisis (analyze), (2) tahap perencanaan (design), (3) Tahap pengembangan (development), (4) Tahap Penerapan (implementation), dan (5) Tahap Evaluasi (evaluation). Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Pada setiap tahapan pengembangan model ADDIE ini terdapat kegiatan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan disetiap tahapan, sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan ataupun kekurangan dalam pengembangan produk media pembelajaran sampai pada tahap akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini, dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media roda putar rotan kebudayaan, dengan menggunakan materi sub-tema 2 pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SDN Samili. Adapun langkah-langkah pengembangannya sebagai berikut.

Analisis

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang interaktif dalam merespon penyampaian gurunya, bahkan ada beberapa siswayang asyik bicara. Dengan demikian perlu ada satu media yang diterapkan oleh guru sebagai perantara pemahaman siswa dengan materi, sekaligus dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh gurunya. Dengan penggunaan media dapat melatih konsentrasi siswa pada setiap penyampaian materi pelajaran.

Desain

Membuat dan menentukan rancangan pengembangan media pembelajaran roda putar kebudayaan dengan memanfaatkan materi yang ada di sub-tema 2, sebagai alat untuk pembelajara tematik, tentu dalam hal ini pemilihan warna dan materi disesuaikan dengan besaran media yang dirancanag. .

Pengembangan

Tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran, untuk mengetahui nilai dan prosentase kevalidan media yang dikembangkan. Berdasarkan beberapa masukan dari validator, ditelaah dan dianalisi kembali oleh pengembang, agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan pada pembelajaran tematik. Tentu dengan memperhatikan saran-saran validator tersebut, media roda putar di perbaiki dan lebih disederhanakan agar muda dioperasikan dan dapat menjadi pengantar materi pelajaran pada siswa kelas IV. Hasil perolehan nilai dan porsentase dari 4 validator dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1. Rekap Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.

Validator	Skor Penilaian	Porsentase (%)	Kategori
Validator 1	4	93,87	Sangat Layak
Validator 2	4,26		
Validator 3	3,86		
Validator 4	4,2		
Rata-rata	4,08		



Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi dari 4 ahli pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,08, dengan persentase perolehan nilai 93,81 %. Apabila perolehan persentase nilai $\geq 76-100$ %, maka berkategori sangat layak. Artinya media roda putar rotan budaya yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak dan bisa untuk diuji coba dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV.

Implementasi

Implementasi Media Puar Roda Budaya, setelah dilakukan revisi hasil dari validasi ahli media. Kemudian diterapkan pada perkuliahan pembelajaran Tematik SD dengan jumlah siswa yang terlibat sebanyak 30 orang. Penerapan Media Puar Roda Budaya, dilakukan dengan dosen terlebih dahulu menyajikan materi pelajaran, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengakses informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran dalam platform media sosialnya, seperti facebook, youtube, dan Instagram, sehingga banyak informasi yang bersumber dari media social tersebut, akan diekspos dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan peneliti bahwa integrasi media social dalam pembelajaran dapat merangsang cara berpikir kritis siswa, dengan banyak memperoleh informasi dari perspektif yang berbeda. Sehingga penyajian pembelajaran menggunakan strategi blended learning berbasis medsos dapat diterapkan secara meluas dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi

Setelah kegiatan inti pembelajaran selesai diterapkan maka di bagian akhir atau penutup perkuliahan siswa diberikan angket respon keefektifan strategi pembelajaran blended learning berbasis medsos. Dengan kriteria keefektifan antara perolehan nilai respon siswa $\leq 76-100$ %, maka Media pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat efektif. Artinya strategi yang dikembangkan ini dapat mengasah keterampilan sosial siswa dalam memanfaatkan media sosial sebagai sumber tambahan informasi belajar. Hasil rekapitulasi data hasil uji coba keefektifan media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekap Hasil Uji Coba Media Puar Roda Budaya.

Item	Rata-Rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	3,9	78	Efektif
2	3,83	76,66	Efektif

3	4,2	84	Sangat Efektif
4	3,7	74	Efektif
5	4,3	86	Sangat Efektif
6	3,8	76	Efektif
7	3,43	68,66	Efektif
8	3,76	75,33	Efektif
9	4,6	92	Sangat Efektif
10	4,63	92,66	Sangat Efektif
$\bar{X}$	4,01	93,33	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil evaluasi angket respon siswa yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, Media Puar Roda Budaya, sangat efektif dalam memfokuskan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan, karena menyuguhkan informasi tentang budaya dalam bentuk sederhana dan umum dalam pembelajaran Tematik SD. Memperhatikan saran dan masukan dari para validator, untuk perbaikan sintaks penerapan Media Puar Roda Budaya, kemudian dilakukan uji coba pada siswa dalam pembelajaran Tematik SD. Hasil respon penerapan strategi tersebut dari 10 item yang diminta tanggapannya, terdapat 5 item yang berkategori sangat praktis dan 5 item yang direspon dengan kategori efektif. Sehingga rata-rata perolehan skor dari semua item sebesar 4,01, kemudian diporsentasekan menjadi 93,33 %. Artinya Media Puar Roda Budaya berkategori sangat layak.

Pengembangan media putar roda dapat memberikan pemahaman yang cepat serta memotivasi siswa dengan baik, artinya media roda putar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak (Anggraini, P., & Ningrum, M. A., 2018). Selanjutnya pada konteks penerapan media putar roda dapat berpengaruh pada hasil belajar yang signifikan, dimana mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar yang terendah 5,57% sampai yang tertinggi 545,67% dengan rata-rata 121,83% (Solichah, M. A., Hartatik, S., & Ghufro, S., 2020). Artinya media yang dikembangkan ini tidak hanya efektif dalam penggunaannya melainkan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Terutama pada pembelajaran tematik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa kevalidan media Rotan (roda putar kebudayaan) dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 93,87

(sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media Rotan (roda putar kebudayaan) memperoleh skor rata-rata 93,33 (sangat praktis). Dengan demikian media pembelajaran media putar rotan pada sub tema 2, dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik pada siswa kelas IV SDN Inpres Samili

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. *Paud Teratai*, 7(3), 1-6.
- Haryono, & Dwi, A. (2014). *Medote Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Bima: GENIUS MEDIA.
- Haryono, Ari Dwi. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran*. Genius Media dan Pustaka Inspiratif: Bima
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Bima: Genius Media & Pustaka Inspiratif
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Bima: Genius Media & Pustaka Inspiratif
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Bima: Genius Media & Pustaka Inspiratif
- Indayani, Lilis. 2015. *Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media KIT di SMP Negeri 10 Probolinggo*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. 3 (1) : 58
- Kadir, Abd & Asrohah Hanun. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT Rajagrafindo Persada T.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Khairunnisa, Wardah. 2017. *Metode Permainan Roda Putar terhadap kemampuan komunikasi menggunakan bahasa perancis untuk kelas XI*. Yogyakarta: eprints. uny. ac. id
- Kuncayono. 2017. *Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5 (2): 773-780.
- Kuncayono. 2017. *Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5 (2): 773-780.
- Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu (Nita Nur Muliawati, Ed.)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik* : CV. Ae Media Gravika

- Meylinda, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Dengan Program Adobe Flash Untuk Siswa Kelas VSD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 68.
- Mulyatiningsih, E. (2016, September). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Retrieved from academia.edu: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Diakses pada 1 Januari 2020 pukul 14.33.
- Munadi, Yudi. 2016. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada
- Raka Joni Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sanaky. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, W. 2017. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Cetakan II*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Solichah, M. A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51-59.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sururunni'mah, Siti Mambau. 2019. *ROPUSA (Roda Putar Aksara) media pembelajaran bahasa Jawa untuk siswa kelas III SD*. Tulungagung: repo.iain-tulungagung.ac.id.
- Wulandari, D.A. 2018. *Pengembangan Robot Multinavigasi Untuk Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Robotika Program Keahlian Mekatronika*. DiSMK Negeri 3 Wonosari. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta