

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR
PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA EKOSISTEM KELAS
V DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

AAN KHOIRUN NISA

NPM : 1811100430



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H /2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR
PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA EKOSISTEM KELAS
V DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

Aan Khoirun Nisa

NPM : 1811100430

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H /2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan roda putar sebagai media pembelajaran IPA dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model ADDIE yang dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan roda putar sebagai media pembelajaran tematik agar membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pelajaran IPA tema ekosistem di SD dan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi bahasa, validasi materi, validasi media dan validasi ahli praktisi serta respon peserta didik dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kemenarikan. Model ADDIE yang digunakan terdapat lima langkah pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N 1 Sidorejo dan SD N 3 Tekad. Instrument penelitian data yang digunakan berupa angket respon pendidik serta angket untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan.

Hasil validasi pada media roda putar oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata presentase 82% dengan kategori sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kategori sangat layak. Penilaian respon pendidik memperoleh rata-rata presentase 84% dengan kategori sangat layak. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata presentase 88% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba skala kecil di SD N 1 Sidorejo memperoleh rata-rata presentase 96% dengan kategori sangat menarik serta uji coba skala besar di SD N 3 Tekad memperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan media pembelajaran berupa roda putar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Roda Putar

ABSTRACT

This research aims to develop a spinning wheel as a science learning medium using the Research and Development (R&D) research and development method which refers to the ADDIE model which can support learning by using a spinning wheel as a thematic learning medium to help educators and students in the learning process in classes, especially science lessons on the ecosystem theme in elementary school and to determine the feasibility of the product being developed through language validation, material validation, media validation and practitioner expert validation as well as student and student responses to determine the level of attractiveness. The ADDIE model used has five development steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this research were fifth grade students at SD N 1 Sidorejo and SD N 3 Tekad. The data research instrument used is in the form of educators' responses and a questionnaire to see the attractiveness of the product being developed.

The validation results on the spinning wheel media by language experts obtained an average percentage of 82% in the very appropriate category, material experts obtained an average percentage of 85% in the very appropriate category. The assessment of educators' responses obtained an average percentage of 84% in the very appropriate category. The assessment of educators' responses obtained an average percentage of 88% in the very appropriate category, and student responses in the small-scale trial at SD N 1 Sidorejo obtained an average percentage of 96% in the very interesting category as well as the large-scale trial at SD N 3 Determination obtained an average percentage of 92% in the very interesting category. It can be concluded that the learning media in the form of a rotating wheel that was developed is suitable for use in the learning process.

Keywords: Spin Wheel Learning Media

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan
dibawah ini :

Nama : Aan Khoirun Nisa

NPM : **1811100430**

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi atau plagiat dari karya ilmiah orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *Footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terdapat penyimpangan dalam karya ilmiah ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Lampung Timur, 08 Januari 2024

Penulis,



Aan Khoirun Nisa

-1811030057



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Surahmjin Sukarame, Bandar Lampung 35131, Tlp. (0721) 705260

PERSETUJUAN


Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V di Sekolah Dasar
Nama NPM : Aan Khoirun Nisa : 1811100430
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003


Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP. -

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA EKOSISTEM KELAS V DI SEKOLAH DASAR**, disusun oleh: **Aan Khoirun Nisa, NPM: 1811100430** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari tanggal: **Selasa, 3 Januari 2024** pukul 13.00-15.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Sri Latifah, M. Sc.

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I.

Penguji Utama : Dr. Ahmad Sholih, M.Ag.

Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayhana, M. Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Wiry Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dan dia mengajarkan kepada adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-ku nama-nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

(Q.S. Al-Baqarah (2): 31)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim,

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Ucapan terimakasih ini saya berikan kepada pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Almarhum Bapak Sarwono dan Ibu Sumarsih yang selalu mendoakanku dan setia mendampingi untuk bisa sampai ditahap ini dalam menyelesaikan skripsiku. Tidak hentinya memberikan segala dukungan dan kasih sayangnya dalam mendidikku. Semoga ini bisa menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bangga kepadaku.
2. Untuk Kakakku tercinta Siti Maisyaroh A.md. dan Yuli Dwi Ana, S. Pd. yang turut memberikan semangat dan selalu mendoakan.
3. Almamaterku tercinta, UIN Raden Intan Lampung, tempatku menuntut ilmu, mengajarkan arti dedikasi, tanggung jawab dalam berpikir dan mengambil keputusan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Aan Khoirun Nisa, lahir di Sumber Tengah pada tanggal 03 Juli 2000 merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Almarhum Bapak Sarwono dan Ibu Sumarsih. Bertempat tinggal di Sumber Tengah, Tanggamus.

Penulis menempuh pendidikan taman kanak-kanak di TK Mulya Kemuning lulus pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Tekad lulus pada tahun 2012, lalu penulis melanjutkan sekitar menengah pertama di SMP Negeri 1 Pulau Panggung lulus pada tahun 2015, setelah itu penulis melanjutkan pada sekolah menengah atas di SMA N 1 Sumberejo lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan ke Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Sumberejo Tanggamus. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 9 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmannirohim,

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT berkat ridha hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Rasullulah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V di Sekolah Dasar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah Skripsi di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Deri Firmansyah, M. Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
4. Bapak Yudesta Erfayliana, M. Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada ayahanda tercinta Alm. Sarwono yang paling saya rindukan terimakasih untuk semua yang engkau berikan. Perhatian, kasih sayang, dan cinta yang paling besar untukanak gadis terkecilmu ini. Engkaulah cinta pertama saya, saya ucapkan banyak terimakasih sudah membesarkan dan menyayangiku sepenuh hati. Tidak ada yang bisa menggantikan posisi mu di hidup kami selamanya. *I love you to the moon and back.*

6. Kepada wanita cantikku ibu Sumarsih orang yang selalu menjadi penyemangatku. Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terimakasih untuk semua doa yang sudah dilantarkan, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidupku. *I love you more.*
7. Kepada kedua Kakakku tercinta Siti Maisyaroh A.md. dan Yuli Dwi Ana, S. Pd. yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis.
8. Sahabatku, Siti Nur Aini, Pradita Anggun, Intan Rini Restuti. Terimakasih atas kesetiaan persaudaraan kita yang terjalin dari awal perkuliahan.
9. Kepada Tomy Vrilla Hartono, yang selalu menemani selama proses pengerjaan skripsi ini, yang selalu memberikan semangat, dan selalu memberikan supportnya dan semua yang terbaik bagi penulis hingga skripsi ini dapat selesai dengan semestinya.
10. Kepada diriku sendiri, terimakasih sudah bertahan hingga sejauh ini, terimakasih sudah banyak berjuang, terimakasih untuk tetap percaya bahwa sesuatu yang terbaik pasti akan datang diwaktu yang tepat dan terimakasih untuk tetap optimis untuk segala hal yang dirasa sulit.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, segala saran dan kritik yang konstruktif dan inovatif tetap penulis harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2023
Penulis

Aan Khoirun Nisa
NPM. 1811100430

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	xii
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Masalah	7
D. Batasan Masalah	7
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	13
1. Hakikat media pembelajaran	13
2. Manfaat media pembelajaran	16
3. Fungsi media pembelajaran	18
4. Kegunaan media pembelajaran.....	19
B. Roda putar	21
1. Pengertian roda putar	21
2. Langkah penggunaan media roda putar.....	22
3. Kelebihan dan kekurangan media roda putar	23
C. Pembelajaran IPA	24
1. Pengertian pembelajaran	24
2. Hakikat pembelajaran ipa	25
3. Tujuan pembelajaran ipa	27
D. Materi ekosistem	29
1. Pengertian ekosistem	29
2. Komponen ekosistem.....	32

3. Macam-macam ekosistem.....	32
4. Jaringan-jaring makanan	33
E. Kompetensi capaian pembelajaran.....	34
F. Kerangka berfikir.....	37

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	39
B. Desain Penelitian Pengembangan	39
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	40
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	40
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Kisi-kisi instrumen angket.....	48
H. Uji Coba Produk	48
I. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	74

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	79
B. Rekomendasi	79

DAFTAR RUJUKAN	80
-----------------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sistematika Penulisan	11
Tabel 2.1 Kelebihan Dan Kekurangan Media Roda Putar	35
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Untuk Ahli Media	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Untuk Ahli Bahasa	49
Tabel 3.5 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	50
Tabel 3.6 Skor Penilaian Uji Coba	51
Tabel 3.7 Kriteria Untuk Uji Kemenarikan	52
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I	57
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap Ii	58
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I	60
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap Ii	61
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I	63
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap Ii	65
Tabel 4.7 Hasil Respon Pendidik Di Dua Sekolah	66
Tabel 4.8 Hasil Perbandingan Media Roda Putar Sebelum dan Sesudah Revisi	69
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	70
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Skala Besar Di Sd N 3 Tekad.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	37
Gambar 3.1 Model Pengembangan Addie	40
Gambar 4.1 Tahap Desain Gambar Roda Putar	54
Gambar 4.2 Tahap Desain Kartu Pertanyaan	55
Gambar 4.3 Tahap Desain Petunjuk Penggunaan	55
Gambar 4.4 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	57
Gambar 4.5 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	58
Gambar 4.6 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	60
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	61
Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	63
Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II	64
Gambar 4.10 Diagram Respon Pendidik Di Dua Sekolah	66
Gambar 4.11 Diagram Uji Coba Skala Kecil di SD N 1 Sidorejo .70	
Gambar 4.12 Diagram Uji Coba Skala Besar di SD N 3 Tekad.71	



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nota Dinas PA 1
- Lampiran 2 Nota Dinas PA 2
- Lampiran 3 Surat Permohonan Pra Penelitian 1
- Lampiran 4 Surat Permohonan Pra Penelitian 2
- Lampiran 5 Surat Balasan Pra Penelitian 1
- Lampiran 6 Surat Balasan Pra Penelitian 2
- Lampiran 7 Dokumentasi Pra Penelitian
- Lampiran 8 Data Hasil Wawancara Pra Penelitian
- Lampiran 9 Angket Penilaian Ahli Media
- Lampiran 10 Angket Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Bahasa
- Lampiran 12 Angket Respon Pendidik
- Lampiran 13 Angket Respon Pendidik
- Lampiran 14 Surat Izin Penelitian 1
- Lampiran 15 Surat Izin Penelitian 2
- Lampiran 16 Surat Keterangan Penelitian 1
- Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian 2
- Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 19 Berita Acara Validasi Produk
- Lampiran 20 Surat Tugas Validasi Ahli Media
- Lampiran 21 Surat Tugas Validasi Ahli Materi
- Lampiran 22 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 23 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media 1
- Lampiran 24 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media 2
- Lampiran 25 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi
- Lampiran 26 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 1
- Lampiran 27 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa 2
- Lampiran 28 Hasil Respon Pendidik
- Lampiran 29 Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 30 Rekapitulasi Validasi Ahli Media
- Lampiran 31 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi
- Lampiran 32 Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 33 Respon Pendidik
- Lampiran 34 Respon Peserta Didik Kelompok Kecil
- Lampiran 35 Respon Peserta Didik Kelompok Besar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan suatu cermin dari isi skripsi. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembahasan dan untuk menyatukan pemahaman para pembaca dan memahami isi dari skripsi ini, diperlukan penegasan tentang pengertian istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut. Adapun judul skripsi yang akan penulis bahas ialah berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA EKOSISTEM KELAS V DI SEKOLAH DASAR”**. Adapun uraian dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu:

Penelitian Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal.

Media pembelajaran adalah sesuatu saluran atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat meningkat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa ada beberapa alasan, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yaitu : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran, (3) metode

mengajar akan lebih bervariasi, (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati mendemonstrasikan dan lain-lain.¹

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa, menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran sseperti media putar, media animasi dan sebagainya. Salah satunya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu media pembelajaran roda putar.

Roda adalah obyek benda yang berbentuk bundar. Sedangkan dalam bahasa lain putar adalah gerakan berputar, berganti arah, berbelok dan berkeliling. Pengertian roda putar dapat disimpulkan bahwa obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Menurut Khairunisa Roda putar ialah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat di putar. Manfaat roda putar dalam penelitian ini adalah dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar. Roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papanyang dibentuk lingkaran. Digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun materi yang telah disediakan

Media roda putar dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam hal memahami materi. Media ini memiliki keunggulan, sehingga peneliti memilih media ini. Keunggulannya antara lain: dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menggunakan media roda putar bisa dikatakan efektif karena media digunakan sebagai alat bermain yang memiliki soal dan

¹ Putu Darma Wisada Dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", *Jurnal Of Education Technology*, Vol. 3 No. 3 (2019), 141.

gambar. Oleh karena itu, media ini dapat menarik perhatian, merangsang minat belajar, dan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.²

Berdasarkan penegasan beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka dapat penulis simpulkan bahwa maksud dari judul skripsi ini adalah untuk mengetahui pengembangan media roda putar untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar agar berkesan menarik bagi siswa.

B. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Peran pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat sehingga mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi siswa sehingga menjadi manusia yang beriman dan mengabdikan diri kepada yang maha kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar ialah komunikasi yang terjadi di lingkungan peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Belajar diartikan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan melalui pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan tergantung dengan persiapan, implementasi dan ulasan yang dilaksanakan oleh pendidik. Belajar ialah proses dasar dari pertumbuhan hidup peserta didik, dengan belajar peserta didik dapat melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perilakunya berkembang. Semua kegiatan dan hasil peserta didik merupakan prestasi dari belajar, karena peserta didik tumbuh dan berkembang menurut apa yang mereka pelajari.³

² Nuril Nuzulia, Elok Khoirul Muna Mabni Zain, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI Psm Padangan Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 5, No. 1 (Desember 2020), 68.

³ Nurul Hidayah, Fiki Hermansyah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V

Belajar dalam islam merupakan sebuah hal yang ditekankan secara serius, Allah SWT berfirman bahwa manusia diwajibkan untuk belajar agar memiliki pengetahuan dan derajat yang lebih tinggi, sebagaimana yang tercantum dalam surah al-mujadalah ayat 11 berikut ini :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا
 يَفْسَحُ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah SWT maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”

Berdasarkan ayat diatas dijelaskan bahwa pentingnya ilmu. Dalam buku ‘Islam Disiplin Ilmu’ oleh Amrah Husna, ilmu dalam pandangan islam adalah suatu kebutuhn yang harus diraih oleh setiap muslim. Karena dari ilmu manusia dapat mengetahui hakekat kebenaran. Oleh sebab itu, kedudukan ilmu dalam pandangan islam menurut ulama berdasarkan Al-Qur’an dan hadist adalah wajib.

Berkaitan dengan pengertian belajar, pembelajaran ialah suatu bentuk yang tersusun beberapa komponen yakni: sasaran, bahan, desain dan ulasan. Empat komponen berikut yang harus di ingat dengan pendidik dalam memilih untuk menggunakan alat, desain, rencana dan pendekatan apa sebelum memulai proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah melalui bermacam-macam perangkat pembelajaran.⁴ Penerapan dalam suatu pembelajaran pendidik harus bisa membuat aktivitas peserta didik untuk belajar mandiri, artinya pendidik tidak

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3, No. 2 (Desember 2017), 3.

⁴ *Ibid*, 21.

sepenuhnya memberikan materi ajar kepada peserta pembelajaran serta memberikan waktu untuk menemukan inovasi-inovasi baru dengan menggunakan pola berfikir formal.⁵

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses mengajar dan belajar. Proses mengajar merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada akseptor. Selain sebagai penyampai informasi kepada siswa, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan didalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman dari peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar.⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tekad, guru telah menerapkan kurikulum 2013 yang diketahui bahwa peserta didik pada kelas V senang bermain. Selama proses kegiatan belajar mengajar, guru belum memunculkan kegiatan diskusi yang menyenangkan. Siswa hanya duduk secara individu namun tidak melaksanakan diskusi. Guru tidak menggunakan media pembelajaran, bahkan sebagian media hanya digunakan sebagai pajangan diruang kelas. Kegiatan pembelajaran juga didominasi dengan penggunaan metode ceramah selama pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Norma Hidayatika, S.Pd, diketahui bahwa siswa kelas V terdiri dari 24 orang, dengan rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

⁵ Nurul Hidayah, Sri Latifah, Mayza Putri Adha, “ Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung”, *Jurnal Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2, No. 1 (Mei 2017).

⁶ Rista Karisma, Mudzanatun, Prasena Arisyanto, “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3, No. 3 (2019). 217.

adalah 65. Mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD Negeri tahun ajaran 2022 selama dua hari didapatkan bahwa penggunaan alat pembelajaran berupa benda-benda di sekitar saja tidak ada yang dibuat secara khusus. Guru mengatakan bahwa siswa lebih memahami konsep pembelajaran apabila dilaksanakan dengan kegiatan yang menyenangkan.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran guru harus membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat mengalihkan fokus dan perhatian peserta didik sehingga permainan dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi untuk belajar secara aktif serta mengerahkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan. Permainan berbentuk roda putar dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat kembali materi dengan cara mengajak siswa untuk bermain sambil memikirkan jawaban yang tepat sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika dan meningkatkan keterampilan berpikir.

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. Salah satunya media yang bisa mendukung pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan media papan permainan roda putar. Karena melalui media ini, siswa secara individu akan menyelesaikan tantangan yang ada dipapan kertas tantangan.

Media roda putar yang dikembangkan pada pembelajaran IPA berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik mengenai tidak adanya media pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja secara individu dan hanya terfokuskan pada buku. Guru juga hanya menggunakan media yang ada disekitar siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan media yang mampu mendorong siswa untuk bekerja secara individu guna menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sehingga media pembelajaran disajikan dalam

bentuk permainan Roda Putar bagi guru dan siswa dibutuhkan pada pembelajaran IPA.⁷

Berdasarkan uraian diatas, melakukan pengembangan media roda putar dimana media yang digunakan diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran, mengembangkan kreativitas serta keaktifan peserta didik. oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA EKOSISTEM KELAS V DI SEKOLAH DASAR”

C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Diperlukannya pengembangan berupa media roda putar yang dirancang secara khusus dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas peserta didik.
- b. Belum dikembangkan berupa media pembelajaran roda putar.

2. Batasan Masalah

- a. Pengembangan berupa media pembelajaran roda putar dirancang untuk mata pelajaran IPA tentang ekosistem.
- b. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran roda putar yang dirancang khusus dan menarik dalam mata pelajaran IPA kelas V SD?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran roda putar pada mata pelajaran IPA?

⁷ Wanda Riani, “Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.1 No. 1, (2022), 43.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran roda putar yang dirancang khusus dan menarik mata pelajaran IPA kelas V SD.
2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran roda putar.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Pendidik

1. Mengembangkan kreatifitas untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPA.
2. Dapat dijadikan referensi baru sebagai bahan ajar bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Penggunaan media roda putar diharapkan dapat menambah wawasan baru dalam pembelajaran IPA khususnya pada IPA kelas V di SD dan lebih mudah dalam mengambil pesan moral yang terdapat didalamnya.
2. Meningkatkan antusias belajar karena suasana yang menyenangkan dan menggunakan media roda putar yang menarik serta dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.
3. Peserta didik dapat memahami tulisan secara mandiri maupun bersama orang lain dimanapun dan kapanpun.

c. Manfaat Bagi Penulis

1. Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan tentang materi IPA dan tentang bagaimana cara meningkatkan kreatifitas peserta didik.
2. Sebagai prasyarat kelulusan study Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung untuk memperoleh gelar sarjana.

d. Manfaat Bagi Sekolah

1. Sebagai acuan penggunaan media yang produktif dan efisien.
2. Memperkaya media yang efisien dan produktif

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebenarnya kita perlu mengetahui penelitian relevan agar dapat mengetahui kekurangan ataupun apa yang belum dilaksanakan pada penelitian sebelumnya sehingga bisa melakukan perbaikan pada penelitian yang akan dilaksanakan pada masa mendatang. Alasan mengapa harus terus mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran dikelas sebab nantinya akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

1. Wanda Riani, “ Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang”. *Jurnal Guru Pendidikan Sekolah Dasar*, menjelaskan bahwa cara mengembangkan produk pembelajaran berupa media roda putar berbasis model paikem. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang mengembangkan media roda putar, perbedaannya yaitu penilaian di atas masih berbasis Paikem sedangkan dalam skripsi penulis sudah berbasis kurikulum 2013.
2. Clara Angelina, “ Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri”. *Jurnal Of Intructional Development Research*, menjelaskan cara mengembangkan media roda putar. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu, sama-sama berupaya agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perbedaan penelitian diatas hanya menilai dari pengelolaan kelasnya saja sedangkan dalam skripsi penulis menilai dari cara guru terampil dalam mengembangkan media.
3. Nuril Nuzulia, “ Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, menjelaskan

tentang kurangnya media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir secara kritis. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang mengembangkan media, perbedaannya yaitu penelitian di atas *Berbasis Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sedangkan skripsi penulis masih menggunakan *Low Order Thinking Skills* (LOTS).

4. Ahmad iqbal HS, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Menjelaskan tentang pengembangan media roda putar. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang pengembangan media roda putar, perbedaannya yaitu penelitian di atas tentang materi kosa kata bahasa arab sedangkan skripsi penulis tentang materi ekosistem.
5. Nadia Adlina Maulya, “ Pengembangan Media Pembelajaran Rod Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas VI Sekolah Dasar”. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Menjelaskan tentang belum adanya media pembelajaran berbasis lat permainan edukatif. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang penggunaan media roda putar, perbedaannya yaitu peneliti diatas menggunakan roda putar berbasis stiker pintar sedangkan skripsi penulis hanya menggunakan media roda putar saja.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyajian proses dan hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Sistematika Penulisan

Bab I	Pendahuluan A. Penegasan Judul B. Latar Belakang Masalah C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah D. Rumusan Masalah E. Tujuan Pengembangan F. Manfaat Pengembangan G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan H. Sistematika Penulisan
Bab II	Landasan Teori A. Deskripsi Teoritik B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model
Bab III	Metode Penelitian A. Tempat Dan Waku Penelitian B. Desain Penelitian Pengembangan C. Prosedur Penelitian Pengembangan D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan F. Instrumen Penelitian G. Uji Coba Produk H. Teknik Analisis Data
Bab IV	Hasil Penelitian Dan Pembahasan A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba C. Kajian Produk Akhir
Bab V	Penutup A. Kesimpulan B. Rekomendasi
Daftar Rujukan Lampiran	



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Roda Putar

1. Hakikat Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*Medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸

Sedangkan menurut (Pakpahan & dkk), media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirim sesuatu. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik percetakan maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Menurut (Hamzah), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan yang mana dalam penggunaannya akan dapat menghubungkan antara pemberi (Guru) dan juga penerima informasi (Peserta Didik).⁹

Media pembelajaran bisa dipakai menjadi wahana untuk menaruh suatu pengetahuan pengealaman belajar lantaran media bisa menarik perhatian dan rasa keingintahuan peserta didik hal ini tentu akan meningkatkan prestasi output belajar peserta didik.¹⁰ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Munadi mengatakan bahwa

⁸ M. Rudy Sumiharsono, Hasbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, 1 ed (Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi, 2017), 9.

⁹ Septy Nurfadhilah, dkk, *Media Pembelajaran SD*, 1 ed (Jawa Barat: CV. Jejak, 2021), 2-3.

¹⁰ Moh. Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 303.

media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat proses belajar secara efisien dan efektif.¹¹

Sejak tahun 1990an telah terjadi penggabungan antara media konten, telekomunikasi dan komputasi interaktif yang mengubah situasi secara radikal. Dalam media baru seperti permainan komputer, interaksi dengan media menjadi interaktif dengan pengguna memegang peranan dalam media yang digunakan. Dengan kata lain, interaksi satu ke banyak telah digantikan dan sekarang konten telah terintegrasi dengan telekomunikasi banyak terjadi, termasuk pribadi ke pribadi. Penggunaan berbagai jenis media yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja menjadi sesuatu yang lumrah di masyarakat saat ini. Dengan menggunakan perkembangan teknologi satelit, kabel atau nirkabel dan internet kita tidak lagi dibatasi oleh benda fisik, batasan geografis ataupun kelangkaan frekuensi radio dalam menggunakan media untuk mendistribusikan pesan atau informasi secara instan kemanapun kita inginkan.

Dalam Al-Qur'an secara tidak langsung Allah SWT mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an selain berperan untuk menjelaskan juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira yang berserah diri padanya. Jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Al-Qur'an surah An-Nahl Ayat 89:

¹¹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo : UMSIDA Press, 2019), 44.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ
 شَهِيدًا عَلَيَّ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَيِّدًا لِكُلِّ شَيْءٍ
 وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur’an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”.

Batasan mengenai pengertian media yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.
- 2) Menurut Gagne and Briggs, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Menurut *National Education Association (NEA)*, media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanupulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.
- 4) Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.
- 5) Sedangkan menurut Heinich, media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau

informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Dari beberapa pendapat mengenai batasan masalah media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Haryoko yaitu media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. 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.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar memudahkan komunikasi dan interaksi sehingga dapat mendorong proses belajar untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Selain memiliki beberapa fungsi media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah manfaat dari media pembelajaran dijelaskan oleh Zainal Aqib dalam buku berjudul model-model, media dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif) diantaranya ialah:

1. Menyeragamkan penyampaian materi
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran lebih interaktif
4. Efisiensi waktu dan tenaga

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.¹²

Manfaat lain juga dikemukakan oleh Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

1. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
2. Pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
3. Penyampaian belajar lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
4. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntunan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat

¹² Yogi Agung Prasetyo, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Mesin Listrik Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang*. (Semarang: 2017). 19.

menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

5. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
6. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.¹³

Berdasarkan pemaparan dari manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dapat dilakukan kapan dan dimana saja, penyampaian belajar menjadi lebih baku, pembelajaran dapat dengan lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan lentz mengemukakan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual ini merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

¹³ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021) 55.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media sosial yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat nya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁴

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media visual ada empat, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

4. Kegunaan Media Pembelajaran

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media, sebagai berikut:

- a. Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.
- b. Perbedaan individual. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor, seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan,

¹⁴ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1 ed (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

kepribadian, serta gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.

- c. Tujuan pembelajaran. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- d. Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur tau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.
- e. Persiapan sebelum belajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
- f. Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan.
- g. Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasikan informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya.
- h. Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa dinormasikan kemajuan belajarnya.
- i. Penguatan. Apabila siswa berhasil belajar ia didorong untuk terus belajar.
- j. Latihan dan pengurangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks.
- k. Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan yaitu meningkatkan kemampuan seseorang untuk

menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.¹⁵

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran yaitu sebagai motivasi, perbedan individual,tujuan pebelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar,emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, dan penerapan.

B. Roda Putar

1. Pengertian Roda Putar

Roda adalah obyek yang berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan di kamus bahasa indonesia, putar adalah gerakan berpusing atau berputar, berkisar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Pengertian roda putar dapat disimpulkan bahwa obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berhenti arah.

Batasan mengenai pengertian roda putar yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menurut Aulia. Roda putar keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor lingkaran tersebut.
- b. Menurut Rahman dkk. Roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.
- c. Sementara menurut Khairunisa. Roda putar ialah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat di putar. Manfaat roda putar dalam penelitian ini adalah dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak

¹⁵ Ibid, 28-29.

berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dan media roda putar mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor ata bagian yang dengan beberapa gambar, isi dari gambar itu. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk permainan. Sehingga media permainan roda putar dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar,serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. ¹⁶

Berdasarkan pemaparan di atas dapat di simpulkan bahwa media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya media ini dapat menarik perhatian,minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Roda Putar

Langkah-langkah penggunaan media permainan roda putar sebagai berikut:

1. Guru memberikan pengarahan tentang media permainan roda putar.
2. Siswa membaca petunjuk permainan sebelum bermain.
3. Kemudian siswa memutar media untuk menentukan teks atau nomor yang di dapat.
4. Selanjutnya, siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang telah tersedia.

¹⁶ Rahmawati Matondang, dkk. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/ MI Untuk Pembelajaran Ppkn* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 67-68.

5. Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar, maka siswa akan mendapatkan skor. Apabila sebaliknya, maka siswa tersebut tidak mendapatkan skor maupun pengurangan skor.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Permainan Roda Putar.

Media permainan roda putar juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media permainan ini dikemas dengan tampilan yang menarik (animasi, gambar, dan warna), sehingga dapat menarik perhatian siswa.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
3. Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan di modifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
4. Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
5. Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kekurangan pada media roda putar, yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang lama saat memainkannya.
2. Memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu, serta membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.¹⁷

C. Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar. Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Sehingga

¹⁷ Ibid, 69.

dalam konsep ini terdapat beberapa komponen yang meliputi : siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus disiapkan.¹⁸

Menurut Trianto Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks ialah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya “mengarahkan interaksi siswa dengan sumber lainnya” dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi oleh guru sebagai pemberi pelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut usman pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses kegiatan yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa. Pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi oleh guru selaku

¹⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Depok: Pt Raja Grafindo persada, 2019), 2.

¹⁹ R. Gilang K, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19* (Jawa Tengah: 2020), 12.

pendidik kemudian diterapkan melalui pertemuan klasikal dengan didukung fasilitas yang memadai.

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan perilaku ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk dan sebagai prosedur. Sebagai produk diartikan semua aktivitas ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau diluar sekolah atau bahan bacaan untuk penyebaran atau dissiminsi pengetahuan. Sebagai prosedur artinya sebagai metodologi atau cara yang digunakan untuk mengetahui sesuatu yang lazim diklaim sebagai metode ilmiah (*scientific methods*). Selain sebagai proses dan produk pernah menganjurkan agar IPA dijadikan sebagai suatu “kebudayaan” atau suatu kelompok atau institusi sosial dengan tradisi nilai, aspirasi, maupun inspirasi.²⁰

Dikutip oleh Tisno Hadisubroto dalam buku Pembelajaran IPA sekolah dasar, *Piaget* mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan krusial dalam pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalaman langsung anak yang terjadi secara spontan dari kecil (Sejak lahir- usia 12 tahun). Efisiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara korelasi metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur kognitif yang menjadi prasyaratn ya yakni

²⁰ Putu Yulia Angga Dewi, Dkk. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 1.

perkembangan kognitif yang bersifat hirarkis serta integratif.²¹

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Kompetensi Dalam Pembelajaran Sains SD/ MI, dapat dipilahkan menjadi lima yaitu:

1. Menguasai pengetahuan tentang berbagai jenis dan berbagai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan sains
3. Mengembangkan wawasan, sikap, dan nilai-nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemampuan sains dan teknologi dengan keadaan lingkungan serta pemanfaatannya bagi kehidupan nyata sehari-hari.
5. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menerapkan iptek serta kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi

Pembelajaran IPA sebagaimana tujuan pendidikan dalam *taksonomi bloom* bahwa pembelajaran dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan sikap ilmiah, pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya dominasi perpaduan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses inovasi.

Pembelajaran IPA disekolah sebaiknya (1) Memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka mampu kompeten melakukan berbagai besaran fisis, (2) Menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan

²¹ Usman Samatowa, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Indeks, 2018). 5.

empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah. Hipotesis dapat berasal dari pengamatan terhadap kejadian sehari-hari yang membutuhkan pembuktian secara ilmiah, (3)Memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai masalah.²²

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli mengenai IPA dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam ialah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sika ilmiah. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran sains ialah upaya agar semua domain yang ada dalam pembelajaran sains yang terdiri atas kognisi, keterampilan proses sains, sikap sains dan pengembangan kreativitas sains dikembangkan bersama-sama. Pembelajaran sains harus mengupayakan agar siswa tahu konsep melalui pengalaman langsung, yang harus menggali informasi, mengorganisasikan informasi serta menguji pendapat.

3. Tujuan pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD harus sesuai dengan hakikat IPA yaitu sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai sikap.hal ini sesuai dengan tujuan mta pelajaran IPA di sekolah dasar yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling

²² Putu Yulia Angga Dewi,Dkk. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/ MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 5.

- mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
 - e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
 - f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
 - g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP / MTS.²³

Menurut Patta Bundu (2006) tujuan pembelajaran IPA peserta didik diarahkan dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membentuk keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Tujuan pembelajaran IPA atau sains menurut Sumanji pada buku KTSP pemahaman serta pengembangan adalah agar peserta didik mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Peserta didik juga mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, sebagai akibatnya lebih menyadari dan menyayangi kebesaran serta kekuasaan penciptanya.

Adapun menurut Prihanto Laksmi (Trianto, 2010), pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang dunia dan bagaimana bersikap.
- b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.

²³ *Ibid*,7-8.

- c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pegamatan.
- d. Mendidik siswa mengetahui cara kerja serta menghargai para penemu.
- e. Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.²⁴

Berdasarkan pemaparan diatas disimpulkan bahwa Pembelajaran IPA di SD harus sesuai dengan hakikat IPA yaitu sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai sikap.hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: Menurut Patta Bundu (2006) tujuan pembelajaran IPA peserta didik diarahkan dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membentuk keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Tujuan pembelajaran IPA atau sains menurut Sumanji pada buku KTSP pemahaman serta pengembangan adalah agar peserta didik mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata.

D. Materi Ekosistem Di SD

1. Pengertian Ekosistem

Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem tersusun dari Komponen Biotik (Berbagai makhluk hidup) dan Abiotik (Makhluk tidak hidup). Ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik Komponen Biotik dan Abiotik dalam ekosistem disebut ekologi.²⁵

²⁴ Indah Pratiwi, *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Medan: Umsu Press, 2021), 8-10.

²⁵ Aslizar, *Hafal Mahir Materi Ilmu Pengetahuan Alam* (Grasindo, 2018), h. 260.

Dalam Al-Qur'an secara tidak langsung Allah SWT mengajarkan kepada manusia bahwa adanya interaksi antara komponen biotik berupa air untuk menumbuhkan dengan hidupnya tumbuhan termasuk komponen dalam pembelajaran ekosistem. Al-Qur'an surah Thaaha ayat 53 yang menjelaskan tentang komponen ekosistem.

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ مَهْدًا وَسَلَكَ لَكُمْ فِيهَا سُبُلًا وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ

مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ أَزْوَاجًا مِّنْ ذُنُوبٍ شَتَّىٰ ﴿٥٣﴾

Artinya : “ Yang telah menjadikan bagimu bumi sebagai hamparan dan yang telah menjadikan bagimu di bumi itu jalan-jalan, dan menurunkan langit air hujan. Maka kami tumbuhkan dengan air hujan itu berjenis-jenis dari tumbuh-tumbuhan yang bermacam-macam”.

Menurut undang-undang lingkungan hidup UULH 1982 menjelaskan tentang pengertian ekosistem sebagai berikut: “Ekosistem adalah tatanan kesatuan secara utuh menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi. Perlu diketahui bahwa di dalam ekosistem terdapat makhluk hidup dan lingkungannya. Makhluk hidup terdiri dari tumbuh-tumbuhan, hewan dan manusia. Sedangkan lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar individu. Menurut UULH tahun 1982 bahwa lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Ekosistem yang didiami makhluk hidup dapat terbentuk secara alami ataupun karena buatan manusia. Ekosistem alami, bila terbentuknya ekosistem karena peristiwa alam, misalnya ekosistem pegunungan, hutan, sungai, dan laut. Sementara, ekosistem buatan yang dibuat

sengaja oleh manusia, seperti ekosistem sawah, kolam, dan akuarium.

Dalam sebuah ekosistem, terdapat istilah individu, populasi, komunitas, dan habitat. Individu adalah satuan organisme yang mendiami ekosistem tertentu, sedangkan populasi adalah keseluruhan (kumpulan) dari organisme sejenis tersebut. Kemudian, komunitas adalah kumpulan beberapa jenis populasi yang saling berinteraksi dalam satu habitat. Dengan demikian, habitat adalah tempat tinggal dan berkembang biaknya seluruh populasi dari suatu komunitas.

Dalam memenuhi kebutuhan makan sehari-hari, maka akan ada terjadinya interaksi makan dan dimakan, atau disebut “Rantai Makanan”, karena ada yang berperan sebagai produsen, konsumen dan dekomposer. Produsen adalah makhluk hidup penghasil makanan lewat fotosintesis seperti tumbuhan hijau, alga, plankton atau *cyanobacteria* dan tidak melakukan proses memakan dan selalu menempati trofik pertama atau paling bawah. Konsumen adalah pengguna/pemakan hampir seluruh organisme hidup yang ada di bumi, seperti manusia dan hewan serta menempati trofik kedua. Untuk hewan terdapat tingkatan sebagai konsumen Tingkat I (Belalang, Ulat, Kelinci,dll), Tingkat II (Katak, Tikus,dll) dan Tingkat III (Burung, Hiu, Harimau,dll) tergantung kedudukannya di alam serta terletak di trofik paling puncak.

Sedangkan Dekomposer (Pengurai) adalah makhluk hidup yang memakan organisme mati dan sisa-sisa limbah dari organisme lain seperti tumbuhan dan hewan. Hasil penguraian tersebut digunakan kembali oleh produsen (Tumbuhan) sebagai bahan nutrisi untuk pembuatan makanan. Proses ini akan berlangsung terus-menerus di dalam suatu ekosistem.

Dalam rantai makanan terdapat jaring-jaring makanan. Bila terjadi perubahan peran dan kedudukan

apakah pada produsen, konsumen ataupun dekomposer yang akhirnya mempengaruhi jaring-jaring makanan, maka akan berdampak pada terganggunya siklus kehidupan dan ketersediaan cadangan makanan. Untuk itu, agar antar makhluk hidup, hidup dalam keseimbangan, maka hubungan interaksi dapat bersifat menguntungkan (Simbiosis Mutualisme), merugikan (Simbiosis Parasitisme), ataupun netral (Simbiosis Komensalisme). Semuanya memiliki tujuan dan maksudnya masing-masing.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa ekosistem merupakan tempat berlangsungnya hubungan timbal balik yang kompleks antara makhluk hidup dengan lingkungannya baik yang hidup maupun tak hidup (Tanah, udara, air, atau kimia fisik) yang secara bersama-sama membentuk suatu sistem ekologi. Selain itu, dalam ekosistem terdiri dari ekosistem alami dan buatan yang didalamnya memuat beberapa tempat tinggal ekosistem yang disebut populasi, komunitas dan habitat.

2. Komponen Ekosistem

a. Komponen Biotik

Komponen biotik yang terdiri dari benda hidup yang ada di bumi, contohnya manusia, hewan, tumbuhan dan mikroorganisme. Berdasarkan perannya, komponen biotik ekosistem terbagi menjadi produsen sebagai makhluk hidup yang menghasilkan makanan sendiri, konsumen sebagai makhluk hidup yang tidak bisa membuat makanan sendiri dan bergantung pada organisme lain, detritivor sebagai makhluk hidup pemakan sisa organisme maupun bangkai organisme yang telah hancur dan dekomposer

sebagai pengurai zat-zat yang terdapat dalam makhluk hidup yang sudah mati.²⁶

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa komponen biotik adalah segala sesuatu yang hidup seperti mikro organisme, tumbuhan,hewan dan manusia.

b. Komponen abiotik

Komponen abiotik menyediakan tempat hidup, makanan, dan kondisi yang diperlukan oleh komponen biotik sehingga komponen abiotik sangat mempengaruhi jenis komponen biotik yang dapat hidup. Komponen abiotik yang mempengaruhi komponen biotik dalam suatu ekosistem antara lain : air, tanah, suhu, cahaya matahari, udara, kelembapan dan keasaman.²⁷

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa komponen abiotik adalah segala sesuatu yang tidak hidup, seperti air,tanah, udara dan sebagainya.

3. Macam-Macam Ekosistem

- a. Ekosistem alami terjadi secara ilmiah. Ekosistem alami memiliki komponen-komponen yang lebih lengkap. Ekosistem alami tidak memerlukan pemeliharaan atau pasokan energi. Karena ekosistem alami fapat memenuhi kebutuhannya sendiri. Ekosistem alami berada dalam kondisi yang seimbang.
- b. Ekosistem buatan terjadi karena adanya campur tangan manusia. Ekosistem ini biasanya memiliki komponen yang kurang lengkap. Ekosistem buatan memerlukan pasokan energi dan pemeliharaan. Oleh

²⁶ Anita Nungki Ernawati, *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPA SD/MI Kelas V*, (Jakarta: Bumi Aksara,2021), 80.

²⁷ *Ibid*, 263.

karena itu, ekosistem buatan menjadi mudah terganggu.²⁸

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam ekosistem terdiri dari secara ilmiah yang dimana ini terjadi secara alami bukan dengan campur tangan manusia, sedangkan ekosistem buatan terjadi karena adanya campur tangan manusia dan memerlukan pemeliharaan.

4. Jaring-jaring dan Rantai Makanan

Jaring-jaring makanan adalah kumpulan dari beberapa dari rantai makanan dalam sebuah ekosistem. Semakin banyak makhluk hidup yang terlibat dalam sebuah jaring-jaring makanan, maka energi yang mengalir juga semakin banyak. Dalam jaring-jaring makanan dimungkinkan terjadinya persaingan dan adanya hubungan saling mempengaruhi dengan yang lainnya.²⁹

Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan dengan urutan dan arah tertentu. Dalam proses makan dan dimakan ini terjadi perpindahan energi dari produsen ke konsumen lalu pengurai. Rantai makanan dimulai dari tumbuhan hijau yang berperan sebagai produsen, tumbuhan hijau akan dimakan oleh herbivora sehingga herbivora disebut konsumen tingkat pertama. Herbivora akan dimakan oleh karnivora sehingga karnivora disebut konsumen tingkat kedua dan seterusnya.³⁰

Pengertian hewan herbivora adalah bentuk hewan yang mengkonsumsi atau memakan tanaman, jamur, dan sebagainya, hewan yang termasuk golongan herbivora biasanya hidup di tempat yang banyak sekali tumbuh rerumputan, seperti padang rumput, hutan dan

²⁸ Ervina Mukharomah, *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2021), 12.

²⁹ Moh. Zulkifli, Nur Utari, *Ulangan Harian Tematik SD/MI*, (Jakarta: Wahyu Media, 2022), 307.

³⁰ Saktiyono, *IPA Biologi SMP Dan MTS Untuk Kelas VII*, (PT. Gelora Aksara Pratama), 92.

persawahan. Yang tergolong hewan herbivora yaitu kambing, kerbau, kelinci, jerapah, gajah, dll. Hewan karnivora adalah hewan yang memakan daging atau pemakan hewan lainnya, hewan karnivora memiliki taring dan cakar yang tajam berguna untuk mendapatkan makanan, yang tergolong hewan karnivora adalah burung, dan serangga.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan jaring-jaring makanan adalah bagan yang menjelaskan proses makan-dimakan setiap spesies dalam suatu ekosistem. Bagan ini terdiri dari berbagai rantai makanan yang saling berhubungan dan bisa tumpang tindih.

E. Kompetensi Capaian Pembelajaran

Berikut tabel dibawah ini adalah bentuk kompetensi inti dan kompetensi dasar tema ekosistem sebagai berikut:

- Tema 5 : *Ekosistem*
- Subtema 1 : *Komponen Ekosistem*

Tabel 2.1 Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

K.I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai Agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
------------	---

K.D	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.</p> <p>4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p> <p><u>IPA</u></p> <p>1.4 mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem dilingkungan sekitar.</p> <p>1.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.</p>
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar ekosistem yang dibawa oleh guru, siswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> - Memahami dan menjelaskan hubungan antara makhluk hidup. - Mengidentifikasi komponen didalam sebuah ekosistem - Menjelaskan beberapa jenis ekosistem - Menjelaskan peran dan fungsi rantai makanan dan jaring-jaring makanan didalam sebuah ekosistem ▪ Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu: <ul style="list-style-type: none"> - Menentukan pokok pikiran dari sebuah bacaan nonfiksi ▪ Memahami peran makhluk hidup bagi kelangsungan hidup mereka didalam sebuah ekosistem, siswa mampu : <ul style="list-style-type: none"> - Membuat sebuah jaring-jaring makanan dari sebuah ekosistem. - Mempresentasikan hasil kerja mereka dan menjelaskannya dengan percaya diri didepan kelas. - Membuat tulisan mengenai hubungan yang terjadi dalam rantai makanan.

F. Kerangka Berfikir

Media dapat dibuat dalam bentuk cetakan, non-cetakan dan bersifat audio visual. Dengan adanya media yang telah dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi yang akan di sampaikan nantinya dan dapat mengembangkan keahliannya pada saat pelaksanaannya untuk merubah proses pendidikan, sehingga bisa memotivasi semangat peserta didik. Pengembangan media roda putar diharapkan mampu menopang peserta didik untuk dapat memahami materi lebih mudah. Karena pada dasarnya peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran dalam proses belajar berlangsung.

Dalam latar belakang masalah yang telah dijelaskan dipembahasan sebelumnya mengenai pra penelitian yaitu mengenai harapan dalam proses pembelajaran yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan, yang diperkirakan bahwa pembelajarannya kurang menarik. Oleh karena itu berlandaskan rumusan masalah, landasan teori serta hasil penelitian yang relevan maka diperlukannya sebuah solusi yang tepat dengan mengembangkan suatu media yang tentunya tidak menjadikan peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas, oleh karena itu peneliti berusaha memberikan sebuah solusi dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa media roda putar agar lebih inovatif, kreatif, dan efisien. Dengan adanya pengembangan media roda putar ini diharapkan peserta didik merasa senang dan mudah menyerap materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, Hamzah. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development* Sumedang: CV. Literasi Nusantara.
- Ardaya, Dendi Ahmad. 2019. "Penerapan Pendekatan Santifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ipa Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No.1.
- Aslizar. 2018. *Hafal Mahir Materi Ilmu Pengetahuan Alam*. Grasindo.
- Astawan, I Gede dan I Gusti Ayu Tri Agustina. 2020. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Nilacakra.
- Branch, Robert Maribe. 2019. *Instryctional Design : The ADDIE Aproach*. London: Springerb Science + Business Media.
- Dewi ,Eka Puspita, Agus Suyatna, Abdurrahman, Chandra Ertikanto. 2017. "Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Kalor" *Jurnal Kependidikan dan Ilmu Tarbiyah Tadris*, 2, No. 2.
- Dewi, Putu Yulia Angga Dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ernawati, Anita Nungki. 2021. *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPA SD/MI Kelas V*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ervina, Mukharomah. 2021. *Konsep Dasar Ekologi Tumbuhan*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Friendha Yuanta. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 1 No.2.

- Hidayah, Nurul, dan Fiki Hermansyah. 2017. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3, No. 2.
- Hidayah, Nurul dan Sri Latifah, Mayza Putri Adha. 2017. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung", *Jurnal Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2, No. 1.
- Karisma, Rista dan Mudzanatun, Prasena Arisyanto. 2019. "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2" *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3, No. 3.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1 ed Jakarta: Kencana.
- Matondang, Rahmawati dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD / MI Untuk Pembelajaran Ppkn*. Batu: Literasi Nusantara.
- Mislia. 2019. "Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII di MTS Kabupaten Malang". Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nelly, Wedyawati dan Lisa Yasinta. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Nurfadhilah, Septy dkk. 2021. *Media Pembelajaran SD*, 1 ed. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Nuzulia, Nuril, dan Elok Khoirul Muna Mabni Zain. 2020. "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI

Psm Padangan Kabupaten Tulungagung, “*Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 5, No. 1.

Prasetyo, Yogi Agung. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Mesin Listrik Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang*.

Pratiwi, Indah. 2021. *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: Umsu Press.

Pribadi, Benny Agus dan Dewi A. Padmo Putri. 2019. “*Pengembangan Bahan Ajar*” Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Pribadi, Benny A. 2019. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.

Riani, Wanda. 2022. “*Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.1 No. 1.

Rica, Wijayanti. 2019. “*Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran ADDIE Dan Media Mind Organizer*”, *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2, No, 1.

Saktiyono. 2019. *IPA Biologi SMP Dan MTS Untuk Kelas VII*, PT. Gelora Aksara Pratama.

Samatowa, Usman. 2018. *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Sufyanto, Moh. Imam . 2020. *Pembelajaran SD / MI* . Bandung: Mangu Makmur Tanjung Lestari.

Surahman, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan MakhluK Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Gambar Media Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera”. *Jurnal Kratif Tadulako Online* Vol. 3 No. 4 .

Wisada,Putu Darma Dkk. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”, *Jurnal Of Education Technology*, Vol. 3 No. 3.

Zulkifli,Moh. dan Nur Utari. 2022. *Ulangan Harian Tematik SD/MI*, Jakarta: Wahyu Media.

