

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART PINWHEEL* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II
SD NEGERI 104276**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

FADILLAH SAFITRI

2102090136



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 7 Juli 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒ A) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Jurnal
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Ist, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

1.

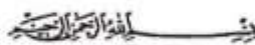
2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Medan, Juni 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

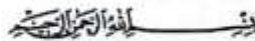
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19/05	Perbaikan Kata Pengantar	
26/05	Perbaikan Gambar Desain media Smart Pinwheel	
3/06	Mengubah warna gambar Hasil Refor validasi & Hasil Refor Kepraktisan	
12/06	Revisi Tambahan Bahan Ajar	
16/06	Perbaikan Daftar Pustaka	
24/2025 06	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juni 2025
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Smart Pinwheel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



FADILLAH SAFITRI
NPM. 2102090136

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Fadillah Safitri, 21020901362. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengembangan Media *Smart Pinwheel* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276”

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui Tingkat kevalidan media. (2) Mengetahui tingkat kepraktisan media. (3) Mengetahui bagaimana produk *Smart Pinwheel* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analyze* atau Analisis; (2) *Design* atau Perancangan; (3) *Development* atau Pengembangan; (4) *Implementation* atau Penerapan; (5) *Evaluation* atau Evaluasi. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* atau Penerapan, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Smart Pinwheel* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Berdasarkan hasil validasi terhadap media *Smart Pinwheel* 95% untuk ahli materi, 93% untuk ahli media, 95% untuk ahli bahasa, artinya media pembelajaran masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon peserta didik diperoleh nilai 87% dan untuk respon guru diperoleh nilai 90%, artinya media pembelajaran masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Pinwheel* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Smart Pinwheel*, Peserta Didik

KATA PENGANTAR



Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat pada waktunya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Smart Pinwheel* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, Penulis sangat berterima kasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, terutama kedua orang tua penulis, yaitu bapak **Julianto** dan ibu **Nur'Aini** yang telah merawat, membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang moril maupun material. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau yang telah memberikan kasih sayang yang tulus. Dan tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti melaksanakan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd,** Dekan FKIP Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd,** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** Selaku dosen pembimbing peneliti yang telah memberikan saran, komentar, gagasan, koreksi, dan bimbingan dalam penulisan penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi yang telah banyak memberikan ilmu,

bimbingan, dukungan, saran, dan motivasi kepada peneliti selama di dalam maupun di luar pendidikan.

9. Ibu **Evi Rodiah S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Negeri 104276 dan ibu **Rusini Br Damanik S.Pd** selaku Guru Kelas II SD Negeri 104276 yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
10. Kepada Kakak tercinta peneliti **Samida Lestari S.M**, Adik laki-laki tercinta peneliti **M. Habib Pasya** dan Adik Perempuan tercinta peneliti **Fadillah Chairun Nisa** yang telah membantu dalam apa pun, dan memberikan dukungan tanpa akhir kepada penulis.
11. Sahabat tercinta peneliti **Putri Viona, Tantri Ayu Wulandari, Riska Naiborhu, Wafiq Azizah** yang selalu memberikan dukungan cinta, bantuan, informasi, dan saran untuk peneliti.
12. Teman-teman seperjuangan **VII C Pagi Stambuk 2021** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
13. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri **Fadillah Safitri**, karena telah mampu berusaha keras, berjuang sejauh ini dan semangat sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhusus penulis sendiri.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juli 2025

Peneliti

Fadillah Safitri
2102090136

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Spesifikasi Produk.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Smart Pinwheel</i>	20
2.1.3 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	23
2.2 Kerangka Konseptual	28
2.3 Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian	32

3.2 Tahapan Penelitian	33
3.2.1 Lokasi Penelitian	33
3.2.2 Sumber Data Penelitian	33
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	34
3.2.4 Analisis Data Penelitian	39
3.3 Tahapan Pengembangan.....	41
3.3.1 Pembuatan Produk	45
3.3.2 Pengujian Lapangan	46
3.4 Jadwal Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	48
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Materi.....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Bahasa.....	37
Tabel 3.4 Kisi Kisi Respon Guru	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	38
Tabel 3.6 Presentase Kevalidan	39
Tabel 3.7 Presentase Kepraktisan	41
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian	47
Tabel 4.1 Kompetensi dasar Indikator Pembelajaran	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	558

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Konseptual.....	30
Gambar 3.1 Bagan Desain Tahapan Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4.1 Desain Media <i>Smart Pinwheel</i>	51
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi	56
Gambar 4.3 Uji Coba Dikelas	57
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	73
Lampiran 2. Silabus	77
Lampiran 3. Bahan Ajar	80
Lampiran 4. Buku Petunjuk Cara Bermain Media <i>Smart Pinwheel</i>	83
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	92
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Guru.....	95
Lampiran 9. Lembar Angket Respon Peserta Didik	98
Lampiran 10. Lembar Hasil Wawancara	105
Lampiran 11. Dokumentasi.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses vital yang menjadi kebutuhan setiap orang untuk berhubungan dengan lingkungannya dengan sadar dan terencana agar meningkatkan seluruh kemampuan yang dimiliki, baik jasmani maupun rohani. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan suatu perubahan kemajuan positif dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, emosi, dan keterampilan yang terus-menerus (Rahman, 2022). Pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan serta kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses ini mencakup penguatan nilai-nilai spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, serta pengembangan akhlak mulia serta penguasaan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi maupun masyarakat. Agar pendidikan mampu membentuk masyarakat yang cerdas dan mandiri, dibutuhkan adanya sistem yang terstruktur dan dirumuskan dalam bentuk kebijakan pendidikan.

Melalui proses ini, pendidikan berperan penting dalam melahirkan generasi baru yang menjadi teladan serta penerus nilai-nilai dari generasi sebelumnya (Amri, 2021). Di samping itu, pendidikan di Indonesia memegang peranan krusial dalam mengasah potensi individu serta membentuk kepribadian dan karakter Peradaban bangsa yang bermartabat. Langkah ini diambil sebagai bagian dari usaha untuk

bangsa yang bermartabat. Langkah ini diambil sebagai bagian dari usaha untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat secara keseluruhan (Sujana, 2019).

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat. Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta sehat secara fisik dan mental, memiliki pengetahuan, Inovatif, mandiri, serta memiliki kemampuan untuk berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Secara garis besar, tujuan pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang mendukung siswa supaya dapat melaksanakan peran dan tanggung jawabnya secara mandiri. Oleh karena itu, pendidikan mencakup berbagai aspek yang memengaruhi perkembangan individu, termasuk pertumbuhan, perubahan perilaku, serta kondisi internal dan eksternal. Perubahan tersebut mencakup peningkatan dalam aspek ilmu, kemampuan, dan sikap yang dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari (A. M. Sari & Lian, 2022).

Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Secara umum, pembelajaran Bahasa Indonesia pada level ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi secara verbal maupun tertulis. Bahasa Indonesia juga sebagai alat bantu untuk pembentukan dan pengembangan karakter di SD. Bahasa Indonesia juga dapat dikatakan sebagai

termasuk ke dalam mata pelajaran yang esensial dalam dunia pendidikan di Indonesia (Mubin & Aryanto, 2024).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa wajib menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut menjadi bagian esensial dalam penguasaan bahasa. Di antara semuanya, kemampuan membaca dianggap sebagai fondasi utama yang wajib dimiliki setiap siswa, karena membaca berperan sebagai pintu gerbang untuk mendapatkan pengetahuan serta berfungsi penting dalam kehidupan sehari-hari (Mufid & Doyin, 2021).

Membaca adalah proses mengubah berbagai bentuk symbol baik berupa lambang, tanda, maupun huruf menjadi bunyi yang mengandung makna. Makna yang diperoleh dari proses tersebut kemudian dipadukan berlandaskan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Kemampuan membaca adalah salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa. Dengan kemampuan membaca yang baik, peserta didik memiliki peluang lebih besar untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Membaca juga memainkan peran penting dalam pengembangan diri yang berkelanjutan. Oleh sebab itu, pengenalan terhadap kegiatan membaca sebaiknya sudah dimulai sejak usia dini (Navida, 2023).

Membaca berfungsi sebagai aspek krusial dalam seluruh proses pembelajaran ketika seorang anak belum mampu membaca dan memahami isi bacaan, maka akan sulit baginya untuk mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Di antara berbagai aspek pembelajaran bahasa di tingkat Sekolah Dasar, kemampuan membaca termasuk salah satu keterampilan yang sangat krusial.

Aktivitas membaca dapat diartikan sebagai aktivitas melafalkan kata-kata serta memahami makna dari teks cetak. Proses ini mencakup kemampuan untuk menganalisis dan mengorganisasi beragam kemampuan yang rumit dan melibatkan berbagai aspek seperti pembelajaran, proses berpikir, pengambilan keputusan, penggabungan berbagai elemen, serta pemecahan masalah yang menghasilkan pemahaman serta klarifikasi informasi bagi pembaca (Harianto, 2020).

Kemampuan membaca adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pelajar sendiri dalam sebuah kegiatan pembelajaran, karena membaca adalah aktivitas mental yang bertujuan untuk menggali serta memahami makna yang terdapat dalam teks tertulis. Kemampuan membaca merupakan keterampilan vital untuk masa depan, mengingat hampir semua aspek kehidupan sehari-hari melibatkan aktivitas membaca. Keterampilan ini sebaiknya dikuasai sejak di Sekolah Dasar, sebab membaca terkait erat dengan keseluruhan proses pembelajaran siswa di jenjang tersebut. Anak-anak yang belum mahir membaca biasanya akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti pelajaran di berbagai mata pelajaran. Mereka juga mengalami hambatan dalam menerima dan memahami informasi yang disajikan melalui buku pelajaran, buku pendukung, serta sumber belajar tertulis lainnya (Alpian & Yatri, 2022).

Menurut (Ain & Ain, 2024) peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca membutuhkan bimbingan khusus dari guru dengan memanfaatkan media yang sesuai agar kemampuan membaca dan pemahaman bimbingan khusus dari gurunya agar memahami apa yang dibacanya. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas serta kemampuan guru dalam menyampaikan

materi. Maka dari itu, kesiapan guru menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan, karena semakin matang persiapan yang dilakukan, semakin optimal juga dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataannya banyak siswa merasa jenuh dengan materi yang disampaikan. Kondisi ini kerap kali terjadi karena guru cenderung penggunaan buku panduan dan buku siswa sebagai sumber utama, serta belum banyak menerapkan pendekatan yang berkreativitas dan berinovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil observasi awal peneliti di kelas II SD Negeri 104276, wawancara yang dilakukan mengungkapkan sejumlah permasalahan, salah satunya yaitu rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa siswa cenderung menganggap pelajaran tersebut membosankan. Oleh karena itu, disebabkan minat membaca peserta didik masih rendah. Situasi ini disebabkan oleh kenyataan guru masih fokus menggunakan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang media pembelajaran yang sesuai agar dapat mendorong minat baca siswa, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dalam setiap pertemuan. Dari masalah tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru belum cukup berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat mendorong minat baca siswa, sehingga pemahaman peserta didik selama proses belajar menjadi kurang optimal.

Adapun cara efektif untuk mengatasi permasalahan ini yakni dengan menggunakan media *Smart Pinwheel*, diharapkan melalui media ini yang nantinya akan menjadi penunjang minat membaca peserta didik, dengan menggunakan

media visual yaitu *Smart Pinwheel*. Karena media *Smart Pinwheel* ini merupakan media yang sangat unik dan juga menarik, bahkan masih sedikit orang yang memanfaatkan media ini, padahal penggunaannya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar membaca pada anak. Media *Smart Pinwheel* secara umum dikenal sebagai alat yang menyerupai kincir pintar, berisi materi edukatif yang bisa diputar dan dikendalikan secara berkelanjutan, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi secara lebih efektif dan cepat.

Media *Smart Pinwheel* merupakan media pembelajaran yang dirancang seperti kincir angin yang cerdas, sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang-senang. Media *Smart Pinwheel* tersebut dibuat dari kayu pilihan, lalu dihiasi dengan gambar dan judul dongeng agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Tujuannya adalah agar siswa lebih fokus saat belajar dan semangat belajarnya meningkat. Media *Smart Pinwheel* termasuk dalam kategori media visual, yang berarti informasi disampaikan kepada peserta didik menggunakan indera visual, sebab pesan disajikan dalam format teks kalimat dan gambar ilustrasi media pembelajaran ini merupakan alat bantu mengajar (F Harahap, 2024).

Media ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca teks cerita, tetapi juga dapat mendorong mereka berinteraksi dengan isi cerita tersebut. Selain itu, media ini juga bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap kelanjutan dari cerita yang disajikan. Pemilihan media *Smart Pinwheel* ini selaras dengan perkembangan Kurikulum terkini. Media *Smart Pinwheel* ini melengkapi media visual menarik yang sudah ada, sehingga media ini

dapat mendukung berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, misalnya seperti meningkatkan kemampuan berbahasa.

Oleh karena itu, media ini sangat tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu memacu semangat dan daya tarik belajar siswa. Media tersebut dirancang untuk mempermudah serta memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih maksimal dan lancar efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merasa terpanggil untuk melaksanakan sebuah studi “Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan referensi pada latar belakang yang telah diterangkan, peneliti menemukan beberapa pernyataan yang relevan terkait masalah ini, yaitu:

1. Rendahnya kemampuan membaca dasar peserta didik
2. Proses pembelajaran yang terkesan membosankan karena guru masih mengandalkan buku paket, spidol, dan papan tulis sebagai satu-satunya media pembelajaran.
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong semangat membaca peserta didik.
4. Pembelajaran hanya berfokus pada buku paket sehingga siswa tidak dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan.

5. Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat kemampuan Bahasa yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis sehingga peneliti membatasi masalah pada kemampuan membaca dasar.
6. Perlunya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang baru agar dapat membantu pelaksanaan pembelajaran peserta didik agar menerapkan ilmu setelah mempelajarinya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah karena terlalu luas, maka peneliti Batasi pada kemampuan membaca yaitu membaca dasar. Batasan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276?
3. Bagaimana Pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada paparan latar belakang permasalahan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276
3. Untuk mengetahui pengembangan media *Smart Pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276.

1.6 Spesifikasi Produk

Hasil akhir dari proses pengembangan dalam Penelitian ini fokus pada pembuatan media *Smart Pinwheel* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi membaca siswa kelas II dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 104276.

Produk penelitian ini memiliki rincian spesifikasi berikut:

1. Media yang dibuat dalam studi ini adalah *Smart Pinwheel*, yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk seperti kincir.
2. Media *Smart Pinwheel* yang dikembangkan dikhususkan untuk materi cerita dongeng, Media ini berperan dalam membantu siswa meningkatkan minat baca dan motivasi selama proses pembelajaran.
3. Media *Smart Pinwheel* ini dibuat menggunakan triplek (kayu), yang dibentuk lingkaran ukurannya 35 cm. Kemudian dibagian tengah lingkaran diberi baut yang fungsinya untuk mengkaitkan ketiang penyangga.
4. Pada bagian penyangga bawahnya dibentuk persegi panjang yang ukurannya panjang 50cm dan lebar 40cm. kemudian dibuat seperti taman dihiasin dengan batu-batu dan bunga yang fungsinya untuk menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat dalam membaca.

5. Media *Smart Pinwheel* dilengkapi dengan judul dan gambar dongeng, fungsi tanda panah diatas sebagai penentu titik berhenti judul dan gambar dongeng. Kemudian ambil buku sesuai arah tanda panah berhenti.
6. Keunikan dari media *Smart Pinwheel* yang dikembangkan oleh peneliti yaitu lingkaran serta penyangga bawah sebagai daya tarik agar peserta didik minat dalam membaca.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara literal berarti penghubung atau perantara. Istilah ini juga berakar dari kata Latin "medius" yang berarti tengah, perantara, atau penyampai. Media adalah sarana yang berperan sebagai penghubung untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim ke penerima. Selain itu, media meliputi berbagai jenis perangkat nyata yang dapat menyampaikan pesan sekaligus membangkitkan minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Media juga bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi belajar selama kegiatan belajar berlangsung (Junaidi, 2019).

Media pembelajaran menjadi elemen krusial dalam keseluruhan sistem dan pelaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan kata lain, media ini memiliki dampak signifikan terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan memegang peran penting dalam proses tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam menyampaikan isi pelajaran yang dapat mendorong siswa agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. (Ani Daniyati, 2023).

Media pembelajaran mencakup segala hal, baik berupa manusia, benda, maupun lingkungan di sekitar, yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan

dalam proses pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang pemikiran dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana pendukung, baik yang bersifat nyata maupun tidak berwujud, yang dirancang untuk menjadi penghubung antara guru dan siswa agar materi pelajaran dapat dipahami dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, media ini berfungsi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Media bertindak sebagai sarana yang memberikan rangsangan kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Media pembelajaran merupakan berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Media pembelajaran juga dimaknai sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan mendistribusikan materi sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efisien dan tujuan pembelajaran dapat direalisasikan dengan maksimal (F. A. Sari, 2024).

Sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran langsung, di mana guru berperan sebagai penyampai informasi dan perlu memanfaatkan berbagai media yang sesuai dan efektif. Media pembelajaran berperan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Segala hal yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran termasuk dalam kategori media

pembelajaran. Dengan pemanfaatan media ini, guru mampu menyampaikan materi secara lebih efektif, sementara peserta didik akan mendapatkan kemudahan memahami pelajaran (M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan² & Tirtayasa, 2023).

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang memungkinkan anak untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan secara langsung. Media tersebut juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pola pikir kritis dan positif, membantu siswa mengenal lingkungan serta potensi dirinya, serta menumbuhkan motivasi dan fokus belajar. Karena itu, seorang pendidik yang kompeten harus menguasai pemahaman ini secara menyeluruh (Nurfadhillah, 2021).

Berdasarkan keterangan para pakar, media pembelajaran berperan sebagai sarana atau bahan yang disampaikan oleh guru guna mendukung proses belajar siswa sesuai dengan materi pelajaran, yang berfungsi sebagai sumber belajar dan mempermudah tercapainya proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat signifikan dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran adalah pemanfaatan media tersebut yang sangat mendukung efektivitas proses belajar mengajar dan menyampaikan materi dan pesan pembelajaran, serta berperan dalam meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar. Karena setiap media memiliki ciri khas tersendiri, pemilihannya harus

dipertimbangkan secara seksama agar penggunaannya sesuai dengan tujuan. (Wulandari & Salsabila, 2023)

Media pembelajaran juga berperan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sekaligus mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Miftah, 2021).

Fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua fungsi media yang pertama adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar, Alhasil, siswa menjadi lebih antusias dan tidak cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara monoton, berkat media yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Fungsi yang kedua adalah sebagai alat untuk meninjau kembali pelajaran yang sudah diberikan supaya peserta didik tidak melupakan pelajaran sebelumnya (Fadilah & Nurzakiyah, 2023).

Fungsi media pembelajaran sebagai alat kompensasi dilihat temuan penelitian, media visual yang memberikan konteks dalam pemahaman teks dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk mengatur informasi dalam teks serta mengingatnya kembali. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa yang lambat dalam menangkap dan memahami materi pelajaran, baik yang disampaikan melalui teks maupun secara lisan lisan (Nurfadhillah & Wahidah, 2021).

Berdasarkan penjelasan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sebagai alat penyampai informasi, media ini memungkinkan

pesan disampaikan secara lebih efektif, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal dan dapat mendorong semangat belajar siswa. Selain itu, Media pembelajaran juga turut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan melibatkan siswa secara aktif.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menawarkan sejumlah keunggulan fungsional yang ditujukan untuk tujuan tertentu, sehingga masing-masing media memiliki keunikan tersendiri. Media pembelajaran visual adalah salah satu jenis media yang menggunakan gambar baik dalam bentuk konkret maupun abstrak, yang bersifat nyata dan dapat langsung dirasakan oleh indera pengguna. Media jenis ini mengintegrasikan informasi dan konsep dengan memanfaatkan gambar-gambar sebagai sarana penyampaiannya (Titin & Yuniarti, 2023).

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat berbagai macam- macam media pembelajaran meliputi hal-hal berikut:

1. Media grafis
2. Media slide
3. Media audio
4. Film (motion picture)
5. Media televisi
6. Multimedia

Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut (Haptanti & Hikmah, 2024).

1. Media grafis, yang juga dikenal sebagai grafika atau grafis, mencakup berbagai bentuk seperti diagram, bagan, diagram, poster, gambar kartun, dan komik.
2. Penggunaan media audio melibatkan kegiatan seperti membaca puisi, mengajarkan musik dan bahasa, serta menyampaikan materi melalui media seperti radio rekaman dokumenter.
3. Media proyeksi mencakup berbagai alat, seperti slide dan film strip berfungsi untuk menampilkan, memindahkan, atau mentransfer satu bentuk visual ke bentuk lainnya
4. Media audiovisual adalah platform yang menyajikan elemen audio dan visual secara bersamaan, memungkinkan siswa untuk mengamati suara serta gerakan tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Media visual adalah sarana pembelajaran yang menyampaikan ide dan fakta dengan jelas dan efektif melalui kombinasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, angka, grafik, poster, dan komik.
6. Media tiga dimensi yang umum dipakai dalam pembelajaran meliputi boneka, penampang, mock-up, dan diorama dibuat menyerupai objek asli dengan ukuran yang bisa setara, lebih besar atau lebih kecil dibandingkan dengan ukuran benda yang sebenarnya

Ciri utama dari media pembelajaran adalah fungsinya sebagai sarana untuk mentransmisikan pesan dan informasi disampaikan kepada penerima melalui berbagai jenis media pembelajaran (Fadillah, 2020).

1. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan dan tidak memiliki elemen suara. Contoh-contoh media dalam kategori ini meliputi film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, serta berbagai bahan cetak seperti media grafis serta sejenisnya.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran. Media ini berfungsi untuk merekam dan menyebarkan suara, baik dari manusia maupun hewan. Selain itu, media audio juga digunakan untuk melatih keterampilan mendengarkan pesan secara lisan

3. Media Audio-Visual

Media ini mengintegrasikan elemen visual dan audio yang ditampilkan secara bersamaan dalam proses penyampaian pesan atau informasi.

Dari berbagai media yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori: visual, audio, dan audio-visual. Dalam hal ini, peneliti memilih media visual sebagai alat bantu. Setiap jenis media dipilih berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

d. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan yang

Ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada, serta menyesuainya dengan karakteristik dan kemampuan media tersebut. Kriteria pemilihan ini mencakup keselarasan media dengan tujuan pengajaran, harus sesuai dengan isi bahan pelajaran, harus mudah digunakan, harus memiliki kemampuan guru untuk menggunakannya, serta harus memiliki waktu yang tersedia untuk menggunakannya (Yespa Warinta & Kinanti Oktria, 2024).

Menurut sejumlah kriteria yang harus dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat (Wahyuni, 2022).

1. Kesesuaian, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi dan tujuan pembelajaran, guna memastikan keterpaduan antara keduanya.
2. Kemampuan mendukung konten dan materi pembelajaran menuntut penggunaan media yang memenuhi kriteria yang selaras dengan topik yang akan diajarkan.
3. Media yang mudah diperoleh dan digunakan, oleh karena itu Penting untuk diingat bahwa kemudahan dalam memperoleh media sangat penting. Jika terjadi kerusakan dan perlu dilakukan penggantian, maka akan lebih mudah untuk mendapatkan media pengganti.
4. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan cara berpikir siswa agar dapat menarik minat mereka selama proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran perlu sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya, karena sebaik apa pun media yang digunakan tidak

akan efektif jika tidak dikuasai efektif apabila guru tidak memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya dengan baik, hasil yang diharapkan dari penggunaan media tersebut tidak akan terwujud secara optimal.

6. Tingkat keberhasilan dalam pemanfaatan media. Dalam proses pembelajaran, hasil yang maksimal dapat dicapai melalui penggunaan media yang efektif.

Menurut penjelasan dari terdapat empat kriteria penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan media (Dewi, 2023).

1. Pemanfaatan sumber lokal, artinya jika media yang dibutuhkan tidak ada, maka harus diusahakan dengan membelinya atau membuatnya sendiri pada sumber-sumber yang ada.
2. Pertimbangan apakah dana, tenaga, dan fasilitas memungkinkan pembuatan atau pengadaan media secara mandiri.
3. Faktor yang berkaitan dengan fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan daya tahan media agar dapat digunakan untuk penggunaan dalam waktu yang berkepanjangan.
4. Efektivitas serta memiliki efisiensi biaya dalam jangka panjang; meskipun terlihat mahal di awal, namun sebenarnya lebih ekonomis dibandingkan dengan media lain yang hanya bisa dipakai satu kali saja.

Kesimpulannya, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta mudah digunakan agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif. Karena itu, sangat penting untuk mengetahui kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diberikan.

2.1.2 Media Pembelajaran *Smart Pinwheel*

a. Pengertian Media *Smart Pinwheel*

"*Smart Pinwheel* adalah sebuah media yang memiliki bentuk menyerupai kincir dan berisi materi pembelajaran yang dapat berputar tanpa henti. Alat ini didesain guna mempermudah siswa dalam menguasai materi pembelajaran secara lebih cepat. Media *Smart Pinwheel* berfungsi sebagai sarana belajar yang menyenangkan, mirip dengan kincir angin (Safitri & Aisyah, 2022). Pemanfaatan media *Smart Pinwheel* mampu membangkitkan semangat belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal (Aulia & Faisal, 2024).

Media *Smart Pinwheel* adalah kemampuan dan tujuan penerapan media pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mental siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk menyelesaikan berbagai latihan pembelajaran, karena pelatihan membantu dalam menjelaskan materi, menumbuhkan imajinasi peserta didik, membantu mencapai tujuan belajar yang sebagai sarana permainan yang maksimal bagi siswa (Nabila & Basri, 2023) . Media *Smart Pinwheel* merupakan alat pembelajaran yang dirancang sebagai permainan yang menyerupai kincir angin. Media *Smart Pinwheel* terbuat dari kayu pilihan, dilengkapi dengan gambar simbol huruf beraneka warna, dan dihias sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa, guna meningkatkan fokus dan semangat belajar mereka. Media *Smart Pinwheel* termasuk dalam kategori media visual, di mana penerima pesan (siswa) akan menerima informasi melalui indera

penglihatan, karena informasi yang diberikan disampaikan melalui representasi simbol-simbol visual (Munawwarah & Farida, 2025).

Media *Smart Pinwheel* dapat berfungsi sebagai alat yang menyenangkan bagi siswa serta memberikan variasi baru dalam penggunaan media tersebut. media *Smart Pinwheel* dapat memaksimalkan proses belajar siswa dengan pendekatan yang menyenangkan sehingga dengan media *Smart Pinwheel* dapat memicu peserta didik dalam berpikir kritis. Karena menggunakan media *Smart Pinwheel* dapat diterapkan dengan berbagai cara guna merangsang berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini, salah satu caranya adalah yakni kemampuan berpikir kritis.

Smart Pinwheel adalah alat permainan edukatif (APE) yang berbentuk kincir, media ini dirancang dengan menggunakan kayu atau triplek, serta pada baling-baling kincir dapat diberikan gambar sesuai dengan tema agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. *Smart Pinwheel* dapat digunakan secara individu. Pada media *Smart Pinwheel* juga dapat melatih kognitif, motorik halus, serta peserta didik dapat melatih rasa sabar karena menunggu giliran untuk mencoba media *Smart Pinwheel* (Putri, 2024).

Berdasarkan pendapat itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Smart Pinwheel adalah alat pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran membantu dalam menjelaskan materi dan menumbuhkan imajinasi peserta didik.

b. Manfaat Media *Smart Pinwheel*

Adapun manfaat media pembelajaran *Smart Pinwheel* sebagai berikut (Nainggolan, 2023).

1. Meningkatkan Kemampuan Membaca
2. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif
3. Meningkatkan Motivasi Belajar
4. Mengembangkan Pemahaman Konsep
5. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis
6. Mengembangkan Kemampuan Berkolaborasi

Menurut (Ketut Ninda Putri Ayuni & Dewa Gede Firstia Wirabrata, 2024) manfaat media pembelajaran *Smart Pinwheel* juga untuk merangsang berbagai indra siswa dan mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Menurut (Zakiah, 2022) media *Smart Pinwheel* dengan visualisasi yang dinamis dan teknologi interaktif, *Smart Pinwheel* juga dapat membuat materi yang kompleks lebih mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Smart Pinwheel*

1. Kelebihan Media *Smart Pinwheel*

- a. Interaktif dan menyenangkan.
- b. Meningkatkan pemahaman konsep sains, teknologi, dan lingkungan.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
- d. Mengembangkan kemampuan berkolaborasi.
- e. Meningkatkan kesadaran lingkungan.

Menurut (Safitri & Aisyah, 2022) Kelebihan dari media *Smart Pinwheel* ini antara lain adalah sifatnya yang konkrit (nyata, ada, berwujud, dapat dilihat, dan dirasakan), mudah untuk diterapkan, serta memberikan tantangan lebih bagi siswa berkat variasi media yang menggunakan warna-warna menarik. Kelebihan media

Smart Pinwheel juga terdapat elemen permainan yang disisipkan dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara bermain, sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan membantu menghindari rasa bosan selama proses belajar. Melalui perpaduan antara kegiatan belajar dan bermain, motivasi siswa dapat terbangkitkan (Wahyudi, 2023).

2. Kekurangan Media *Smart Pinwheel*

- a. Biaya yang relatif mahal.
- b. Ketergantungan pada teknologi.
- c. Keterbatasan akses.
- d. Keterbatasan konten.
- e. Ketergantungan pada guru yang terlatih dan berpengalaman.

Menurut (Nurazmi, 2024) adapun kekurangan media *Smart Pinwheel* yaitu butuh waktu yang relatif lama saat digunakan, dan guru memerlukan lebih banyak energi, tempat, serta waktu. Kelemahan dari media *Smart Pinwheel* juga mencakup kebutuhan akan tersedianya fasilitas, perlengkapan, dan dana yang mencukupi sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Di samping itu, penerapan media tersebut masih dilakukan secara manual (Hafid & Muin, 2024).

2.1.3 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD)

Esensi Bahasa di jenjang Sekolah Dasar (SD) memegang peranan krusial dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial peserta didik. Pada tingkat ini, bahasa tidak sekadar dianggap sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan juga

berperan sebagai sarana utama dalam penyampaian materi pembelajaran. Penguasaan Bahasa Indonesia sangat memengaruhi pemahaman siswa terhadap ide-ide pokok dalam berbagai bidang studi seperti matematika, IPA, dan IPS. Sebagai bahasa pengantar dalam semua pelajaran, kemampuan berbahasa siswa sangat menentukan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Ali & Fenica, 2024).

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar selalu berkaitan dengan sejumlah kendala. Salah satu kendala utama adalah perbedaan tingkat penguasaan bahasa di kalangan peserta didik dengan berbagai macam latar belakang. Di sekolah dengan keragaman tersebut, terdapat siswa yang telah mahir berbahasa Indonesia, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam menyampaikannya secara lancar, terutama mereka yang berasal dari wilayah pedesaan atau memiliki latar belakang bahasa daerah.

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar anak mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Di jenjang Sekolah Dasar, pengajaran Bahasa Indonesia difokuskan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi peserta didik, baik dalam hal bentuk lisan maupun tulisan Bahasa Indonesia memiliki potensi guna memperbaiki intelektual, serta kematangan emosional dan sosial siswa, serta memanfaatkan karya sastra untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Ada empat aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai dan dimiliki oleh peserta didik di jenjang sekolah

dasar, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Mubin & Aryanto, 2024).

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional sekaligus bahasa resmi di Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa ini berperan sebagai acuan standar di seluruh wilayah negara. Bahasa Indonesia digunakan dalam konteks yang tidak resmi, santai, dan bebas. Bahasa ini akan terus tumbuh dan berkembang sebagai sarana komunikasi di berbagai bidang kehidupan Masyarakat.

Menurut (Ide Bagus Made Budiasa, 2023) Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa supaya mampu berkomunikasi dengan baik dan tepat dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan rasa penghargaan terhadap karya sastra Indonesia. Kemampuan ini meliputi keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa serta sastra Indonesia menjadi standar kompetensi dasar yang mencerminkan penguasaan pengetahuan oleh siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar bisa menjadi tantangan karena kemampuan berbahasa Indonesia anak-anak yang baru memulai pendidikan berbeda-beda di setiap wilayah. Perbedaan ini disebabkan oleh ragam bahasa ibu atau bahasa pertama yang dimiliki masing-masing anak. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas awal dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan dipadukan dengan unsur kreativitas agar dapat membentuk kebiasaan serta keterampilan dalam berbahasa dan bersastra (Jispendiora, 2023). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan secara teknis, bahasa dapat diartikan sebagai sekumpulan ungkapan yang memiliki makna dan dihasilkan melalui alat

ucap. Bahasa juga berfungsi sebagai sarana komunikasi antaranggota masyarakat, yang tersusun atas sistem tanda bunyi yang bermakna. Oleh sebab itu, bahasa memiliki dua aspek pokok, yaitu bunyi sebagai lambang dan makna yang dikandungnya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD)

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar adalah untuk memperluas wawasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta karakter siswa, serta mendorong mereka agar mampu mengapresiasi karya sastra dan gemar membaca (Saputri & Yamin, 2022). Tujuan dari pengajaran bahasa Indonesia adalah supaya murid menguasai kemampuan berikut (Mubarak, 2024).

1. Mampu komunikasi secara tepat dan efektif serta sesuai dengan norma etika, baik secara lisan maupun tertulis.
2. Memperlihatkan sikap menghormati serta rasa bangga ketika menggunakan bahasa Indonesia sebagai lambang persatuan bangsa dan bahasa resmi negara.
3. Mengerti dan menerapkan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai kebutuhan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kedewasaan emosional, serta interaksi sosial.
5. Mengapresiasi serta menggunakan karya sastra guna memperluas pengetahuan dan membangun karakter yang positif, serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan pengetahuan.

6. Menghormati dan membanggakan sastra Indonesia merupakan unsur sebagai bagian dari warisan budaya dan kecerdasan bangsa.

Tujuan umum dari pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi hal-hal berikut (Guru & Negeri, 2023).

1. Siswa menunjukkan sikap menghargai dan berperan aktif dalam mendorong perkembangan Bahasa Indonesia berperan sebagai lambang persatuan nasional sekaligus bahasa resmi negara.
2. Siswa memahami aspek bentuk, makna, serta peran Bahasa Indonesia, dan mampu menerapkannya secara tepat dan inovatif sesuai dengan berbagai sasaran, keperluan, serta situasi.
3. Siswa terampil memakai Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mendukung perkembangan intelektual, kematangan emosional, serta kemampuan bersosialisasi.
4. Siswa menerapkan kedisiplinan pada saat berpikir serta dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan.
5. Siswa dapat menghargai dan menggunakan karya sastra guna mendukung perkembangan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan kebudayaan dan kecerdasan bangsa

Menurut pernyataan Dwi dan Aninditya (2021:39) menyatakan bahwa dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia, perhatian terhadap tujuan pembelajaran yang ingin diraih sangatlah penting. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud meliputi:

1. Siswa menunjukkan sikap menghormati dan turut serta dalam memajukan Bahasa Indonesia berperan sebagai lambang penyatu bangsa sekaligus bahasa resmi negara.
2. Siswa mengerti Bahasa Indonesia dari aspek struktur, arti, dan kegunaan, serta mampu menerapkannya secara tepat dan kreatif sesuai beragam tujuankebutuhan, dan situasi.
3. Siswa menguasai keterampilan menggunakan Bahasa Indonesia yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir, kematangan emosional, serta hubungan sosial.
4. Siswa menunjukkan kedisiplinan selama kegiatan berpikir serta dalam keterampilan menyampaikan informasi secara lisan dan tulisan.
5. Siswa mampu menghargai dan menggunakan karya sastra guna memperkaya dan melestarikan sastra Indonesia menjadi warisan budaya sekaligus kekayaan intelektual bagi bangsa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan aturan, baik secara lisan maupun tertulis.

2.2 Kerangka Konseptual

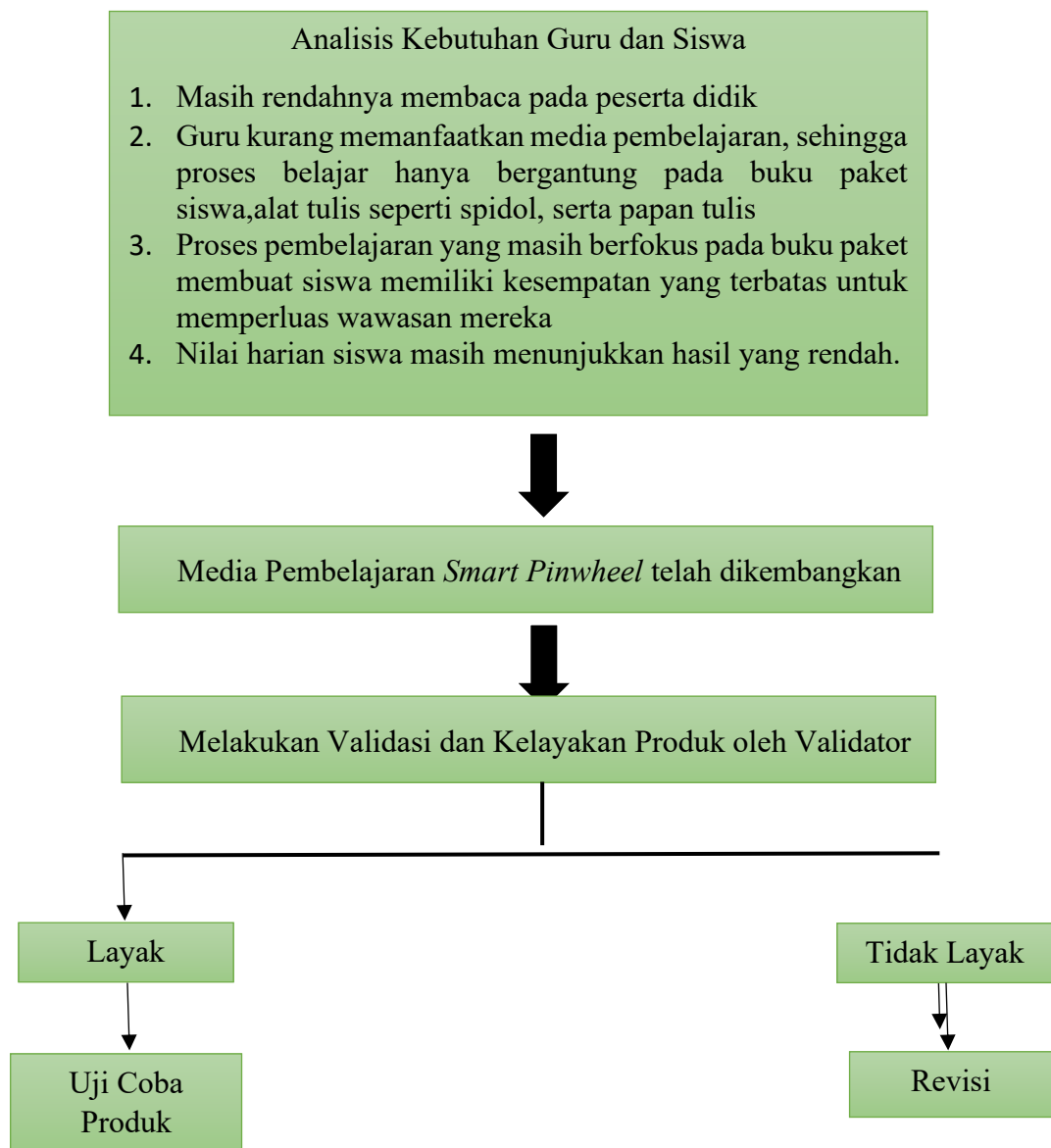
Merujuk pada teori yang telah dipaparkan sebelumnya, media *Smart Pinwheel* berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media ini dikembangkan dalam bentuk kincir angin pintar yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Sebagai sarana pendukung pembelajaran, Smart Pinwheel

berfungsi menyampaikan pesan proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan isi materi yang akan diajarkan.

Minat membaca merupakan dorongan dari dalam diri peserta didik yang meningkat seiring dengan upayanya dalam aktivitas membaca. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk membaca cenderung menunjukkan keinginan untuk meningkatkan minat bacanya, baik karena kesadaran pribadi maupun pengaruh dari luar. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk membiasakan kegiatan membaca sebelum pembelajaran dimulai, guna menumbuhkan minat baca pada siswa motivasi dari motivasi internal peserta didik untuk menguasai ilmu baru serta memahami informasi yang terkandung dalam bacaan yang mereka baca.

Tahap awal pengembangan adalah dengan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 104276. Dalam proses pembelajaran, minat membaca siswa masih tergolong rendah, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang hanya berfokus pada buku paket membuat siswa kurang memiliki peluang untuk memperluas pengetahuan mereka. Karena itu, agar siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat guna mencapai proses belajar yang efektif.

Sebagai solusi, pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media *Smart Pinwheel*. Pengembangannya mencakup uji coba serta validasi oleh para ahli untuk menjamin mutu media pembelajaran yang optimal. Proses konseptual dari pengembangan ini dapat dilihat pada ilustrasi Gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran

Smart Pinwheel

Bagan di atas menunjukkan tahapan awal kegiatan yaitu menganalisis kebutuhan guru dan siswa, yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan keduanya agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang khas dan menarik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik,

khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia, dengan mengembangkan media pembelajaran *Smart Pinwheel* adalah merancang media tersebut agar unik dan menarik, kemudian mengujinya melalui proses validasi dan penilaian kepraktisan dilakukan oleh para validator. Jika media pembelajaran Smart Pinwheel dianggap layak dan valid, media tersebut akan dipakai dalam penelitian. Namun, jika belum memenuhi kriteria kelayakan atau validitas, media tersebut akan diperbaiki terlebih dahulu sampai sesuai dengan standar yang diperlukan oleh peneliti.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media *smart pinwheel* yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan media *smart pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276.
2. Media *smart pinwheel* yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan media *smart pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276.
3. Media *smart pinwheel* yang akan dikembangkan berupa media *smart pinwheel* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 104276.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, yang sering dikenal sebagai Research and Development (R&D). Pendekatan R&D merupakan metode penelitian yang berfokus pada pengembangan produk tertentu, serta saat ini banyak digunakan dalam dunia akademik untuk merancang serta menguji efektivitas produk tersebut (Waruwu, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dirancang agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Pinwheel*, di mana pengumpulan informasi untuk kebutuhan penggunaannya dilakukan melalui tahap Research, sedangkan pembuatan produk media *Smart Pinwheel* dilakukan melalui tahap Development. Penelitian ini menerapkan desain pengembangan ADDIE, yang merupakan model ADDIE adalah sebuah pendekatan pengembangan sistem pembelajaran yang dirancang secara terstruktur, berurutan, dan interaktif. Selain itu, model ini juga sering digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang berkaitan dengan bidang pendidikan dan pembelajaran. Dengan menggunakan model ADDIE, proses pengembangan sistem pembelajaran dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, mengikuti tahapan yang saling terkait. Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menyusun atau

mengevaluasi produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran (A. S. Sari, 2023).

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104276 yang terletak di Jalan Desa Pulau Tagor, Dusun IV, Kecamatan Serba Jadi, Kabupaten Serdang Bedagai. Penelitian mengenai metode pengembangan (*research and development*) ini dilakukan pada bulan januari – februari 2024/2025.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Penelitian mengumpulkan dua macam sumber data yang digunakan, yakni data primer dan data sekunder. Penjelasan masing-masing disajikan di bawah ini:

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama, tanpa melalui pihak ketiga atau perantara. Data ini biasanya dikumpulkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan penelitian atau analisis tertentu dan belum diolah oleh pihak lain. Secara khusus data primer dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dari sebuah penelitian. Data hasil pengelolaan dikumpulkan melalui angket.

Angket adalah metode pengumpulan Data ini dimanfaatkan untuk menilai apakah suatu produk layak dan valid untuk dikembangkan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang telah tersedia dari pengumpulan dan diolah oleh pihak lain sebelum digunakan oleh peneliti untuk tujuan tertentu. Data ini diperoleh secara tidak langsung melalui perantara. Bentuk data sekunder terdiri dari dokumen-dokumen atau catatan yang sudah tersusun rapi. Sumber data sekunder juga bisa berasal dari literatur, artikel, jurnal, serta situs web yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti memanfaatkan alat yang disebut instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data. Instrumen ini diterapkan dalam studi terkait Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Pinwheel*

Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat kelas II di SD Negeri 104276, data dikumpulkan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan. Angket ialah metode ini efektif digunakan untuk mengumpulkan data ketika peneliti telah memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan mengetahui informasi yang diharapkan dari responden (Agustina, 2020).

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Validasi instrumen oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi yang disajikan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi dalam media *Smart Pinwheel* telah memenuhi kriteria validitas, serta untuk

menghimpun saran dan masukan dari para validator terkait aspek materi. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi yang digunakan oleh ahli materi

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No.Soa
Isi Materi	Keselarasan konten dengan kompetensi dasar dan indikator	1,2
	Keutuhan konsep serta kesesuaian materi	3,4
	Cara penyajian materi	5
Pembelajaran	Lingkungan atau situasi pembelajaran	6,7
	Pengaruh penerapan media Smart Pinwheel	8
Jumlah		8

Sumber : (Susmawati, 2020)

Dari tabel diatas terdapat dua aspek yang dievaluasi meliputi aspek isi dan komponen pembelajaran. Kedua komponen tersebut diatas dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diserahkan kepada ahli untuk validasi materi.

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur apakah desain pada media *Smart Pinwheel* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Berikut ini merupakan kisi-kisi dari instrumen validasi ahli media.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Soal
Media	Kombinasi Warna	1
	Media <i>Smart Pinwheel</i> Menarik	2
	Media tidak mengandung unsur negatif	3
	Kesesuaian media	4
	Media mudah digunakan	5
	Ketetapan pemilihan bahan	6
	Media dapat meningkatkan membaca	7
Tampilan Media	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami	8
	Kuat dan tidak mudah rusak	9
Jumlah		9

Sumber : (Susmawati, 2020)

Dari tabel diatas terdapat dua aspek, diantaranya aspek media dan aspek tampilan media. Dan dari aspek dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan menjadi sebuah angket yang diberikan kepada para ahli media.

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur apakah desain pada media *Smart Pinwheel* valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap bahasa dari media. Berikut ini adalah kisi-kisi

instrumen validasi ahli bahasa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No. Soal
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1,2
	Keefektifan kalimat	3
Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan ejaan	4
	Ketepatan Bahasa	5
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan	6
Istilah dan simbol	Ketepatan menggunakan ejaan bacaan	7
	Kalimat yang digunakan sederhana	8
Jumlah		8

Sumber : (Susmawati, 2020)

Dari tabel diatas terdapat satu aspek, yang akan dikembangkan menjadi beberapa indikator, kemudian indikator tersebut akan dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada ahli bahasa.

d. Instrumen Untuk Respon Guru

Instrumen validasi yang awalnya ditujukan kepada guru memberikan alat ini kepada siswa saat produk sedang diuji coba. Alat tersebut berfungsi untuk menilai sejauh mana media smart pinwheel tersebut praktis digunakan dikelas II SD Negeri 104276. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk mengukur kepraktisan tanggapan guru:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Guru

Aspek	Indikator	No.Soal
Media	Desain media smart pinwheel	1,2
	Penggunaan media pembelajaran smart pinwheel	3,4
Materi	Penyampaian materi	5,6
Manfaat	Keringanan dalam proses pembelajaran	7
	Minat memakai media <i>Smart Pinwheel</i>	8
	Penguatan motivasi dalam belajar	9,10
Jumlah		10

Sumber : (Susmawati, 2020)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek media, materi, dan manfaat menjadi fokus utama yang kemudian dikembangkan lebih lanjut. dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian indikator dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada guru.

e. Instrumen Untuk Respon Peserta Didik

Instrumen validasi tersebut berfungsi untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa saat melakukan uji coba produk, dengan maksud untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *smart pinwheel* dikelas II SD Negeri 104276. Adapun kisi-kisi dari instrumen kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kepraktisan Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Soal
Media	Tampilan media <i>smart pinwheel</i>	1,2
	Penggunaan media pembelajaran <i>smart pinwheel</i>	3
Materi	Penyajian materi	4,5

Pembelajaran	Suasana materi	6
	Respon peserta didik	7,8,9,10
Jumlah		10

Sumber : (Susmawati, 2020)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek media, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Dari aspek tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator. Kemudian dari indikator dapat dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Hasil pengumpulan data hasil instrumen penelitian akan dilakukan analisis guna mengetahui tingkat kevalidan dari produk hasil pengembangan berupa media Smart Pinwheel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Validasi

Dalam uji validasi penelitian ini, analisis dilakukan dengan cara membandingkan total skor yang diberikan oleh para validator pada angket validasi dengan skor maksimal yang mungkin diperoleh dalam angket tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

p = angka presentase dari angket

f = jumlah angket yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Untuk memudahkan proses perhitungan, kualifikasi data dalam bentuk tabel:

Tabel 3.6 Presentase Kevalidan

Presentase	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : (Fitriani, 2019)

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81-100%, maka produk tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa melalui angket dengan skor maksimum yang telah ditetapkan dalam instrumen. Data dari respon angket kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

p = angka presentase dari angket

f = jumlah angka yang diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Untuk memudahkan proses perhitungan, kualifikasi apat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7 Presentase Kepraktisan

Presentase	Interprestasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

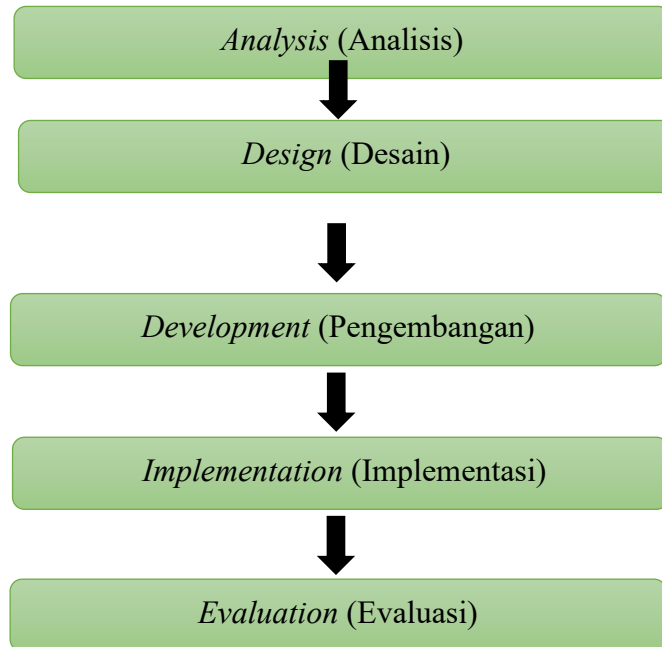
Sumber : (Fitriani, 2019)

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 81-100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

3.3 Tahap Pengembangan

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan Model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap dalam model ini memiliki peran penting dalam proses desain pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.1. berikut:

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE



Berdasarkan ilustrasi di atas, Kegiatan yang dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terbagi menjadi dua bagian, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Kedua bagian ini dijelaskan secara detail sebagai berikut:

a. Analisis Kerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengenali permasalahan yang berhubungan dengan kinerja, apakah memerlukan penanganan melalui pengelolaan program pembelajaran atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, analisis kinerja bertujuan

mengidentifikasi masalah utama yang terjadi selama proses belajar mengajar. Salah satu masalah yang terdeteksi adalah rendahnya kemampuan membaca siswa serta kurangnya penguasaan materi, terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penyempurnaan proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran, yakni dengan mendorong siswa agar lebih aktif belajar melalui penggunaan media pembelajaran *Smart Pinwheel*.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah tahap penting untuk mengenali kemampuan atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Proses ini dilakukan dengan berdiskusi bersama guru dan siswa kelas II yang akan menggunakan media pembelajaran *Smart Pinwheel*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan proses perancangan desain teks dan gambar untuk penyusunan materi pembelajaran dilakukan setelah menetapkan tujuan pembelajaran yang telah dikumpulkan, dengan melibatkan dua tahapan berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti memulai perancangan desain media *Smart Pinwheel* dengan konsep yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Pada tahap ini, juga dilakukan pembuatan desain media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar serta kompetensi yang

berlaku. Selain itu, dilakukan pemilihan jenis huruf dan gambar yang akan digunakan dalam media pengembangan juga diperhatikan.

b. Menyusun Instrumen Penilaian

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan instrumen untuk menilai media pembelajaran. Instrumen tersebut dirancang untuk menilai sejauh mana media Smart Pinwheel yang dikembangkan memiliki validitas dan kepraktisan. Instrumen penilaian berupa angket disiapkan untuk para validator ahli, seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket lain yang akan diberikan kepada pengguna media, yaitu guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Deveploment*)

Adapun tujuan utama yang harus dicapai dalam melaksanakan tahapan pengembangan antara lain:

- a. Membuat atau memperbaiki materi pembelajaran yang dipakai untuk mencapai sasaran pembelajaran yang sudah ditentukan.
- b. Menyeleksi materi pembelajaran yang bermutu dan tepat guna untuk mencapai sasaran pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, desain media pembelajaran yang telah disusun diimplementasikan diterapkan dalam kondisi nyata di dalam kelas. Tujuan implementasi yaitu:

1. Membantu siswa dalam mencapai target pembelajaran.
2. Memastikan terjadinya penyelesaian masalah yang dihadapi siswa sepanjang berlangsungnya proses pembelajaran.

3. Menjamin peningkatan kemampuan siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran berakhir.

3.3.1 Pembuatan Produk

Bahan :

1. Papan kayu (triplek)
2. Styrofoam
3. Balok kayu
4. Baut
5. Paku
6. Paku tusuk (pushpin)
7. Spanduk gambar dongeng dan judul dongeng
8. Cat minyak
9. Lem

Alat :

1. Gunting
2. Meteran
3. Jangkar
4. Gergaji
5. Mesin amplas kayu
6. Alat pemasang baut
7. Kuas

Cara Membuatnya :

1. Awalnya, Triplek kayu dipotong berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 35 cm menggunakan gergaji.
2. Selanjutnya, kedua peneliti membuat tiang penyangga menggunakan bahan kayu beroti panjangnya 50cm.
3. Lalu potong triplek yang tebal berbentuk persegi panjang berukuran 48cm x 35cm sebagai penyangga bawah. Kemudian, dibagian penyangga bawah diberi Styrofoam.
4. Kemudian antara lingkaran dan tiang penyangga disatukan menggunakan alat pemasang baut. Begitu juga antara tiang dan penyangga bawah disatukan menggunakan alat pemasang baut.
5. Lalu masuk ketahap pengecatan. Kemudian setelah kering tempel spanduk yang berisi judul dongeng dan gambar dongeng. Selanjutnya, pada bagian atas penyangga Smart Pinwheel dibuat sebuah anak panah yang berfungsi sebagai penunjuk titik berhenti.

3.3.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan yang dimaksud adalah proses pengumpulan data yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kevalidan dan kepraktisan media Smart Pinwheel yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk uji skala kelas kecil sebanyak 25 orang untuk menguji cobakan media yang dikembangkan dengan memanfaatkan angket tanggapan dari peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Smart Pinwheel untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 104276. Produk *Smart Pinwheel* yang dikembangkan sudah melewati tahap validasi dari para pakar, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dinyatakan sah, Media itu kemudian diuji coba kepraktisannya di kelas II SD Negeri 104276. Proses pengembangan media ini model ADDIE, terdapat lima tahapan utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

4.1.1 Tahap *Analysis* (analisis)

Tahapan ini meliputi dua komponen bagian utama, yakni analisis kebutuhan dan analisis karakteristik. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan siswa.

a. Analisis Kebutuhan

Di tahap ini, peneliti melaksanakan diskusi dengan guru mengenai ketersediaan media pembelajaran penelitian ini. Hasil diskusi yang diperoleh, menurut guru media *Smart Pinwheel* sangat membantu dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan senang karena penyajian materi yang memberikan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Peserta belajar dapat memperlihatkan media ini sehingga Peserta didik menunjukkan minat yang tinggi

ketika dikenalkan pada hal-hal baru. Dikarenakan guru belum pernah menggunakan *Smart Pinwheel* tersebut. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis karena terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa.

b. Analisis Karakteristik

Analisis ini dilakukan untuk mengenali ciri-ciri atau karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran ini menjadi landasan bagi peneliti dalam merancang media yang akan dikembangkan. Dari hasil wawancara, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran terdapat kekurangan ketersediaan media yang. tepat saat guru mengajar, guru masih menggunakan buku paket siswa sehingga suasana pembelajaran terlihat membosankan pada peserta didik karena jenuh yang membuat peserta didik tidak berkonsentrasi dan peserta didik lainnya hanya terpaku pada penjelasan guru saja, minat belajar peserta didik rendah sehingga melakukan aktivitas lain seperti bermain. Dengan demikian peneliti memilih media *Smart Pinwheel* yang bisa membangun semangat belajar peserta didik diarahkan agar termotivasi untuk lebih fokus untuk mempermudah pemahaman terhadap materi yang diberikan, serta mendukung mereka dalam mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru.

c. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di SD Negeri 104276. Analisis ini dilakukan bertujuan untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi (KD) yang berlaku.

Adapun pemaparan dari indicator berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.8 Menggali informasi dari dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menyebutkan unsur dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.8.1 Menjelaskan isi dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.8 Menceritakan kembali teks dongeng yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.	4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri .

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyimpulkan pesan yang terdapat di buku cerita.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa lebih aktif.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat berimajinasi mengenai gambar yang terdapat pada media *Smart Pinwheel* dan buku cerita bergambar, sehingga mereka dapat meningkatkan emosional mereka.

- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca.

4. 1.2 Tahap *Design* (Desain)

a. Merancang Media

Pembelajaran *Smart Pinwheel* tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media *Smart Pinwheel*. Desain produk dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa supaya mampu menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam kegiatan membaca.

Gambar 4.1 Desain Media *Smart Pinwheel*

Gambar	Keterangan
	Media <i>Smart Pinwheel</i> memiliki diameter 35 cm, tiang penyangga memiliki ukuran 50cm dan di lengkapi dengan judul dan gambar dongeng yang akan di ceritakan. Kemudian, paku pushpin diletakkan disetiap bagian judul.

	Media <i>Smart Pinwheel</i> ini memiliki penyangga bawah berukuran panjang 48cm dan lebar 45cm yang ditempelkan dengan styrofoam berwarna biru serta diberi hiasan-hiasan dan memiliki 3 papan nama sebagai, judul cerita, cara bermain dan motivasi sebagai daya tarik peserta didik supaya giat dalam membaca.
	Ini lah gambaran media <i>Smart Pinwheel</i> yang sudah di satukan dan siap untuk di gunakan dengan peserta didik sebagai media belajar.

b. Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu: (a) instrumen ahli materi, (b) Instrumen yang digunakan mencakup: (c) alat ukur untuk para ahli media, dan (d) instrumen untuk

ahli bahasa. Sementara itu, instrumen yang digunakan untuk mengukur kepraktisan terdiri atas: (a) kuesioner tanggapan guru, dan (b) kuesioner tanggapan siswa.

c. Menyusun Silabus dan RPP

Penyusunan silabus dan RPP bertujuan untuk memandu pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, yang telah diintegrasikan dengan pemanfaatan media pembelajaran *Smart Pinwheel*. Silabus dan RPP yang telah dibuat dapat dilihat pada lampiran.

4.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, disajikan tiga aspek utama terkait validitas media pembelajaran *Smart Pinwheel*, yaitu berdasarkan penilaian: 1) pakar materi, (2) pakar media, dan (3) pakar bahasa. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

a. Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi oleh ahli materi adalah untuk menilai keselarasan isi materi dalam bahan ajar yang dibuat. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket, di mana setiap komponen dinilai menggunakan skala 5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Tidak Baik”. Penilaian dari ahli materi dilakukan menggunakan angket dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Rusini Br. Damanik, S.Pd	38	40	95%	Sangat Valid

Umpan balik dari pakar materi menunjukkan bahwa konten materi yang disajikan memiliki validitas sebesar 95%, produk ini tergolong sangat valid. Oleh karena itu, materi dalam bahan ajar ini dinilai berhasil mencapai tujuan dengan memperoleh respons positif dari ahli materi, sehingga layak dipakai sebagai media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Detail hasil validasi materi tersedia pada Lampiran 5.

b. Validasi Ahli Media

Proses penilaian validasi yang dilaksanakan guna mengevaluasi kesesuaian desain pada media pembelajaran *Smart Pinwheel* yang dikembangkan. Proses validasi instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala penilaian lima untuk tiap komponen yang dievaluasi, dengan ketentuan nilai “5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, dan 1 = Tidak Baik. Evaluasi dari para ahli desain/media dilakukan menggunakan angket dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	42	45	93%	Sangat Valid

Validasi dari ahli media memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 93%, yang tergolong sangat valid. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini berhasil mencapai sasaran dengan memperoleh tanggapan positif dari ahli media, sehingga media tersebut pantas dipakai dalam proses pembelajaran. Rincian hasil validasi media bisa tersedia pada Lampiran 6.

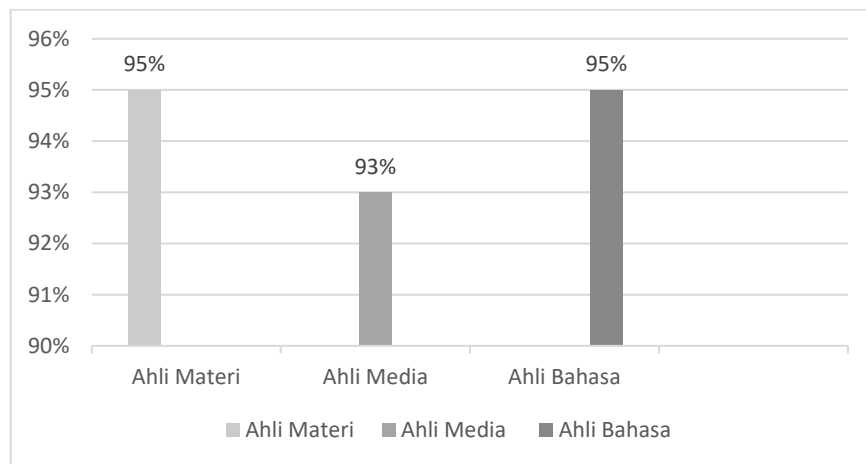
c. Validasi Ahli Bahasa

Penilaian validasi yang dilakukan oleh pakar bahasa bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat dalam pengembangan media pembelajaran. Proses validasi dilakukan menggunakan angket dengan skala 5 pada tiap komponen yang dinilai, dengan arti nilai sebagai berikut: '5' = Sangat Baik, '4' = Baik, '3' = Cukup Baik, '2' = Kurang Baik, dan '1' = Tidak Baik. Sementara itu, evaluasi dari para ahli desain/media diperoleh melalui angket dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd	38	40	95%	Sangat Valid

Penilaian oleh ahli bahasa mengindikasikan bahwa media yang dibuat memiliki tingkat kevalidan sebesar 93%, Masuk dalam kategori sangat valid, sehingga pengembangan media pembelajaran ini sukses dalam mendapatkan respons yang baik dari para ahli bahasa, Dengan demikian, media tersebut dinyatakan layak dipakai dalam proses pembelajaran. Rincian hasil validasi bahasa dapat dilihat pada Lampiran 7.



Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi

Ilustrasi tersebut memperlihatkan bahwa persentase kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi memberikan nilai rata-rata 95%, yang masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Validasi dari ahli media memperoleh rata-rata 93%, juga dinilai sangat valid, sementara validasi dari ahli bahasa mencapai rata-rata 95% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

4.1.4 Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi pengembangan media *Smart Pinwheel* dilakukan pada hari Kamis, 22 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan durasi dua jam pelajaran (2x35 menit), yang berlangsung mulai pukul 09.30 sampai

11.30 WIB. Materi yang disampaikan berupa cerita dongeng dengan bantuan media

Smart Pinwheel



Gambar 4.3 Uji Coba di Kelas

Di fase ini, dilakukan pelaksanaan implementasi media dengan tujuan menguji efektivitas produk yang sudah dikembangkan dapat digunakan dengan praktis. Beberapa langkah dalam implementasi produk meliputi (1) uji coba produk yang mencakup pengujian kepraktisan dari sudut pandang pendidik dengan melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden, dan (2) uji coba kepraktisan dari sisi peserta didik dengan jumlah 25 siswa kelas II SD Negeri 104276 sebagai responden. Berikut adalah temuan instrumen uji coba kepraktisan tersebut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan media pembelajaran dilakukan oleh guru wali kelas II

Penilaian terhadap aspek kepraktisan dari guru tersebut dilakukan menggunakan instrumen angket, dengan hasil sebagai berikut:"

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Rusini Br. Damanik	45	50	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan respons guru tersebut, diperoleh persentase mencapai 90% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Oleh sebab itu, pengembangan media ini berhasil memenuhi tujuan untuk mengevaluasi tanggapan guru dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas II SD Negeri 104276. Detail hasil angket respons guru data tersebut tersedia di Lampiran 8.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Proses pengujian produk dilaksanakan dengan melibatkan sejumlah responden sebanyak 25 peserta didik, Penggunaan media dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 104276. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas media yang dikembangkan sehingga menjadi alat bantu mengajar yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran yang tercantum dalam RPP, lalu materi tersebut disampaikan menggunakan media pembelajaran ini. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

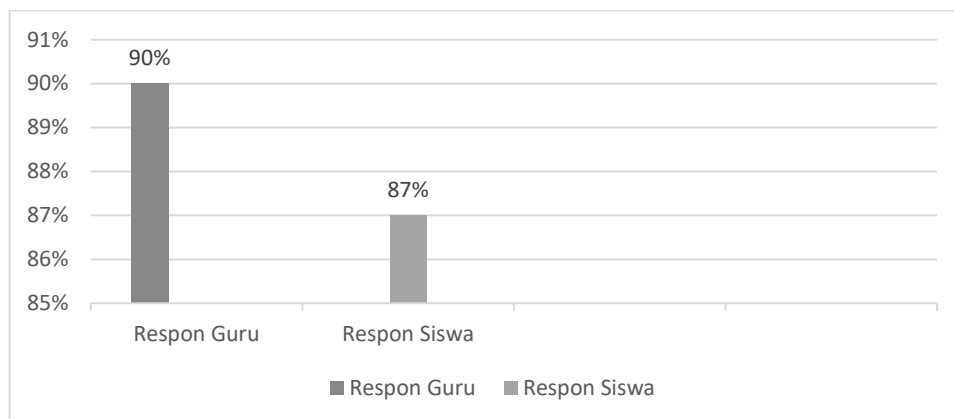
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa Kelas II	1088	1250	87%	Sangat Praktis

Dengan demikian, dari segi kelayakan, respons guru menunjukkan rata-rata 90% yang termasuk dalam kategori sangat mudah digunakan. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap media menunjukkan rata-rata 87%, yang termasuk

kategori sangat menarik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil angket respons siswa dapat dilihat pada Lampiran 9. Grafik hasil tersebut ditampilkan di bawah ini:

Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan



4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media *Smart Pinwheel* dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di kelas II SD Negeri 104276. Media *Smart Pinwheel* yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

4.2.1 Proses Pengembangan Media *Smart Pinwheel*

Media *Smart Pinwheel* yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkah yang sistematis. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya 4 menggunakan dari model ADDIE yaitu *Analisis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation, hal ini di karenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian.

Dengan demikian, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti menemukan jawaban dari hipotesis penelitian pengembangan ini, yaitu adanya kevalidan pada media *Smart Pinwheel* yang mencapai nilai rata-rata ahli materi 95%, ahli media 93% serta ahli bahasa yang mencapai angka 95%. Selain itu untuk kepraktisan media *Smart Pinwheel* ini juga mendapatkan nilai yang sangat praktis dengan rata-rata nilai respon guru 90% dan nilai rata-rata respon siswa mencapai angka 87% dari 25 siswa yang menjadi subjek pada penelitian pengembangan ini.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media *Smart Pinwheel*

Validasi dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) dimana validasi melihat kelayakan media sebelum melakukan uji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana diperoleh hasil validasi dari para ahli yang dilakukan sebelum uji coba media *smart pinwheel* yang telah di desain. Adapaun hasil tanggapan dari validator ahli materi divalidasi oleh ibu Rusini Br. Damanik, S.Pd yang merupakan guru kelas II di SD Negeri 104276 yaitu sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”, untuk ahli media divalidasi oleh bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd yang merupakan Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu sebesar 93% dengan kategori “sangat valid” dan untuk ahli bahasa di validasi oleh bapak M Afiv Toni S. Saragih, M.Pd. yang merupakan Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan nilai 95% kategori “sangat valid”. Dengan hasil dari penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Smart Pinwheel* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media *Smart Pinwheel*

Setelah melewati uji validasi oleh para ahli, media akan diuji coba kepada siswa, uji coba dilakukan di kelas II SD Negeri 104276 yang berjumlah 25 siswa dengan 11 siswa laki dan 14 siswa perempuan. Uji coba sendiri dilakukan pada hari senin 22 Mei 2025. Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan pendidik/guru mendapat persentase sebesar 90% kategori “sangat praktis” adapun yang mengisi lembar angket penilaian kepraktisan dilakukan oleh Ibu Rusini Br.Damanik, S.Pd yang merupakan wali kelas II dan hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 87% kategori “sangat praktis”. Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Smart Pinwheel* di kelas II SD Negeri 104276.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengembangan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Pinwheel* layak dipakai sebagai media pembelajaran, sesuai dengan penilaian validitas dari para ahli. Selain itu, media ini juga dianggap sangat praktis oleh guru dan siswa. Media *Smart Pinwheel* berhasil menarik minat dan antusiasme siswa. Siswa diperkenalkan dengan sesuatu yang baru selama proses pembelajaran, sehingga mereka tertarik dengan media yang digunakan. Media ini juga membantu mereka menjadi lebih konsentrasi saat mengikuti penjelasan dari guru. Situasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, tidak hanya terpaku pada membaca buku semata dan mengerjakan soal seperti biasanya.

Terdapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa para ahli, yaitu:

1. (Aulia & Faisal, 2024) pada penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Smart Pinwheel* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal pada Siswa Kelas I SDN 105322 Desa Masjid” yang mendapatkan hasil validasi dari ahli media sebesar 85% dan dari ahli materi mendapatkan 87,2%, serta tingkat kepraktisan yang dinilai oleh guru sebesar 84%, dan kepraktisan media menurut peserta didik sebesar 91,4%. Dengan demikian media *Smart Pinwheel* yang dibuat berhasil dan dapat digunakan secara layak dalam pembelajaran kelas.
2. (Purwaningsih, Agustini, & Reffiane, 2020). pada penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang mendapatkan nilai validasi dari ahli media sebesar 96% dan dari ahli materi memperoleh 92%, dan tingkat kepraktisan yang dinilai oleh guru sebesar. 98%, dan kepraktisan media menurut peserta didik sebesar 97%. Dengan demikian media kintar (kincir pintar) yang dikembangkan terbukti efektif dan layak diaplikasikan untuk pembelajaran dalam kelas.
3. (F Harahap, 2024) pada penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel of Question* pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023” yang memperoleh nilai validasi dari ahli materi sebesar 90%, ahli media 91,6%, serta kepraktisan guru sebesar 92%, dan kepraktisan media menurut peserta didik sebesar

89,6%. Dengan demikian, media pembelajaran *Spinning Wheel of Question* yang dikembangkan telah terbukti efektif dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil studi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Smart Pinwheel* pada materi cerita dongeng menghasilkan Beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Smart Pinwheel* dikembangkan dengan mengikuti Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang terstruktur dengan baik. Pada tahap analisis, peneliti mempelajari dua aspek utama, yaitu kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran *Smart Pinwheel*, termasuk menentukan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *Smart Pinwheel* ini. Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi media *Smart Pinwheel* melalui 3 para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan peneliti secara terpisah ahli tersebut. Hasil validasi media *Smart Pinwheel* ini yaitu media *Smart Pinwheel* dapat diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran dalam pembahasan materi cerita dongeng untuk kelas II tingkat sekolah dasar. Hingga selanjutnya tahap implementasi atau tahap ujicoba yang akan diberi nilai kepraktisan dari pendidik dan siswa.
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran *Smart Pinwheel* diperoleh melalui hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi ini dilakukan oleh ahli

materi, ahli media, dan ahli bahasa. Para validator menyatakan bahwa media Smart Pinwheel siap untuk diuji coba tanpa perlu dilakukan revisi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Pinwheel* telah memenuhi layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata skor 95%, yang tergolong dalam kategori ‘sangat valid’. Di sisi lain, validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan rata-rata nilai 93% dengan kategori yang sama, yaitu ‘Sangat valid’. Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan rata-rata skor sebesar 95%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, media pembelajaran *Smart Pinwheel* dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan media didapatkan melalui proses pengujian yang dilakukan pada tahap implementasi. Tingkat kepraktisan ini diukur menggunakan angket respons dari guru dan siswa. Hasil penilaian dari wali kelas terhadap media pembelajaran Smart Pinwheel mencapai skor 90%, yang masuk dalam kategori 'sangat praktis'. Sementara itu, penilaian dari 25 siswa kelas II terhadap media yang sama memperoleh skor 87%, juga tergolong ‘Sangat praktis’. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam materi cerita dongeng bagi siswa kelas II di SD Negeri 104276.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dari proses penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan, peneliti menyarankan hal-hal:

1. Pengembangan media *Smart Pinwheel* pada materi cerita dongeng di SD Negeri 104276 dapat digunakan saat proses pembelajaran serta peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa tergantung pada orang lain dan media pembelajaran *Smart Pinwheel* menjadi lebih bermanfaat.
2. Peneliti menyarankan agar para guru mengembangkan penggunaan media pembelajaran ini sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Peneliti mengharapkan agar ke depannya media pembelajaran Smart Pinwheel tidak hanya diterapkan pada materi cerita dongeng, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam seluruh materi pembelajaran serta mendorong pengembangan media yang lebih efisien dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2020). *Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta*. 19(1), 61–68.
- Ain, R. N., & Ain, S. Q. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1029–1036. <https://jurnaldidaktika.org>
- Ali, A., & Fenica. (2024). *Hakikat Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 07(01), 7225–7239.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Amri, U. (2021). Konsistensi Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2200–2205. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.778>
- Ani Daniyati. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aulia, S., & Faisal, F. (2024). Pengembangan Media Smart Pinwheel untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Kelas I SDN 105322 Desa Masjid. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8740–8754
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 54–62.
- F Harahap, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 06(02), 12235–12247.
- Fadilah, A., & Nurzakiyah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16.

<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>

- Fitriani, I. (2019). Tari Gandrung Sebagai Identitas Budaya Suku Sasak Dan Relevansinya Terhadap Pembentukan Karakter Generasi Muda Di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82. <https://eprints.uny.ac.id/69346/.%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju.index.php/jpk>
- Guru, E., & Negeri. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 211–221. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8072435>
- Hafid, A., & Muin, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Kelas II Sd Inpres 6/75 Corawali Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. 1*, 43–50.
- Haptanti, F. S., & Hikmah, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Ide Bagus Made Budiasa. (2023). Ragam Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4, 593.
- Jispendiora. (2023). *Penerapan Penggunaan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dapat Memperngaruhi Nilai Bahasa Indonesia Kelas 2 menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran . dalam mengajar Bahasa Indonesia dan sastra Indonesia kepada siswa disekolah dasar ,. 2*(1).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Ketut Ninda Putri Ayuni, & Dewa Gede Firstia Wirabrata. (2024). Media Pembelajaran Kincir Pintar (KINTAR) terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

Sains Dan Humaniora, 8(2), 268–277.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80040>

M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & Tirtayasa, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Duni Pendidikan (Studi Litterratur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.

Miftah, M. (2021). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

Mubarok, M. I. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937.
<http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>

Mufid, M. A., & Doyin, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Menanggapi Cara Pembacaan Puisi Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii F Smp Negeri 3 Ungaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(e-ISSN 2503-3476), 34–40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>

Munawwarah, H., & Farida. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santo Thomas 1 Medan. 07(02), 8655–8659.

Nabila, & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9641–9647.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7869/6470/14790>

Nainggolan, M. G. (2023). Media Pembelajaran Kincir Pintar Perkalian Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Matematika. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 286–290.
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1170>

- Navida, I. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nurazmi. (2024). *Pengaruh Media Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II Min 12*. 2(2), 516–522.
- Nurfadhillah, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfadhillah, S., & Wahidah, A. R. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Putri. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa. ... : *Journal Of Social ...*, 4, 635–641. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12736%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/12736/8706>
- Rahman, A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Safitri, U., & Aisyah. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Remaja Surabaya. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 103–108. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6635>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, A. M., & Lian. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 87 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6700–6710. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7772/5848>
- Sari, A. S. (2023). *Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 Pada Mata*

Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya Untuk Siswa Kelas IV. 09.

- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Susmawati. (2020). Pengembangan Buku Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jambi Untuk Siswa Kelas II Sd/Mi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 506–515. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Titin, T., & Yuniarti, A. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wahyudi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KINTAR (Kincir Pintar) Terhadap Kemampuan Membaca Kelas II SD. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 208–213.
- Wahyuni, I. (2022). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., & Salsabila. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yespa Warinta, & Kinanti Oktria. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 32–40. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>
- Zakiyah. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil *Jurnal Education and ...*, 9(2), 572–579. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2805>

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 104276
Kelas / Semester : II / II
Tema 7 : Kebersamaan
Sub Tema 1 : Kebersamaan Dirumah
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETISI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan, Tuhan dan kegiatannya. Dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETISI DASAR (KD)

No. KD	Kompetisi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8	Menggali informasi dari dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan	3.8.1 Menyebutkan unsur dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan

	untuk kesenangan.	untuk kesenangan. 3.8.1 Menjelaskan isi dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.8	Menceritakan kembali teks dongeng yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.	4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri .

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan menyimak sebuah cerita dongeng pada buku dongeng, siswa dapat menjelaskan isi dongeng dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Cerita Dongeng

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik TPACK
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran: Diskusi, ceramah, tanya jawab, pengamatan, dan unjuk kerja

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : Media *Smart Pinwheel* dan Buku Cerita Dongeng

Sumber : Buku Siswa dan Bahan Ajar

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri mengisi lembar kehadiran serta memeriksa kerapian posisi dan tempat duduk. 3. Siswa bersama guru menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama. 4. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya sebagai bekal berikutnya. 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi, tujuan dan manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Inti	Orientasi Masalah 1. Guru menyajikan gambar terkait cerita dongeng “Kancil dan Buaya” melalui video pembelajaran. 2. Siswa mencari tahu tentang isi dongeng dengan menjawab pertanyaan pada LKPD. Mengorganisasikan Siswa 3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok terdiri atas 4 siswa ataupun individu. 4. Guru mengajak siswa untuk membacakan cerita dongeng melalui media <i>Smart Pinwheel</i>. 5. Jika ada siswa yang kesulitan, guru ikut membantu siswa dalam membacakan cerita dongeng tersebut. Membimbing penyelidikan individu kelompok 6. Siswa mencari tokoh dalam cerita pada buku cerita dongeng yang dimiliki siswa. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya 7. Guru meminta siswa bekerja sama dalam kelompok dan menyajikan hasil mencari tokoh dalam cerita tersebut. 8. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 9. Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dalam kelompok ataupun individu . 10. Guru memberikan soal singkat terkait materi

yang dipelajari.	
Penutup	1. Siswa melakukan refleksi kegiatan hari ini berupa tanya jawab sebagai berikut: - Apakah mereka menemukan kesulitan? - Apa yang masih belum mereka pahami? 2. Guru mengevaluasi dan memberi penguatan terhadap kegiatan diskusi siswa 3. Guru bersama siswa berdoa untuk menutup pembelajaran.

H. PENILAIAN

I. Teknik penilaian

- a. Tes Pengetahuan Bahasa Indonesia dengan tes tertulis.
- b. Non Tes Meliputi sikap, spiritual dan sosial.

Pulau Tagor, Mei 2025

Mengetahui,



Kepala Sekolah
Evi Rodiah, S.Pd
NIP. 198803182010012026

Guru Kelas II


Rusini Damanik, S.Pd
NIP. 196606231990112001

Peneliti


Fadillah Safitri
NPM: 2102090136

Lampiran 2 Silabus

SILABUS TEMATIK KELAS II

Tema 7 : Kebersamaan

Sub Tema 1 : Kebersamaan Dirumah

A. KOMPETINSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.8 Menggali informasi dari dongeng tentang sikap hidup rukun dari teks	3.8.1 Memahami isi dongeng tentang sikap rukun dari teks lisan dan tulis dengan baik.	Teks dongeng	• Membacakan cerita dongeng bergantian didepan kelas • Menjawab pertanyaan berkaitan dengan isi	Sikap: 1. Jujur 2. Disiplin 3. Tanggung jawab 4. Santun 5. Peduli 6. Percaya diri 7. Kerja sama	2 JP	Buku Guru dan Buku siswa

	lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring	3.8.2 Menjelaskan isi dongeng tentang sikap rukun dari teks lisan dan tulis dengan baik. 4.8.1 Menuliskan isi dongeng tentang sikap rukun dari teks lisan dan tulis dengan baik. 4.8.2 Mempresentasikan isi dongeng tentang sikap rukun dari teks lisan dan tulis.		dongeng • Menuliskan kembali dengan bahasa sederhana dongeng ular dan tikus • Mencermati isi dongeng melalui membaca, siswa dapat menulis kembali cerita dongeng. • Mendengarkan cerita dongeng dari guru.	Jurnal: 1. Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain. Penilaian diri: 1. Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah dan di sekolah. Pengetahuan tes tertulis		
					Sikap Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, Santun Peduli, Percaya diri, Kerja sama. Jurnal:		

					1. Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat		
--	--	--	--	--	--	--	--

Pulau Tagor, Mei 2025

Mengetahui,



Evi Rodiah, S.Pd
NIP. 198803182010012026

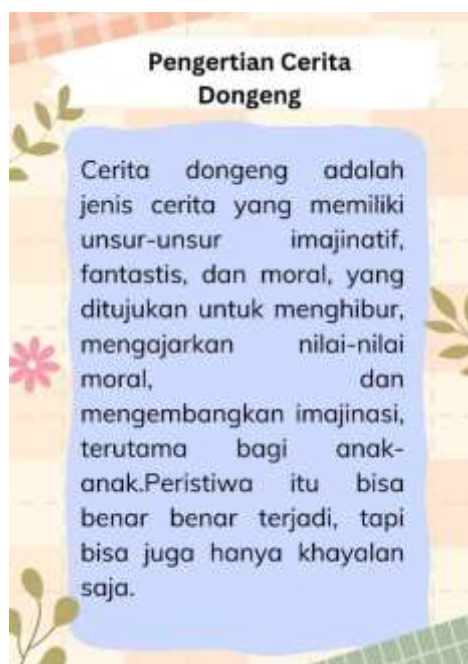
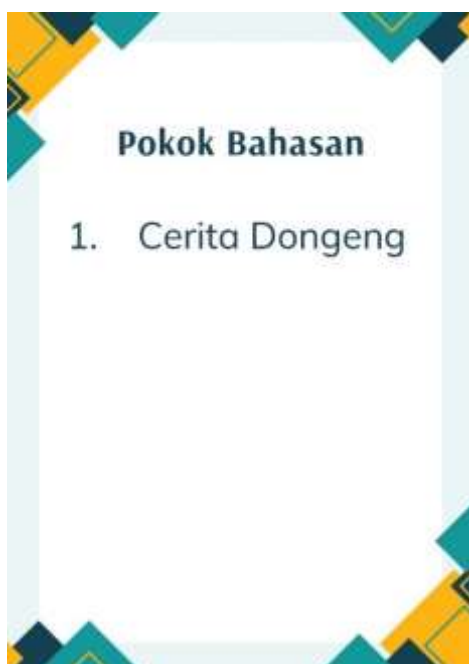
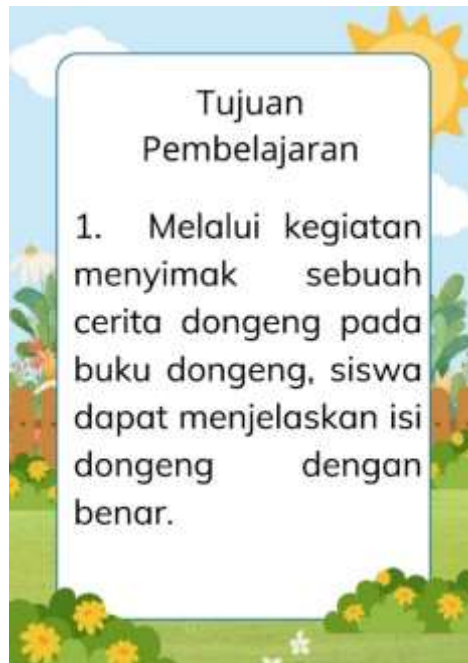
Guru Kelas II

Rusini Damanik, S.Pd
NIP. 196606231990112001

Peneliti

Fadillah Safitri
NPM: 2102090136

Lampiran 3. Bahan Ajar



Unsur-Unsur Cerita Dongeng

- Tema: gagasan atau ide utama dari cerita dongeng.
- Latar: keterangan suasana waktu dan ruang terjadinya suatu peristiwa.
- Alur: peristiwa yang terjadi pada dongeng.
- Tokoh: pelaku yang ada pada dongeng.
- Penokohan: penampilan dan watak dari tiap tokoh yang ada di dalam cerita.
- Amanat: pesan moral yang ingin disampaikan pada pembaca atau pendengar.

Cerita Dongeng



Contoh Cerita Gajah & Semut

Di sebuah hutan, hidup seekor semut kecil dan seekor gajah yang bertubuh besar. Gajah bertubuh besar tersebut sangat kuat dan dikenal sebagai hewan yang pemarah. Karena merasa badannya besar, ia pun seringkali meremehkan hewan lain di hutan yang memiliki badan kecil.



Semut kecil pun tak luput menjadi incaran gajah untuk diremehkan. Setiap kali gajah bertemu dengan semut di jalan, Gajah selalu mengganggu semut dan keluarganya entah gangguannya itu dalam bentuk perkataan atau pun tindakan.

Meski suka menjadi bahan ejekan dan hinaan dari penghuni hutan lainnya, utamanya Gajah, semut tak pernah gentar. Ia selalu bersikap biasa dan bekerja keras setiap hari. Semut tidak pernah malas.

Suatu pagi yang cerah, ketika semut dan keluarganya hendak mencari makan, tiba-tiba saja Gajah menyemprotkan air dari belalainya ke arah keluarga semut. Kejadian ini tentu saja membuat semut dan keluarganya menngis.

Semut pun bertanya, "Hei Gajah! Ada apa dengan kamu? Mengapa kamu selalu menyusahkan aku dan keluargaku?"



Melihat semut menngis, Gajah semakin murka dan tidak terima. Ia berkata, "Hei semut, jangan cengeng kau! Berhentilah menngis atau aku yang akan menghancurkan kamu sampai mati!"

Semut dan keluarganya pun diam dan berhenti menngis. Namun mereka memutuskan untuk memberi pelajaran kepada gajah.

Keesokan harinya, ketika semut akan bekerja, semut mengajak keluarganya untuk menaiki punggung gajah dari belakang. Sesampainya di atas, ia pun masuk ke dalam belalai gajah dan mulai menggigitnya.

Tentu saja, gajah geli dan merasa kesakitan terlebih rombongan semut yang menggigit belalainya itu sangat kompak. Gajah pun berteriak, "Ahh, berhenti! Itu menyakitkan!"

Gajah bahkan mencoba segala cara yang ia bisa untuk menghentikan gigitan semut dan keluarganya, hanya saja apapun cara yang Gajah coba lakukan tetap tidak berhasil menghentikan gigitan semut dan keluarganya.

Akhirnya gajah pun meminta maaf atas apa yang pernah ia lakukan kepada semut dan keluarganya. Semut pun menjawab, "Baiklah, aku akan berhenti. Bagaimana? Sekarang kamu sudah tahu bukan bagaimana rasanya disakiti?"

Akhirnya, hewan kecil di hutan yang dulunya sering dibully oleh Gajah sekarang bisa hidup di hutan dengan tenang dan damai termasuk semut dan keluarganya.

Rangkuman

Cerita dongeng adalah jenis cerita yang memiliki unsur-unsur imajinatif, fantastis, dan moral. Cerita dongeng memiliki ciri-ciri seperti:

- Imajinatif dan fantastis
- Mengandung pesan moral
- Karakter unik dan ekstrem
- Latar tidak nyata atau fantastis
- Bahasa kreatif dan imajinatif

LATIHAN

A. Pilihan Berganda

1. Dalam cerita "Malin Kundang", apa yang terjadi pada Malin Kundang setelah ia menolak ibunya?
 - A. Ia menjadi kaya dan bahagia
 - B. Ia menjadi miskin dan kesepian
 - C. Ia dikutuk menjadi batu
 - D. Ia menjadi raja
2. Siapa nama hewan yang menjadi tokoh utama dalam cerita "Kancil dan Buaya"?
 - A. Kancil
 - B. Buaya
 - C. Monyet
 - D. Gajah
3. Siapa nama tokoh yang menjadi musuh Kancil dalam cerita "Kancil dan Buaya"?
 - A. Monyet
 - B. Gajah
 - C. Buaya
 - D. Harimau
4. Dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih", Siapa yang menjadi tokoh antagonis?
 - A. Bawang Merah
 - B. Bawang Putih
 - C. Ibu Bawang Merah
 - D. Ayah Bawang Putih

4. Tikus membantu singa dengan cara ketika singa terjebak dalam perangkap.
5. Kancil membantu kera dengan cara ketika kera sedang kesulitan mencari makanan.

Thank You

Lampiran 4

Buku Petunjuk Cara Bermain Media *Smart Pinwheel*



Lampiran 5

Lembar Validasi Ahli Materi
Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Nama Mahasiswa : Fadillah Safitri
Materi Pokok : Cerita Dongeng
Nama Validator : Rusini Bz. Damolik
Hari/Tanggal : Senin / 19 Mei 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *Smart Pinwheel* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Saya juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan pada media <i>Smart Pinwheel</i> sesuai dengan indikator	✓				
2	Kesesuaian media <i>Smart Pinwheel</i> dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP	✓				
3	Kelengkapan konsep media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
4	Materi dalam media <i>Smart Pinwheel</i> mencakup semua tentang materi cerita dongeng	✓				
5	Media <i>Smart Pinwheel</i> disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	✓				
6	Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	✓				
7	Media <i>Smart Pinwheel</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi		✓			
8	Media <i>Smart Pinwheel</i> memberikan dampak, kemudian siswa dalam memahami materi yang diberikan	✓				

C. Komentor / Saran Perbaikan :

--

D. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan:

☐	Layak digunakan tanpa revisi
☐	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
☐	Tidak layak

Pulau Tagor, Mei 2025

Ahli Materi



 Rusni BR. DAMATIK
 19060623 199011 2 001

Hasil Data Validasi Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Isi Materi	1. Materi yang disajikan pada media <i>Smart Pinwheel</i> sesuai dengan indikator	5	5
	2. Kesesuaian media <i>Smart Pinwheel</i> dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP	5	5
	3. Kelengkapan konsep media <i>Smart Pinwheel</i>	5	4
	4. Materi dalam media <i>Smart Pinwheel</i> mencakup semua tentang materi cerita dongeng	5	5
	5. Media <i>Smart Pinwheel</i> disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	5
Pembelajaran	6. Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat merangsang aktif siswa dalam pembelajaran	5	5
	7. Media <i>Smart Pinwheel</i> memudahkan guru untuk menyampaikan materi	5	4
	8. Media <i>Smart Pinwheel</i> memberikan dampak, kemudian siswa dalam memahami materi yang diberikan	5	5
Jumlah		40	38

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$P = 95 \%$$

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Media
Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Nama Mahasiswa : Fadillah Safitri

Materi Pokok : Cerita Dongeng

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *Smart Pinwheel* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Saya juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Kombinasi warna media <i>Smart Pinwheel</i> memiliki warna yang cerah dan menarik	✓				
2	Media <i>Smart Pinwheel</i> memiliki animasi yang menarik dan membantu peserta didik memahami konsep yang digunakan pada materi cerita dongeng	✓				
3	Media <i>Smart Pinwheel</i> tidak mengandung gambar atau ilustrasi yang tidak pantas		✓			
4	Media <i>Smart Pinwheel</i> yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dalam menyajikan materi	✓				
5	Media <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan dalam pembelajaran membaca	✓				
6	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami		✓			
7	Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks dengan baik	✓				
8	Tampilan media memiliki warna dan font yang sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik	✓				
9	Bahan media <i>Smart Pinwheel</i> yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan tahan lama		✓			

Hasil Data Validasi Ahli Media

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Media	1. Kombinasi warna media <i>Smart Pinwheel</i> memiliki warna yang cerah dan menarik	5	5
	2. Media <i>Smart Pinwheel</i> memiliki animasi yang menarik dan membantu peserta didik memahami konsep yang digunakan pada materi cerita dongeng	5	5
	3. Media <i>Smart Pinwheel</i> tidak mengandung gambar atau ilustrasi yang tidak pantas	5	4
	4. Media <i>Smart Pinwheel</i> yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dalam menyajikan materi	5	5
	5. Media <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan dalam pembelajaran membaca	5	5
	6. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	5	4
	7. Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks dengan baik	5	5
Tampilan Media	8. Tampilan media memiliki warna dan font yang sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik	5	5
	9. Bahan media <i>Smart Pinwheel</i> yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan tahan lama	5	4
Jumlah		45	42

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \quad P = \frac{42}{45} \times 100$$

$$P = 93 \%$$

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Bahasa
Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Nama Mahasiswa : Fadillah Safitri

Materi Pokok : Cerita Dongeng

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *Smart Pinwheel* pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Saya juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar dan saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat	✓				
2	Pemilihan kata yang sederhana		✓			
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
4	Ketepatan ejaan kata	✓				

5.	Kalimat yang digunakan mengandung pesan	✓				
6	Ketepatan penyusunan kata	✓				
7	Kejelasan teks dalam buku cerita bergambar	✓				
8	Kesesuaian penggunaan kata dengan bahasa siswa		✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks narasi ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar / Saran Perbaikan :

Medan, April 2025

Ahli Bahasa


M. Afir Fauz S. Saragih

Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor
Lugas	1. Ketepatan penggunaan kata dalam kalimat	5	5
	2. Pemilihan kata yang sederhana	5	4
	3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5
Kesesuaian Kaidah Bahasa	4. Ketepatan ejaan kata	5	5
	5. Kalimat yang digunakan mengandung pesan	5	5
Komunikatif	6. Ketepatan penyusunan kata	5	5
Istilah dan Simbol	7. Kejelasan teks dalam buku cerita bergambar	5	5
	8. Kesesuaian penggunaan kata dengan Bahasa siswa	5	4
Jumlah		40	38

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$P = 95 \%$$

Lampiran 8

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : RUSINI BR. DAMANIK, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan

Keterangan pilihan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Smart Pinwheel</i> dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran		✓			
2	Gambar dan tulisan pada media <i>Smart Pinwheel</i> terlihat jelas		✓			
3	Media <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan dalam pembelajaran materi cerita dongeng		✓			
4	Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat dioperasikan dengan baik		✓			

5	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik	✓				
6	Media <i>Smart Pinwheel</i> membantu guru dalam menyampaikan materi cerita dongeng	✓				
7	Media <i>Smart Pinwheel</i> meningkatkan minat belajar siswa didalam kelas	✓				
8	Media <i>Smart Pinwheel</i> membuat perhatian peserta didik fokus pada media	✓				
9	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Smart Pinwheel</i> dengan karakteristik peserta didik	✓				
10	Penyampaian menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i> dapat menimbulkan antusias siswa didalam kelas	✓				

Pulau Tagor, Mei 2025

Guru Kelas II

Rusmi

 RUSMI B. DAMANIK, S.Pd.
 19660623 1990112 001

Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Smart Pinwheel</i> dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	5	4
2.	Gambar dan tulisan pada media <i>Smart Pinwheel</i> terlihat jelas	5	4
3.	Media <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan dalam pembelajaran materi cerita dongeng	5	4
4.	Media <i>Smart Pinwheel</i> dapat dioperasikan dengan baik	5	4
5.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik	5	4
6.	Media <i>Smart Pinwheel</i> membantu guru dalam menyampaikan materi cerita dongeng	5	5
7.	Media <i>Smart Pinwheel</i> meningkatkan minat belajar siswa didalam kelas	5	5
8.	Media <i>Smart Pinwheel</i> membuat perhatian peserta didik fokus pada media	5	5
9.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media <i>Smart Pinwheel</i> dengan karakteristik peserta didik	5	5
10.	Penyampaian menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i> dapat menimbulkan antusias siswa didalam kelas	5	5
Jumlah		50	45

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Lampiran 9

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : EDD W D I D A T F I N
Kelas : 11 SD

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
3	Saya tertarik dengan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
4	Media pembelajaran <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan	✓				

5	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
6	Saya lebih mudah mengingat materi cerita dongeng dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i> sangat jelas	✓				
9	Tampilan media <i>Smart Pinwheel</i> menarik perhatian saya	✓				
10	Saya merasa media <i>Smart Pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca	✓				

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Doni dika Kurniawan Niswari*

Kelas : *2*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
3	Saya tertarik dengan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
4	Media pembelajaran <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan	✓				

5	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
6	Saya lebih mudah mengingat materi cerita dongeng dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓				
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i> sangat jelas		✓			
9	Tampilan media <i>Smart Pinwheel</i> menarik perhatian saya	✓				
10	Saya merasa media <i>Smart Pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca			✓		

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *nirina*

Kelas : *2 SD*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama dan kelas
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas

No	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	TB
		5	4	3	2	1
1	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
2	Saya tidak cepat bosan dalam belajar membaca menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>			✓		
3	Saya tertarik dengan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
4	Media pembelajaran <i>Smart Pinwheel</i> mudah digunakan		✓			

5	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>			✓		
6	Saya lebih mudah mengingat materi cerita dongeng dengan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i>		✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media <i>Smart Pinwheel</i>	✓		.		
8	Materi yang disampaikan menggunakan media <i>Smart Pinwheel</i> sangat jelas		✓			
9	Tampilan media <i>Smart Pinwheel</i> menarik perhatian saya	✓				
10	Saya merasa media <i>Smart Pinwheel</i> ini membantu saya dalam belajar membaca			✓		

Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Siswa	Penilaian										Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MN	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	47	94%
2	NA	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	39	78%
3	A	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	96%
4	YHD	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	44	88%
5	AD	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	41	82%
6	LD	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	44	88%
7	NA	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	43	86%
8	MS	4	4	5	4	3	3	4	4	5	4	40	80%
9	SP	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	45	90%
10	AZ	5	4	3	4	5	5	3	5	5	5	44	88%
11	AP	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	43	86%
12	NR	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	39	78%
13	FGH	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	39	78%
14	DR	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	43	86%
15	BY	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	45	90%
16	BY	4	5	4	5	3	4	3	4	5	5	42	84%
17	PK	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	45	90%
18	YN	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	45	90%
19	SPA	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	43	86%
20	AD	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	41	82%
21	TN	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	45	90%
22	ADKN	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	45	90%
23	EWA	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
24	ES	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	46	92%
25	ZD	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	43	86%
Jumlah												1088	87%

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{1088}{1250} \times 100$$

$$P = 87\%$$

Lampiran 10

Lembar Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah selama pembelajaran Bahasa Indonesia ada menggunakan media pembelajaran bu?	Ada tapi jarang digunakan, karena saat ini masih sering menggunakan buku paket saja.
2	Saat ini sekolah menggunakan kurikulum apa ya bu?	Saat ini sekolah menggunakan 2 kurikulum, kelas 1,3,&6 menggunakan kurikulum Merdeka dan kelas 2,4 &5 menggunakan K13
3	Apakah Media <i>Smart Pinwheel</i> pernah diterapkan pada kelas 2 bu?	Pada saat ini Media <i>Smart Pinwheel</i> belum pernah diterapkan di kelas 2
4	Berapa jumlah siswa kelas 2 bu?	Jumlah kelas 2 ada 28 orang siswa yang dimana terdiri 15 laki-laki dan 13 perempuan.
5	Bagaimana kemampuan atau keterampilan membaca kelas 2 bu?	Kemampuan membaca kelas 2 belum meningkat dari 28 orang siswa masih banyak yang belum memiliki kemampuan membaca dan ada yang membacanya belum lancar dan ada yang tidak bisa baca sama sekali.
6	Bagaimana nilai keseharian kelas 2 pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, apakah meningkat atau menurun bu?	Kalau untuk nilai keseharian kelas 2 pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih menurun, karena masih ada siswa yang belum bisa membaca.

Lampiran 11

DOKUMENTASI







FORM K 1

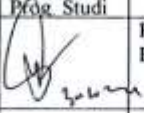
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fadillah Safitri
 N P M : 2102090136
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120
 IPK : 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media <i>Smart Pinwheel</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276	
	Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dikelas IV SD Negeri 104276	
	Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas III di SD Negeri 104276	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Oktober 2024

Hormat Pemohon,



Fadillah Safitri

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri S.Pd.I., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Oktober 2024
Hormat Pemohon,

Fadillah Safitri

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3327/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fadillah Safitri**
 N P M : 2102090136
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd,I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **30 Oktober 2025**

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1446 H
 31 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
 Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Fadillah Safitri
 NPM : 2102090136
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
30/10/2024	Pengajuan judul.	
12/11/2024	Revisi Bab. I : Latar belakang, Rumusan. dll	
5/12/2024	Revisi Bab. II dan III.	
7/01/2025	Revisi Analisis data, Instrumen. dll	
30/01/2025	Revisi. Lampiran; dll	
07/02/2025	ACC PROPOSAL.	

Diketahui oleh :
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Februari 2025
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata – I bagi :

Nama : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Pada hari Rabu, 19 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Benar telah melakukan seminar Proposal Skripsi pada hari Rabu Tanggal 19 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk memperoleh Surat Izin Riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Instrumen
2.	Perbaikan Media
3.	Pembahasan 2 referensi dibagian manfaat, Keutuhan dan kesesuaian media <i>Smart Pinwheel</i>

Medan, April 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	1. Kurang Saran penyungsi

Medan, April 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

[] Disetujui
[✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
[] Ditolak

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, April 2025
Hormat
Yang membuat pernyataan

Fadillah Safitri

Medan, April 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalmualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/Riset di Fakultas yang Ibu Pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Penting!!



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila mendapat surat ini agar melakukan
tindakan yang sesuai

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAAN-PT/IA/KP/PT/00/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 1080/IL3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Dzulqa'dah 1446 H
20 Mei 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 104276
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Fadillah Safitri**
N P M : 2102090136
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Smart Pinwheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 104276**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN SERBAJADI
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 104276 PULAU TAGOR

Nomor : 18.11.03/042/PD.02/2025

Hal : Balasan Izin Riset

Pulau Tagor, 02 Juni 2025

Kepada Yth,

Dekan

FKIP – UMSU

Di Medan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Berdasarkan surat masuk No.1080/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Tanggal 20 Mei 2025 mengenai Permohonan Izin Riset, maka dengan ini saya memberikan izin untuk melakukan Penelitian di SD Negeri 104276 Pulau Tagor Kepada :

Nama : Fadillah Safitri

NPM : 2102090136

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media *Smart Pinwheel* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104276

Demikianlah surat ini saya sampaikan atas kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

Kepala Sekolah SDN 104276 Pulau Tagor



EVI RODIAH, S.Pd.SD
NIP. 19880318 201001 2 026

PENGEMBANGAN MEDIA SMART PINWHEEL PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD NEGERI
104276.docx

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Institut Pemerintahan Dalam Negeri Student Paper	<1%
7	Submitted to IAIN Kediri Student Paper	<1%
8	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
9	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Data Pribadi

Nama : Fadillah Safitri
NPM : 2102090136
Tempat, Tanggal lahir : Lubuk Pakam 14 Desember 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jln. Desa Pulau Tagor Dusun VII,
Kecamatan Serba Jadi, Kabupaten Serdang
Bedagai
Anak ke : 1 dari 3 bersaudara

2. Data Orang Tua

Ayah : Julianto
Ibu : Nuraini
Alamat : Jln. Desa Pulau Tagor Dusun VII,
Kecamatan Serba Jadi, Kabupaten Serdang
Bedagai

3. Jenjang Pendidikan

Tahun 2008 – 2009	: TK Taski Arif
Tahun 2009 – 2015	: SD Negeri 104276
Tahun 2015 – 2018	: SMP Mts. Alwashliyah Pulau Gambar
Tahun 2018 – 2021	: SMA Negeri 1 Sebahadi
Tahun 2021 – 2025	:Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.