

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PINTAR  
MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*  
DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna melengkapi Syarat Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**JULIANI SYAHPUTRI**  
2002090045



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

**2024**

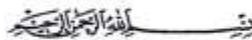


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 10 Juni 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Juliani Syahputri  
NPM : 2002090045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

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

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Ketua

**Dra. Hj. Svamsu Yunita, M.Pd.**

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., 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.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Juliani Syahputri  
NPM : 2002090045  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.  
Diterima Tanggal : 21 Mei 2024

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koreprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

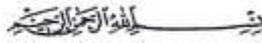
Ketua Program Studi

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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Juliani Syahputri  
NPM : 2002090045  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.

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

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
Rabu / 24 April 2024	Revisi Bab 3 s/d Bab 4		
Rabu / 29 April 2024	Revisi Bab 4 - Data		
Senin / 6 Mei 2024	Revisi Teknik Analisis Data		
Kamis / 9 Mei 2024	Revisi Data Penelitian		
Senin / 13 Mei 2024	Revisi Internal dan eksternal		
Senin / 20 Mei 2024	Jangan ada nama siswa / dan jumlah sampel		
Selasa / 21 Mei 2024	ACC Sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Damayanti Sari S.Pd. M.Pd.

Medan, Mei 2024  
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 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Juliani Syahputri  
NPM : 2002090045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.**" adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, Juni 2024  
Yang menyatakan



Juliani Syahputri  
NPM. 2002090045

## ABSTRAK

**Juliani Syahputri, NPM. 2002090045. Pengembangan Media Roda Pintar Membaca (ROPIME) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk : 1). Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan. 2). Untuk mengetahui kevalidan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan. 3). Untuk mengetahui kepraktisan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan media roda pintar membaca di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan. Berdasarkan validasi terhadap media memperoleh 72%, validasi ahli materi memperoleh 72,2%, validasi ahli bahasa memperoleh 83,3%. Hasil kepraktisan terhadap media roda pintar membaca untuk respon guru diperoleh sebanyak 94,4%, dan untuk respon siswa diperoleh sebanyak 95,8%, artinya media pembelajaran kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda pintar membaca sudah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Roda Pintar (ROPIME), Model Pembelajaran ADDIE

## KATA PENGANTAR



*Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan, merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulis skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materi, karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapkan terima kasih kepada Ayahanda **Anhar** dan Ibunda **Diana** yang tercinta, yang tidak pernah lelah berkorban dan berdo'a untuk Ananda agar menjadi orang yang berguna dapat mewujudkan cita-cita.

Selanjutnya penulis juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat dan dukungannya selama ini. Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
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 Wakil Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Yang Banyak Memberikan Bimbingan, Arahan, Masukan Serta Motivasi Kepada Peneliti Selama Penyusunan Proposal Skripsi Ini.
8. **Seluruh Bapak dan Ibu Dosen** yang telah memberikan ilmu pengetahuan

serta bimbingan selama perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.

9. Seluruh **Pegawai Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ibu **Noni Risnawelli, M.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan.
11. Ibu **Syafrida Andriani** selaku Wali Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.
12. Keluarga besar **SD Muhammadiyah 08 Medan** yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Terimakasih untuk **Poppy Indah Lestari, Muhammad Fahri, Layla Sari dan Rafly Aditya** selaku keluarga yang selalu memberi semangat serta dukungan, selalu menjadi pendengar yang baik, dan selalu membuat suasana hati peneliti menjadi senang.
14. Terimakasih untuk Keluarga Besar **SD Muhammadiyah 08 Medan** yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terimakasih untuk sahabatku **Nadya Arifah Simbolon** yang senantiasa membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, dan selalu memberi semangat kepada peneliti.
16. Terimakasih untuk teman seperjuanganku **Nining Nurdiana, dan Ratih Khairani** yang sudah mau sama-sama berjuang, kerjasama dan bertukar pendapat.

17. Terimakasih kepada teman-teman mahasiswa/I kelas A Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar stambuk 2020.

18. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang sudah mampu berusaha keras, dan terus berjuang sampai berada di posisi saat ini.

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 proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhusus penulis sendiri.

*Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**Medan, Juni 2024**

**Penulis**

**Juliani Syahputri**

**2002090045**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	6
1.6. Spesifik Produk.....	6
<b>BAB II TINJAUAN MASALAH .....</b>	<b>8</b>
2.1. Kerangka Teoritis.....	8
2.2. Kerangka Konseptual .....	25
2.3. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1. Metode Penelitian.....	28
3.2. Tahapan Penelitian .....	31
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	31
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	31

3.2.3 Instrumen Penelitian .....	32
3.2.4 Analisis Data Penelitian .....	38
3.3. Rancangan Produk.....	42
3.3.1 Pengujian Internal .....	42
3.3. 2 Pengujian Eksternal .....	43
3.4. Tahapan Pengembangan .....	44
3.5. Jadwal Penelitian.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
4.2. Pembahasan .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
5.1. Kesimpulan .....	67
5.2.Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kepraktisan Guru .....	36
Table 3.5 Kisi-Kisi Kepraktisan Peserta Didik .....	37
Tabel 3.6 Skor Likert Kevalidan Para Ahli.....	38
Table 3.7 Penilaian Kriteria Kevalidan.....	40
Table 3.8 Skala Likert Kepraktisan .....	41
Tabel 3.9 Penilaian Kriteria Kepraktisan.....	42
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian.....	48
Table 4.1 Validator Para Ahli.....	52
Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Media.....	54
Tabel 4.3 Hasil Validator Ahli Materi .....	55
Tabel 4.4 Hasil Validator Ahli Bahasa .....	56
Tabel 4.5 Interpretasi Tingkat Kevalidan.....	57
Tabel 4.6 Grafik Para Ahli Kevalidan .....	59
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Penilaian Guru .....	59

Table 4.8 Grafik Kepraktisan Media Respon Guru .....	61
Tabel 4.9 Grafik Kepraktisan Media Respon Peserta Didik .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Roda Pintar Membaca .....	7
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	26
Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE .....	29

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	75
Lampiran 2. Silabus .....	84
Lampiran 3. Materi .....	96
Lampiran 4. Lembar Angket Ahli Media.....	99
Lampiran 5 Lembar Angket Ahli Materi .....	101
Lampiran 6.Lembar Angket Ahli Bahasa .....	103
Lampiran 7. Lembar Angket Respon Guru.....	105
Lampiran 8. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	107
Lampiran 9. Hasil Wawancara .....	137
Lampiran 10. Daftar Buku Absensi Peserta Didik Kelas III.....	139
Lampiran 11. Buku Penilaian Peserta Didik .....	140
Lampiran 12. Dokumentasi .....	141
Lampiran 13. KI .....	142
Lampiran 14. K2.....	143
Lampiran 15. K3.....	144
Lampiran 16. Berita Acara Seminar Proposal.....	145
Lampiran 17. Lembar Pengesahan Proposal .....	146
Lampiran 18. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	147
Lampiran 19. Surat Keterangan.....	148
Lampiran 20. Permohonan Izin Riset .....	149
Lampiran 21. Surat Balasan Dari Sekolah .....	150
Lampiran 22. Hasil Turnitin.....	151

Lampiran 23. Daftar Riwayat Hidup .....	152
---	-----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Setiap orang tentu memiliki keinginan untuk menjadi orang yang pintar. Untuk menjadi orang pintar perlu dilakukan proses belajar secara terus menerus. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan setiap individu, sehingga terjadi perubahan tingkah laku, peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, dan peningkatan daya pikir. Perubahan yang terjadi karena adanya pengalaman baru yang dimiliki setelah belajar.

Menurut (Ibrahim et al., 2023) Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. (Suardi, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Pembelajaran berbahasa dalam

kurikulum mempunyai empat aspek keterampilan, yaitu : keterampilan menyimak

(*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). (Ali, 2020)

Indonesia telah ikut dalam survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) selama 7 putaran, sejak tahun 2000 hingga 2018. Dan survei PISA menunjukkan bahwa sistem pendidikan Indonesia telah berubah menjadi lebih inklusif, terbuka, dan meluas aksesnya selama 18 tahun terakhir.

laporan yang diterima skor rata-rata PISA tahun 2018 menurun di 3 bidang kompetensi dengan penurunan terbesar di bidang membaca. Kemampuan membaca siswa Indonesia dengan skor 371 berada di posisi 74, kemampuan matematika skornya 379 berada di posisi 73, dan kemampuan sains dengan skor 396 berada di posisi 71. Berdasarkan hasil survey tersebut peserta didik Indonesia pada kemampuan membaca masih jauh dibawah standar Internasional.

Permasalahan ini seharusnya dapat dijadikan salah satu gambaran bahwa pembelajaran membaca di Indonesia masih membutuhkan perbaikan. Adapun penyebab rendahnya kemampuan membaca dapat dilihat dari faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Oktaviyanti et al., 2022) salah satu faktor eksternalnya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Ketiadaan media pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran terutama kegiatan membaca. Adapun faktor internalnya adalah kurangnya minat membaca peserta didik diluar proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang terdapat di link <https://drive.google.com/drive/folders/106dF4iG2aLeNiNbt4DB5PFDLV25wn4Z> dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Syafrida selaku guru kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan pada tanggal 20 Januari 2024 , beliau mengatakan bahwa hambatan yang terjadi dalam proses belajar yaitu media yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah ialah masih menggunakan metode mengeja dikte. Wali kelas mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang belum pandai membaca, peserta didik yang belum dapat membedakan huruf, peserta didik yang lama menerima materi, sehingga metode dikte ini terkesan sangat membosankan dan kurang efektif.

Solusi yang dapat dilakukan ialah dengan memperbaiki proses pembelajaran dengan cara menciptakan media pembelajaran yang sederhana namun menarik. Pembelajaran yang aktif ialah pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Ibrahim et al., 2023) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

(Luh & Ekayani, 2021) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media tentu dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga terdorong untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien.

Pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Media roda pintar membaca diciptakan bukan hanya untuk bermain namun juga bisa digunakan untuk belajar membaca, terdapat huruf cetak dan warna-warna yang menarik perhatian. Dengan demikian diharapkan peserta didik lebih semangat untuk meningkatkan kemampuan membaca kata sederhana.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* untuk menoptimalkan kemampuan membaca peserta didik dan melibatkan langsung peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka untuk menjawab pernyataan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Roda Pintar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa pernyataan yang sesuai pada permasalahan tersebut, diantaranya yaitu :

1. Media yang digunakan guru masih monoton, sehingga peserta didik merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Rendahnya minat membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Penggunaan media roda pintar membaca belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah 08 Medan

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang ingin dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah “pengembangan media pembelajaran roda pintar terhadap keterampilan membaca kelas III pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 08 Medan”.

## 1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan?

2. Bagaimana kevalidan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan?
3. Bagaimana kepraktisan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan
2. Untuk mengetahui kevalidan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan.

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Pada tahap desain dilakukan kegiatan evaluasi bersama dosen penguji, dan tukang kayu. Dosen penguji memberi saran terkait desain media pembelajaran dengan tujuan untuk menampilkan media yang lebih menarik dan dapat digunakan dalam waktu jangka panjang. Sedangkan saran dari tukang kayu bahan yang digunakan di ganti dari triplek ke besi, karena pada saat menggunakan triplek putaran yang dihasilkan tidak seimbang, maka tukang kayu menyarankan untuk

menggunakan besi. Lalu masuk ketahapan *development* (pengembangan), merupakan tahap dimulai dengan membuat produk secara nyata. Tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Bahan terbuat dari besi
- 2) Terdapat dua lingkaran dengan ukuran yang berbeda-beda
- 3) Menggunakan cat warna yang berbeda-beda dan dengan kualitas warna yang tinggi
- 4) Menggunakan huruf yang sudah dicetak
- 5) Potongan besi dibuat menjadi halus untuk melindungi peserta didik saat menggunakan media
- 6) Media ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- 7) Roda pintar belajar terinspirasi dari aplikasi *spin wheel*, dan undian yang ada di mall, dimana pada media ini peserta didik diperintahkan untuk menyebutkan huruf dan membaca suku kata sederhana.



**Gambar 1.1 Media Roda Pintar Membaca**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampikan pemikiran. Dengan demikian, pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah didapat melalui belajar. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam sumber belajar agar terjadinya proses belajar atau perubahan dalam diri peserta didik. Pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam lingkungan. Pembelajaran adalah segala usaha yang dilakukan guru untuk mendorong terjadi proses belajar pada peserta didik.

Pembelajaran dapat dilakukan disemua mata pelajaran untuk menyampaikan pengetahuan dengan menggunakan berbagai media, model, dan metode pembelajaran. Salah satu dari mata pelajaran sekolah dasar yang dapat menggunakan media, model, dan metode pembelajaran ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang sudah diajarkan dari PAUD sampai jenjang pendidikan yang tinggi. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia ialah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Mata pelajaran Bahasa

Indonesia mempunyai tujuan, yaitu : memperoleh pengetahuan,  
mengembangkan

keterampilan, mengembangkan kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup empat aspek, yaitu : keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), dan kemampuan membaca (*reading skills*).

### **2.1.2. Pengertian Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan dalam empat aspek Bahasa Indonesia. Melalui membaca peserta didik mampu menjadi orang yang berwawasan luas, mempunyai karakter, dan mampu memecahkan permasalahan. Pepatah pernah mengatakan “membaca adalah jendela ilmu”. Jadi melalui kegiatan membaca yang dilakukan peserta didik secara sadar dapat membawa peserta didik menuju mana saja yang di inginkan untuk menentukan target dan cita-citanya di masa yang akan datang.

Menurut (Tanjung et al., 2019) Keterampilan membaca adalah keterampilan peserta didik untuk memahami suatu bacaan yang meliputi kesanggupan memahami makna kata, makna kalimat, isi pokok paragraf, dan isi bacaan. Menurut (Saputro et al., 2021) keterampilan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis.

Menurut (Arwita, 2023) kemampuan membaca adalah kemampuan untuk menggunakan pikiran dan tindakan dalam melakukan aktifitas visual, melafalkan rangkaian huruf menjadi kata dan kalimat, menguasai teknik membaca dan memahami isi bacaan dengan benar.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan tahapan proses belajar dari sekolah dasar. Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan suatu kata atau informasi dari cetakan yang kemudian bisa diucapkan melalui lisan. Dengan membaca peserta didik dapat memahami suatu makna, arti, dan dapat mengembangkan pengetahuan dari berbagai sudut pandang.

#### **a. Manfaat Membaca**

Menurut (Andriyani Siti Komalasari, 2023) Ada banyak manfaat dari membaca, di antaranya membantu mengembangkan pemikiran dan menjernihkan cara berpikir, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan memori dan pemahaman.

Menurut (Wisuda Lubis, 2020) mengatakan bahwa membaca dapat melindungi otak dari penyakit alzheimer, mengurnagi stres, mendorong pikiran positif.

Selain itu, (Arwita, 2023) mengatakan bahwa membaca dapat digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan. Agar seseorang dapat tertarik untuk membaca, perlu diketahui manfaat membaca. Berikut ini adalah manfaat membaca :

- 1) Mengisi waktu luang
- 2) Mengetahui hal-hal aktual yang terjadi
- 3) Memenuhi tuntutan praktis kehidupan sehari-hari
- 4) Meningkatkan minat terhadap sesuatu
- 5) Meningkatkan pengembangan diri sendiri

- 6) Memuaskan tuntutan intelektual
- 7) Memuaskan tuntutan spiritual.

Dapat disimpulkan bahwa membaca mempunyai sangat banyak manfaat positif, selain dapat mengembangkan pemikiran, dapat menambah wawasan dan cara pandang dalam memecahkan masalah. Membaca merupakan suatu terapi untuk mengurangi dan mencegah penyakit alzheimer atau kepikunan. Dan dengan membaca dapat menjadikan seseorang yang mempunyai nilai intelektual yang tinggi, dan memahami perkembangan yang terjadi baik dalam dunia pendidikan, dan dapat mendalami dan memahami spiritual.

#### **b. Indikator dalam Kemampuan Membaca**

Indikator merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk suatu proses agar tercapai sesuatu dengan tujuan yang ingin dicapai. Indikator menjelaskan dan sebagai petunjuk secara keseluruhan tentang keadaan tersebut. Adapun menurut (Putri et al., 2022) indikator membaca sebagai berikut :

- 1) Mampu menentukan ide pokok atau pikiran pokok pada setiap paragraf bacaan
- 2) Mampu menuliskan kembali isi bacaan yang telah dibaca sesuai dengan pemahamannya
- 3) Mampu menceritakan kembali isi berdasarkan pemahaman dan pengalamannya sendiri
- 4) Mampu menjawab soal-soal terkait isi bacaan.

Menurut (Ganarsih et al., 2022) indikator kemampuan membaca meliputi: 1) menyebutkan simbol huruf yang dikenal 2) mengenal bunyi huruf, 3) pengetahuan

bunyi huruf awal, 4) pengetahuan membedakan huruf, 5) membedakan suara hewan disekitarnya, 6) membedakan suara benda disekitarnya, 7) membaca suku kata, 8) merangkai suku kata menjadi kata, 9) membaca kata, 10) menjodohkan kata dengan gambar.

Menurut (Aviana et al., 2022) Indikator Kemampuan membaca yaitu :1) melafalkan atau membaca bahan bacaan dengan intonasi yang baik dan benar, 2) menjawab pertanyaan atau latihan tentang kandungan bahan bacaan dengan baik dan benar.

Dapat disimpulkan bahwa indikator membaca ada suatu kegiatan yang dapat menambah pengetahuan peserta didik mulai dari pengenalan huruf, melafalkan intonasi bacaan, dan meningkatkan kemampuan menjawab pertanyaan dan memahami maksud dari bacaan.

### **2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut (Sipahutar et al., 2023) media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut (Antika et al., 2023) Dengan adanya media diyakini mampu mempermudah dan mempercepat peserta didik untuk paham akan pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran banyak jenisnya, ada media visual, multimedia, media cetak dan juga media audio. Terkhusus pada media cetak berbagai macam media cetak yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, antara lain: buku, modul, LKPD, brosur, booklet, leaflet.

Menurut (Rifai et al., 2023) Pemanfaatan media belajar dalam proses belajar mengajar memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi perkembangan psikologis siswa dan juga terhadap perkembangan keinginan dan minat siswa. Ini juga mendorong dan merangsang kegiatan belajar.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media dapat mempermudah guru untuk mentransfer ilmu, dan dapat merangsang pikiran, menarik perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Melalui media informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca**

Media roda pintar membaca menjadi solusi pemilihan media yang sesuai. Media roda pintar membaca adalah media permainan yang berbentuk lingkaran berlandaskan triplek yang berisi huruf abjad. Roda pintar membaca terdiri dari jarum penunjuk, warna yang menarik.

Media roda pintar merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan dan roda pintar juga sebagai alat untuk persiapan dasar untuk membangun kemampuan membaca, mengekspresikan, serta terdapat kosakata. Media roda pintar sebagai media yang berbasis visual yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung untuk belajar.

Menurut (Rina Yuliana, 2021) Media roda pintar adalah salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk roda atau lingkaran yang terbagi dan didalamnya terdapat kantung yang berisi pertanyaan.

Menurut (Puspitasari et al., 2023) Media pembelajaran roda pintar memiliki bentuk lingkaran dan dapat diputar, media ini digunakan sebagai alat penyampaian materi.

Dapat disimpulkan bahwa media roda pintar membaca adalah suatu alat bantu visual yang berbentuk lingkaran yang dapat berputar, diberi warna yang menarik dan terdapat huruf. Media ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Media ini dibuat dengan bentuk yang sederhana namun menarik dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga peserta didik menjadi lebih paham dan aktif saat belajar.

#### **b. Langkah – langkah Penggunaan Roda Pintar Membaca**

Menurut (Puspitasari et al., 2023) Langkah – langkah penggunaan media roda pintar, sebagai berikut :

- 1) Dilakukan secara berkelompok
- 2) Permainan menentukan urutan kelompok dalam bermain
- 3) Perwakilan kelompok maju
- 4) Mengambil soal yang sesuai dengan petunjuk panah
- 5) Mengerjakan soal secara berdiskusi.

Menurut (Anggarini et al., 2019) mengatakan bahwa langkah – langkah penggunaan media roda pinta sebagai berikut :

- 1) Dalam lingkaran terdapat bagian yang tertulis kata *SMART*, *EXCELLENT*, *GOOD JOB*, dan *ZONK*
- 2) Peserta didik memutar roda tersebut untuk menemukan sebuah materi yang harus dipresentasikan kepala kelompok lain
- 3) Apabila mendapatkan *ZONK* maka harus mengulangi memutar roda tersebut samapi mendapatkan kata *SMART*, *EXCELLENT*, *GOOD JOB* yang berisi materi yang harus dipresentasikan dengan kelompok lain

Menurut (Salsabilah et al., 2024) Cara penggunaan media roda pintar yaitu:

- 1) mengajak siswa duduk membentuk lingkaran besar.
- 2) Ajak anak memutar dan mengarahkan masing-masing papan lingkaran yang diinginkan.
- 3) Media roda pintar dapat diputar dan diarahkan setiap panel bundar sesuai keinginan.
- 4) Guru dapat menjelaskan jika ingin membaca huruf vokal maka putar ke lingkaran satu, jika ingin membaca konsonan putar ke lingkaran 2, dan jika ingin membaca suku kata putar ke lingkaran tiga.
- 5) Pastikan kata yang ingin dibaca ada di sebelah kanan samping.
- 6) Jika ingin membaca dua suku kata, misalnya pada kata “baju”, carilah suku kata “ba” di papan lingkaran tiga lalu balik dan arahkan ke kanan, lalu cari huruf konsonan “j” di papan lingkaran kedua lalu

putar dan arahkan ke sebelah kanan hingga sejajar dengan suku kata “ba”, lalu carilah huruf vokal “u” pada papan lingkaran satu lalu putar dan arahkan ke kanan hingga sejajar dengan suku kata “ba” dan huruf konsonan “ju”.

- 7) Maka kata “baju” dapat dibaca dalam satu garis lurus dari lingkaran 3 sampai lingkaran 1.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda pintar membaca ialah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik diperintahkan secara bergantian untuk maju kedepan dan memutar media roda pintar membaca
- 2) Lalu setiap peserta didik mendapatkan satu huruf abjad yang berisi gambar
- 3) Peserta didik diperintahkan untuk menyebutkan huruf apa saja, dan membaca suku kata yang terdapat pada gambar yang di dapatkan saat media diputar.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Pintar Membaca**

Adapun menurut (Melina & Atika, 2023) kelebihan dan kekurangan dari media roda pintar, antar lain :

- 1) Dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga membuat proses belajar dapat menyenangkan
- 2) Dapat menambah pengetahuan peserta didik dan pemahaman peserta didik
- 3) Kata-kata pada roda dapat menerangkan apa maksudnya akan tetapi

peserta didik yang belum bisa membedakan jadi kurang paham kosakata

- 4) Proses dalam pembuatan media rods pinatr membutuhkan waktu cukup.

Menurut (Halawa et al., 2022) kelebihan dan kekurang dari media roda pintar membaca sebagai berikut :

- 1) Peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media atraktif roda pintar
- 2) Peserta didik lebih cekatan untuk bersaing dengan teman lainnya
- 3) Merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan
- 4) Permainan yang melibatkan peserta didik untuk aktif
- 5) Permainan memberikan pengalaman yang nyata dan juga bisa diulang sesuai yang dibutuhkan
- 6) Membutuhkan waktu yang lama
- 7) Pembuatanya cukup rumit

Menurut (Kosanke, 2019) media roda pintar memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yakni sebagai berikut:

- 1) Media yang kreatif dan inovativ;
- 2) Mudah penggunaanya;
- 3) Bersifat konkrit;
- 4) Peserta didik lebih tertarik menggunakan media roda pintar karena media tersebut menggunakan berbagai gambar yang bervariasi;

- 5) Terdapat unsur bermain sehingga menumbuhkan minat membaca peserta didik;
- 6) Dalam penggunaannya masih diputar secara manual.
- 7) Proses pembuatannya tergolong rumit

Dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media roda pintar membaca adalah media pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif, media pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Sedangkan kekurangannya memerlukan waktunya yang lama.

#### **2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran**

Setiap guru saat mengajar tentu menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman. Model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang digunakan saat melakukan pembelajaran di dalam kelas, model pembelajaran ini disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dilakukan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing model mempunyai tujuan, dan prinsip yang berbeda.

Menurut (Yusuf et al., 2019) Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih.

Menurut (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) Model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut (Mirdad & Pd, 2020) mengatakan bahwa Model juga merupakan

suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga model sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk membentuk kurikulum, merancang bahan – bahan pembelajaran, dan membimbing jalannya pembelajaran di kelas.

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning***

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk keterampilan membaca. *Context* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya hubunga, suasana dan keadaan. Dalam bahasa indonesia kontekstual merupakan suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung dan menambah kejelasan suatu makna.

Dalam pembelajaran model *contextual teaching and learning* merupakan suatu pembelajaran yang menekan proses keterlibatan peserta didik dengan menghubungkan situasi dan suasana kehidupan nyata, dengan tujuan dapat menemukan makna dari materi.

Menurut (Irwan & Hasnawi, 2021) *Contextual teaching and learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik.

Menurut (Sulfemi, 2019) *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu startegi pembelajaran yang menghubungkan antara konten

pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan mendorong peserta didik mengkaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya disekolah dengan kehidupannya sebagai anggota keluarga, warga negara, dan dunia kerja.

Menurut (M et al., 2019) pembelajaran CTL adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit dan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang sangat membantu para guru, karena melibatkan peserta didik langsung dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan mudah dipahami.

#### **b. Manfaat Model *Contextual Teaching and Learning***

Menurut (Pertiwi et al., 2021) Pembelajaran dengan model *contextual teaching and learning* dapat menunjang kemampuan peserta didik dalam belajar dan mempunyai pengalaman baru. Model ini dapat membantu peserta didik untuk menghubungkan apa yang telah dipelajarinya dengan realitas yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan peserta didik akan lebih mudah paham akan materi yang diajarkan, karena telah melakukan pembelajaran melalui pengalamannya sendiri.

Menurut (Mulkaziah, 2020) Manfaat model *contextual teaching and learning* adalah pembelajaran untuk siswa menjadi lebih kondusif dan memberikan hasil belajar yang maksimal.

Menurut (Situmorang et al., 2023) Model *contextual teaching and learning* dapat meningkatkan fokus pada pengembangan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa serta pemahaman mereka tentang hubungan antara mata pelajaran yang dipelajari dengan dunia nyata. Konsep pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa model *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran dan pelajaran yang di dapat di kehidupan nyata. Dengan model ini peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya, keterampilannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

### **c. Langkah – langkah Model *Contextual Teaching and Learning***

Menurut (Adim et al., 2020) langkah-langkah penggunaan model *contextual teaching and learning* sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, dan menemukan sendiri.
- 2) Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik yang diajarkan
- 3) Mengembangkan sikap ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan

kelompok berdiskusi, dan tanya jawab

- 5) Menghadirkan contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model bahkan media yang sebenarnya
- 6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 7) Melakukan penilaian secara objektif.

Menurut (Femisha & Madio, 2021) Langkah-langkah model pembelajaran CTL adalah sebagai berikut:

- 1) *Constructivism* (Konstruktivisme) peserta didik harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata;
- 2) *Inquiry* (Menemukan) adalah pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan lain yang diperoleh siswa diharapkan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Siklus inkuiri meliputi: observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, dan penyimpulan;
- 3) *Questioning* (Bertanya) Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri, yakni menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum;

- 4) *Learning community* (Masyarakat Belajar) menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari “sharing” antar teman, antar kelompok, antara yang tahu ke yang belum tahu.
- 5) *Modelling* (Pemodelan) adalah dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu ada model yang ditiru dengan melibatkan siswa;
- 6) *Reflection* (Refleksi) merupakan cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima
- 7) *Assesment* merupakan proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran pengetahuan perkembangan belajar siswa.

Menurut (Indah et al., 2023) setiap model pembelajaran tentunya memiliki tahapan atau langkha-langkah pembelajarannya. Dalam model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) terdapat tujuh tahapan, yaitu Konstruktivisme (Constructivism), Menemukan (Inquiry), Bertanya (questioning), Masyarakat Belajar (learning community), Pemodelan (modeling), Refleksi (reflection), dan Penilaian Otentik (authentic assessment).

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning***

Menurut (Sulfemi, 2019) Kelebihan pendekatan pembelajaran *contectual teaching and learning* adalah mengutamakan pengalaman nyata, berfikir

tingkat tinggi, berpusat pada peserta didik, peserta didik aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku, pengetahuan diberi makna, dan kegiatan bukan mengajar tetapi belajar. Model pembelajaran CTL memiliki beberapa kelemahan pembelajaran kontekstual antara lain harus memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam dan komperhensif tentang konsep pembelajaran kontekstual itu sendiri, potensi perbedaan individual peserta didik di kelas, beberapa pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada aktivitas peserta didik, dan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas peserta didik dalam belajar.

Menurut (Hasudungan, 2022) kelebihan dari *contextual teaching and learning* adalah Pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata, Pembelajaran kontekstual mampu mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan nyata, Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi. Model *contextual teaching and learning* juga mempunyai kekeurangan, antara lain CTL membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk bisa memahami semua materi, Guru harus bekerja ekstra untuk lebih intensif dalam membimbing, karena dalam CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, dan Siswa sering melakukan kesalahan ketika mencoba menghubungkan mata pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari.

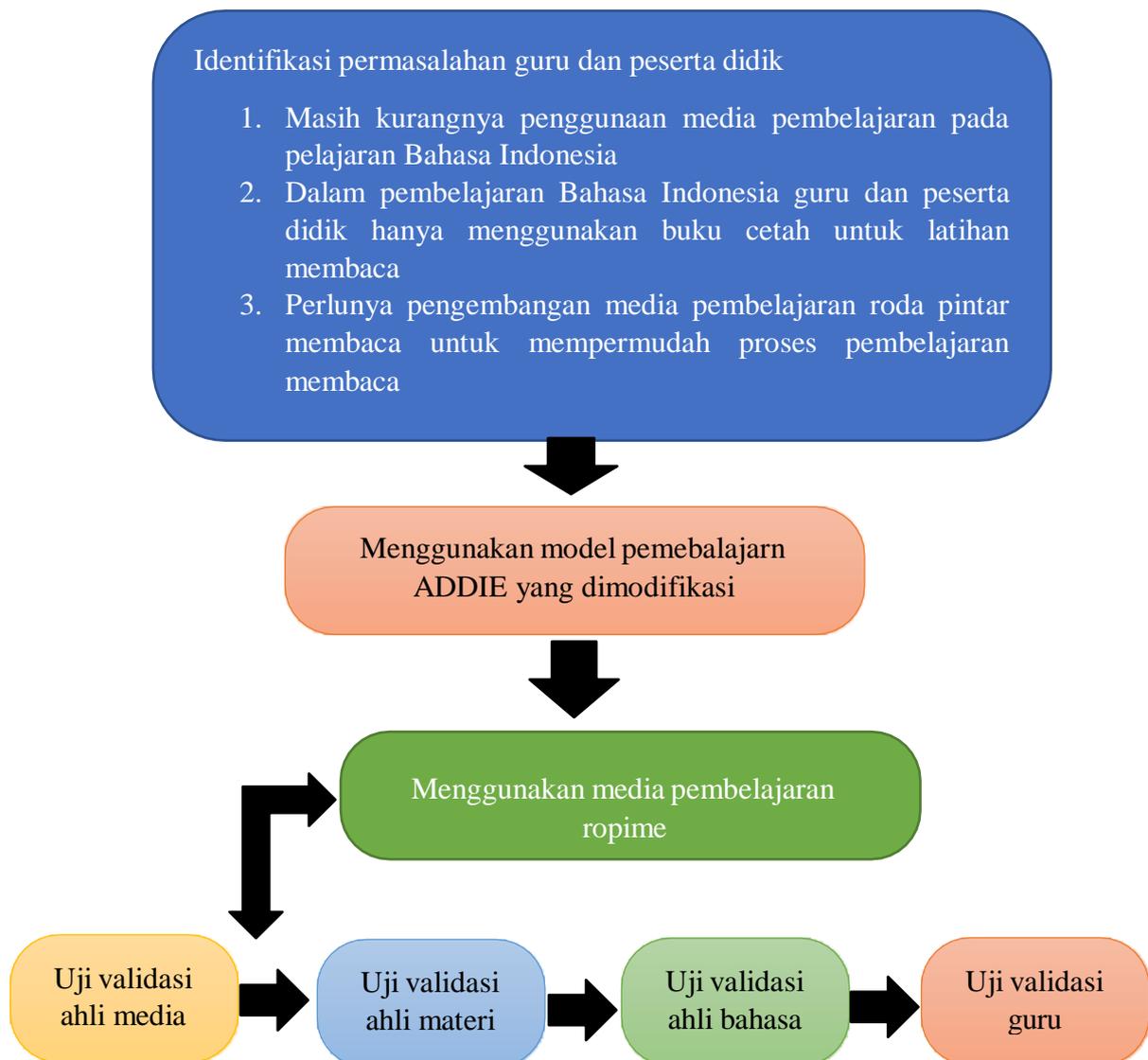
Menurut (Lestari, 2020) kelebihan *contextual teaching and learning*

adalah Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mental, Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses, berpengalaman dalam kehidupan nyata, Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan, Materi pelajaran ditentukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah Penerapan pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran, selain juga membutuhkan waktu yang lama.

## **2.2 Kerangka Konseptual**

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang memiliki fungsi sangat penting. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Dengan pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Dengan begituu peserta didik akan terdorong untuk giat belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap keterampilan membaca berupa media roda pintar membaca.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kerangka konseptual diatas dapat disimpulkan ketika proses pembelajaran berlangsung minimnya penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik mengalami keterlamabatan memahami materi, dan cepat bosan saat belajar. Maka guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik supaya tercipta

suasana pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dari suatu penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut secara nyata melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

1. Media pengemabangan yang akan dikembangkan berupa media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *contextual teaching and learning* di SD Muhammadiyah 08 Medan.
2. Media roda pintar membaca yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *contextual teaching and learning* di SD Muhammadiyah 08 Medan.
3. Media roda pintar membaca yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *contextual teaching and learning* di SD Muhammadiyah 08 Medan.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

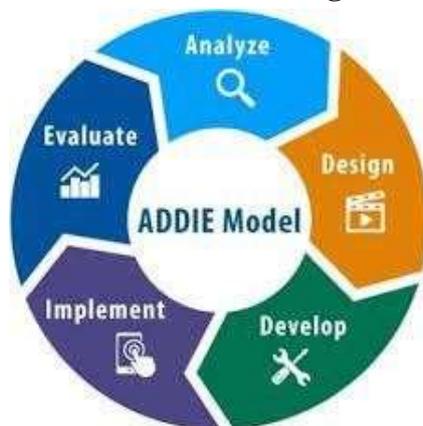
#### **3.1. Metode Penelitian**

Menurut (Torang Siregar, 2023) mengatakan bahwa *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut (Muqdamien et al., 2021) R&D adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut (Vivien Pitriani et al., 2021) Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode R&D (*Research and Development*) adalah suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu produk, Dimana produk tersebut sudah di validasi dan layak untuk digunakan di dunia Pendidikan. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Adapun tahapan dari pelaksanaan Pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut :

**Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE**



### **1. Analysis / Analisis**

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

#### **1. Analisis Kerja**

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumenter.

## 2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran roda pintar membaca. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran roda pintar membaca. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda pintar membaca.

## 2. *Design*

Pada tahap ini setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media roda pintar sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media roda pintar. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desain produk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku tema yang kemudian akan dikemabngkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media. Materi dari buku dipilih oleh peneliti untuk menyusundesain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media roda pintar. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

## 3. *Development*

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akan diuji coba untuk membenarkan

apakah media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan

#### **4. Implementation**

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

1. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dhadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

### **3.2.Tahapan Penelitian**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Medan. Jalan Bromo Gg. Santun No. 19. Medan Area.

#### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

##### **a. Data Primer**

Data primer adalah sumber daya yang dilkauan secara langsung dari sumber perta atau tidak melalui perantaraan, baik individu maupun kelompok. Data primer secara khusus dilakukan untuk menjawab

pertanyaan penelitian. Peneliti mengumpulkan hasil data sekunder dengan menggunakan angket. Angket merupakan pengumpulan data untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket kevalidan dan angket kepraktisan, angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan angket kepraktisan diberikan kepada guru dan peserta didik.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder ialah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau melalui catatan dari orang lain. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun. Penulis mendapatkan data ini dengan cara meminta izin untuk meminjam bukti dari buku absen dan buku penilaian peserta didik.

#### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan alat yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis *contextual teaching and learning* kelas III di SD Muhammadiyah 08 Medan adalah instrumen angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

##### **1. Instrumen Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran**

Instrumen validasi media pembelajaran untuk penelitian ini berupa angket. Angket untuk mengukur terkait media pembelajaran yang

dikembangkan apakah valid atau tidak. Adapaun instrumen validasi media yaitu :

**a. Instrumen Lembar Angket Validitas Ahli Media**

Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam pengukuran kelayakan dari segi *design* media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* yang telah dikemabngkan. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen validasi ahli media.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Soal</b>
Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan tata letak media	2
	Ketepatan fungsi media	3
Tulisan	Ketepatan jenis huruf	4
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Ketepatan warna huruf	6
	Keterbacaan tulisan	7
Bahasa	Ketepatan penggunaan Bahasa	8
	Ketepatan penggunaan bahasaqa	9
Tampilan	Kesesuaian pemilihan warna	10
	Ketepatan penggunaan gambar	11

Sumber (Simanjuntak et al., 2022)

Dari tabel diatas terdapat empat aspek, diantaranya aspek penggunaan

media, aspek tulisan, aspek bahasa, dan aspek tampilan. Dan dari aspek dibagi lagi menjadi beberapa indikator, kemudian dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli media

#### **b. Instrumen Lembar Angket Validitas Ahli Materi**

Instrumen penelitian para ahli yang digunakan yaitu berupa lembar validator untuk ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui validitas dan kelayakan dari isi materi dari media roda pintar membaca. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen validasi ahli materi.

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No soal</b>
Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Keluasan cakupan isi materi	3
	Kesesuaian isi penjelasan materi	4
	Kemudahan materi untuk dipahami	5
	Kesesuaian contoh yang disertakan	6

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

Tampilan	Kesesuaian penyajian urutan materi	8
	Kesesuaian penyajian urutan soal evaluasi	9

Sumber (Simanjuntak et al., 2022)

Dari tabel diatas terdapat dua aspek, diantaranya aspek isi dan aspek tampilan. Dan dari aspek diatas dibagi menjadi beberapa indikator, kemudian

dikembangkan lagi menjadi sebuah angket yang akan di berikan kepada ahli validator materi.

### c. Instrumen Lembar Angket Validitas Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa baku atau tidak pada penggunaan media roda pintar membaca. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.

Aspek	Indikator	No soal
Kelugasan	Struktur kalimat efektif	1
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	2
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3
Kaidah Bahasa	Ketepatan menggunakan Bahasa	4
Istilah dan symbol	Ketepatan menggunakan ejaan bacaan	5
	Kalimat yang digunakan sederhana	6

**Tab  
el  
3.3  
Kisi  
-kisi  
Vali  
dasi  
Ahli  
Bah  
asa  
  
Sum  
ber  
(Si  
man  
junt**

ak et al., 2022)

Dari tabel diatas terdapat empat aspek, yang akan dikembangkan menjadi beberapa indikator, kemudia indikator tersebut dikembangkan lagu menjadi sebuah angket yang akn diberikan kepada ahli bahasa.

## 2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yaitu angket. Angket disebarakan untuk mengukur media roda pingtar membaca yang diekmabngkan mempunyai nilai kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ada 2 jenis, yaitu :

### a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Guru

Instrumen angket ini akan disebarakan setelah uji coba media. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media roda pintar membaca. Adapun kisi-kisi isntrumen kepraktisan respon guru sebagi berikut :

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Guru**

Aspek	Indikator	No soal
Komponen Penyajian	Ketepatan KI dan KD	1
	Kelengkapan materi	2
	Kejelasan materi	3
	Penggunaan media membantu proses pembelajaran	4
Bahasa	Bahasa sederhana	5
	Tidak mengandung makna ganda	6
	Kesesuaian gambar dan <i>Background</i>	7
	Kemenarikan tampilan media	8

Tampilan	Penggunaan jenis <i>font</i> jelas	9
Media		

Sumber (Simanjuntak et al., 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek komponen penyajian, aspek bahasa, dan aspek penampilan media. Dari aspek tersebut dibagi menjadi ebebrapa indikator, kemudian indikator dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada guru.

#### b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Peserta Didik

Instrumen akan diserahkan kepada peserta didik, setelah dilakukan uji coba kepraktisan media. Instrumen ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media roda pintar membaca yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi dari instrumen kepraktisan sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Peserta Didik**

Aspek	Indikator	No soal
Tampilan	Kemenarikan desain	1
	Kemenarikan isi	2
Penyajian materi	Mudah digunakan	3
	Bagian materi mudah dipahami	4
Manfaat	Kemudahan belajar	5,6
	Ketertarikan menggunakan media	7,8

Sumber (Simanjuntak et al., 2022)

Dari tabel diatas terdapat tiga aspek, diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Dari aspek tersebut dapat dikembangkan menjadi eberapa indikator. Kemudian dari indikator dapat dibagi menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengemabngan produk yang berupa media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *contextual teaching and learning* di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut :

#### 1) Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* yang telah dikemabangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada isntrumen validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang digunakan skala likert berupa ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Skala Likert Kevalidan**

Skor	Kriteria
4	Sangat valid
3	Valid
2	Tidak valid

Skor	Kriteria
1	Sangat tidak valid

Sumber (Halawa et al., 2022)321

Media roda pintar membaca dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menyatakan bahwa media roda pintar sudah memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal.

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus berikut :

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

(Fabiana Meijon Fadul, 2019)

Keterangan :

P = angka presentase dari angket

F = jumlah angket yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Untuk menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

(Fabiana Meijon Fadul, 2019)

Keterangan :

$x$  = angka persentase dari angket

$X_i$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteria tingkat kevalidan, yaitu :

**Tabel 3.7 Penilaian Kriteria Kevalidan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber (Yusuf et al., 2019)

Dari tabel kriteria kevalidan media diatas, jika hasil validasi emdia para ahli mencapai persentase nilai minimal 60% - 80% maka media dapat dikatakan valid dan dapat digunakan denganrevisi kecil. Jika hasil validasi hanya mencapai 40% -60% maka dinyatakn cukup valid tapi melakukan revisi besar.

## 2) Analisis Uji Kepraktisan

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru dan respon peserta didik yang diberikan kepada guru dan peserta didik, kemudian skor dari respon guru dan peserta didik diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya adapun pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan peserta didik adalah skala likert, sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Skala**

**Likert**

<b>Kepraktisan</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
	4	Sangat Praktis
	3	Praktis
	2	Tidak Praktis
	1	Sangat Tidak Praktis

Sumber (Halawa et al., 2022)321

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 tiap indikator yang diberikan kepada guru dan peserta didik, agar media roda pintar membaca dapat hasil dari kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai.

Menghitung presentasi jumlah nilai respon peserta didik dan guru untuk semua pernyataan, dengan menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

(Fabiana Meijon Fadul, 2019)

Keterangan :

$x$  = angka persentase dari angket

$X_i$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala likert dengan kriteri tingkat kepraktisan, yaitu

**Tabel 3.9 Penilaian Kriteria Kepraktisan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber (Yusuf et al., 2019)

Dari tabel diatas, jika angket respon guru dan peserta didik mencapai 60%-80% maka media roda pintar membaca dinyatakan praktis. Jika hasil respon guru dan peserta didik hanya mencapai 20% - 40% maka media roda pintar membaca hanya dinyatakan tidak praktis.

### **3.3.Rancangan Produk**

#### **3.3.1. Pengujian Internal**

##### **a. Ahli Media**

Ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media roda pintar membaca, serta untuk melihat masukan dan saran dari validasi media yang telah dilakukan pengembangan. Ahli media ini dilakukan validasi dengan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd

**b. Ahli Materi**

Ahli materi ini melihat kelayakan dari isi materi pada media roda pintar membaca untuk mengukur apakah materi yang disampaikan sudah sesuai. Untuk itu penting dilkakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan saran dan masukan dari validator materi. Ahli materi ini dilakukan validasi dengan dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Ibu Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd.

**c. Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa yang digunakan untuk mengukur apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran roda pintar membaca menggunakan bahasa baku atau tidak. Ahli bahasa ini dilakukan validasi bersama dosen Universitas Muhammaidyah Sumatera Utara Bapak Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.

**3.3.2. Pengujian Eksternal****a. Angket Respon Guru**

Angket respon guru akan disebarakan disaat setelah ujia coba kepraktisan prodek. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran yang menggunakan media roda pintar membaca, dan untuk mnegtahui pendpata guru mengenai proses belajar dnegan menggunakan media roda pintar membaca. Respon guru sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk penyempurnaan angket tentang penggunaan media pembelajaran.

## **b. Angket Respon Peserta Didik**

Angket respon peserta didik akan disebar pada saat setelah melakukan uji coba kepraktisan produk. Angket peserta didi untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media roda pintar membaca dan untuk mengetahui pendapat dari peserta didik. Uji coba dilakukan pada 15 peserta didik.

### **3.4.Tahapan Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. *Analysis, design, development. Implementation, evaluate.* Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

#### **1. Analysis / Analisis**

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

#### **a. Analisis Kerja**

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan atudi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi. Pengumplan data dilakukan melalau wawancara dan dokumenter.

## **b. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran roda pintar membaca. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran roda pintar membaca. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda pintar membaca.

## **2. Design**

Pada tahap ini setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media roda pintar sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media roda pintar. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desain prosuk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku tema yang kemudian akan dikemabngkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media. Materi dari buku dipilih oleh peneliti untuk menyusundesain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media roda pintar. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

## **3. Development**

Tahap ini produk yang dikembangkan yaitu media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akan diuji coba untuk membenarkan

apakah media sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus diperhatikan dari awal hingga akhir setelah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran akan masuk ke tahap :

a) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Tahap media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji kelayakannya. Adapun validator yang akan menguji adalah validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk menguji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas III. Kemudian saran dari setiap validator dan praktis digunakan sebagai revisi produk untuk diperbaiki agar menjadi lebih baik, efektif, dan dapat meningkatkan kualitas yang lebih baik.

b) Uji Kelompok peserta didik

Uji coba ini dilakukan setelah revisi produk, maka di uji coba kembali secara kelompok . uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh 15 peserta didik yang mewakili populasi target.

#### ***4. Implementation***

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

3. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
4. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa

meningkat.

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

#### Bahan :

- a) Besi
- b) Baut
- c) Print kertas huruf abjad
- d) Cat minyak

#### Alat

- a) Mesin grinda
- b) Mesin pemasang baut
- c) Mesin amplas besi
- d) Kuas
- e) Lem tembak
- f) Paku

#### Cara pembuatan media roda pinta membaca :

- a) Pertama sekali membentuk besi menjadi lingkaran menggunakan mesin grinda
- b) Buat sebanyak 2 lingkaran dengan ukuran yang berbeda
- c) Kemudian amplas ujung besi agar tidak membahayakan saat digunakan
- d) Lalu untuk kakinya menggunakan besi Panjang dan besi kecil untuk penyangganya
- e) Kemudian antar kaki dan lingkaran disatukan dengan baut menggunakan mesin pemasang baut





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan yang disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada penelitian dan pengembangan produk berupa pengembangan media pembelajaran roda pintar membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia berbasis *contextual teaching and learning* di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan. Hasil produk roda pintar membaca ini telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah produk dinyatakan valid maka dilakukan uji kepraktisan di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan. Pengembangan media pembelajaran roda pintar membaca ini menggunakan model ADDIE yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

##### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan, menetapkan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

##### a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kerja, peneliti melakukan studi pustaka, yaitu mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang diambil sudah tepat dalam

mengatasi masalah yang sedang terjadi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumenter.

#### b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran roda pintar membaca. Untuk mendapatkan data tersebut, peserta didik akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran roda pintar membaca. Hasil analisis kebutuhan peserta didik tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda pintar membaca.

## 2. *Design*

Pada tahap ini setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media roda pintar sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media roda pintar. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desain prosuk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku tema yang kemudian akan dikembangkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media. Materi dari buku dipilih oleh peneliti untuk menyusun desain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media roda pintar. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

a) Bahan yang digunakan untuk pembuatan media roda pintar membaca, adalah :

- 1) Besi
- 2) Baut
- 3) Print kertas huruf abjad
- 4) Cat minyak

b) Alat yang digunakan untuk pembuatan media roda pintar membaca, adalah :

- 1) Mesin grinda
- 2) Mesin pemasang baut
- 3) Mesin amplas besi

### **3. *Development***

Ada tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu: Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dan memilih bahan ajar yang baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun langkah dalam pengembangan media roda pintar membaca sebagai berikut

a) **Uji Kelayakan / Validasi Ahli**

Pada tahap ini media roda pintar membaca akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi produk berupa media roda pintar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis contextual teaching and learning di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan ditujukan kepada dosen. Adapun sasaran validator ahli mengacu Valipada :

Tahap ini rancangan media sudah memasuki tahap memvalidasi media kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Tujuan implementasi, yaitu:

- a) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

**Tabel 4.1 Validator Para Ahli**

No	Nama Validator	Validator
1	M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd	Ahli Media
2	Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd	Ahli Materi
3	Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd	Ahli

		Bahasa
--	--	--------

**a. Validasi ahli Media**

Validasi ahli media ialah menilai kelayakan dari desain yang dikembangkan dalam pengembangan media roda pintar membaca. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memiliki tujuan agar dapat diketahui apakah desain media yang digunakan pada pengembangan media roda pintar membaca sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan pengembangan media roda pintar membaca. Untuk validasi desain media dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 Maret 2024. Proses penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media roda pintar membaca beserta angket penilaian untuk diisi oleh ahli media. Proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli media terdapat pada lampiran 4. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli desain media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 72% dengan kriteria “layak”. . Sehingga persentase hasil penilaian pengembangan media roda pintar membaca dari ahli desain media sebagai berikut.

$$P = \frac{49}{68} \times 100\%$$

$$P = 72\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain media terhadap media roda pintar membaca hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel

4.2

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Ket
M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd	49	72%	Layak	Tidak perlu revisi

#### Validasi Ahli Media

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ialah penilaian yang dilakukan untuk melihat kelayakan materi yang digunakan untuk mengembangkan media roda pintar membaca. Validasi ahli materi memiliki tujuan agar diketahui apakah materi yang digunakan pada pengembangan media roda pintar membaca sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam materi pembelajaran pada media roda pintar membaca. Validasi ahli materi media roda pintar membaca divalidasi oleh dosen Ibu Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd dilakukan pada tanggal 6 Maret 2024.

Proses validasi pada ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi materi oleh validator dilakukan dengan menjumpai dan memperlihatkan materi yang telah dibuat kemudian memberikan angket lembar penilaian kepada ahli materi. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat dari lampiran 5. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 72,2 % dengan kriteria “layak”. Sehingga persentase hasil penilaian media roda pintar membaca dari ahli materi sebagai berikut:

$$P = \frac{26}{36} \times 100 \%$$

$$P = 72,2 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain materi terhadap media roda pintar membaca hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Ket</b>
Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd	26	72,2%	Layak	Tidak perlu revisi

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

### c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian yang dilakukan untuk dapat melihat kelayakan bahasa yang digunakan pada pengembangan media roda

pintar membaca. Validasi ahli bahasa memiliki tujuan untuk dapat diketahui apakah bahasa yang digunakan pada pengembangan media roda pintar membaca sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, serta untuk mengetahui masukan dan saran sebagai bahan untuk perbaikan pada pengembangan media roda pintar membaca. Validasi bahasa dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2024. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan produk berupa pengembangan media roda pintar membaca beserta angket penilaian, proses validasi dilakukan sebanyak satu kali. Untuk hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa terdapat pada lampiran 6.

$$P = \frac{20}{24} \times 100\%$$

$$P = 83,3 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa terhadap pengembangan media roda pintar membaca keseluruhan mencapai 83,3% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli bahasa terhadap media roda pintar membaca dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

**Ta**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Ket</b>
Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd	20	83,3%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi

**bel**

**4.4**

**Ha**

**sil**

**Va**

### Validasi Ahli Bahasa

Apabila disesuaikan dengan kriteria kelayakan berdasarkan tabel 4.4, maka hasil validasi pengembangan media roda pintar membaca yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd di peroleh skor 20 dengan persentase 83,3% termasuk dalam kriteria “sangat layak” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada lampiran 6.

**Tabel**

**4.5**

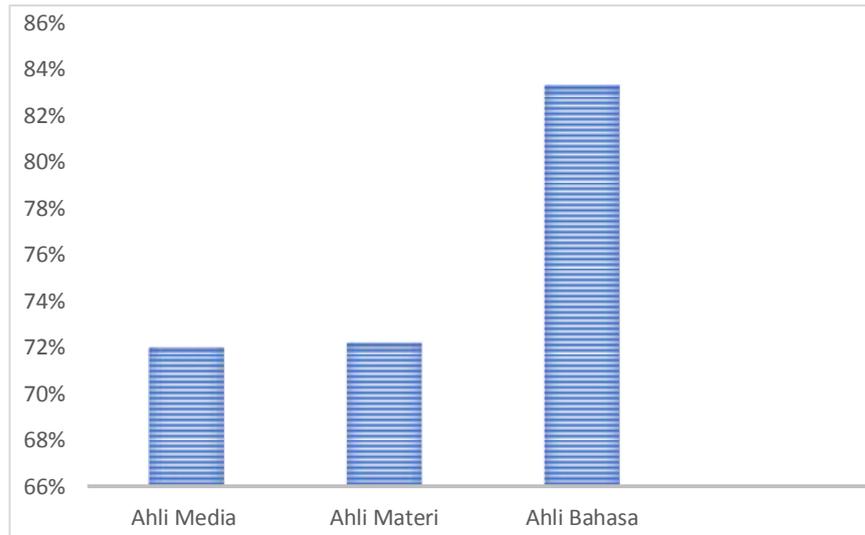
<b>Aspek Validasi</b>	<b>Persentase yang diperoleh</b>	<b>Interpretasi</b>
Media	72%	Layak
Materi	72,2%	Layak
Bahasa	83,3%	Sangat Layak

#### **Interpretasi Tingkat Kevalidan**

Media yang telah divalidasi sebanyak tiga kali yaitu validasi materi, media, dan bahasa. Ada saran perbaikan pada validasi media yaitu penulisan huruf besar dan kecil pada media. Peneliti sudah melengkapi dan memperbaiki penulisan pembelajaran di dalam pengembangan media roda pintar membaca. Dari aspek validasi materi persentase yang diperoleh 72,2%

dengan interpretasi layak, kemudian aspek media persentase yang diperoleh 72% dengan interpretasi layak, kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu 83,3% dengan interpretasi sangat layak.

**Tabel 4.6 Grafik Para Ahli Kevalidan Media Roda Pintar Membaca**



#### **4. Implementasi**

Tahap Implementation (implementasi) Tahap implementasi (*implementation*) merupakan perwujudan dari tahap desain dan pengembangan. Tahap implementasi ini terjadi suatu realisasi dari langkah pengembangan dalam kata lain ada proses penyampaian materi dan informasi. Pada tahap ini pengembangan media roda pintar membaca di uji kepraktisan dan respon guru, media yang akan diimplementasikan harus sudah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk di uji cobakan. Implementasi dilakukan untuk mendapat data kepraktisan pengembangan media roda pintar membaca. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan guru dengan mengambil 1 responden guru kelas.
- 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 15 (sepuluh) siswa yang di ambil dari kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan secara acak. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut .

##### **1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

Uji coba kepraktisan modul pembelajaran ini dilakukan oleh 1 (satu) guru, yaitu wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca ini menggunakan instrumen berupa angket. Guru juga diberikan kesempatan untuk memberikan kritikan dan saran mengenai hasil produk yang telah digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca dapat dilihat pada lampiran 7. Berdasarkan

hasil rekapitulasi penilaian guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 94,4%. Sehingga persentasi hasil penilaian kepraktisan guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca sebagai berikut.

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = 94,4\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca keseluruhan mencapai. Hasil penilaian guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

**Tabel 4.7 Hasil  
untuk Penilaian**

<b>Total Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Ket</b>
34	94,4%	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi

**Kepraktisan  
Guru**

Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan pengembangan media roda pintar membaca yang terdapat pada tabel 4.6. Maka hasil penilaian guru terhadap pengembangan media roda pintar membaca diperoleh skor 34 dengan presentase

94,4% termasuk dalam kriteria “sangat praktis” dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun untuk angket hasil penilaian guru dapat dilihat pada lampiran

7.

## 2. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas III untuk mendapatkan data kepraktisan pengembangan media roda pintar membaca. Uji coba kepraktisan dilakukan dengan melibatkan 15 siswa kelas III yang di pilih berdasarkan absen secara acak. Uji coba dilakukan dengan memberi peserta didik angket untuk memberikan penilaian terhadap media roda pintar membaca. Analisis data uji coba kepraktisan diperoleh dari instrumen angket kepraktisan media roda pintar membaca untuk penilaian siswa. Untuk hasil rekapitulasi penilaian uji coba kepraktisan terhadap pengembangan media roda pintar membaca di SD Muhammadiyah 08 Medan dapat dilihat pada lampiran 8. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh 15 siswa kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan diketahui bahwa jumlah skor yang telah diperoleh 864. Sehingga persentase hasil uji kepraktisan terhadap pengembangan media roda pintar membaca sebagai berikut.

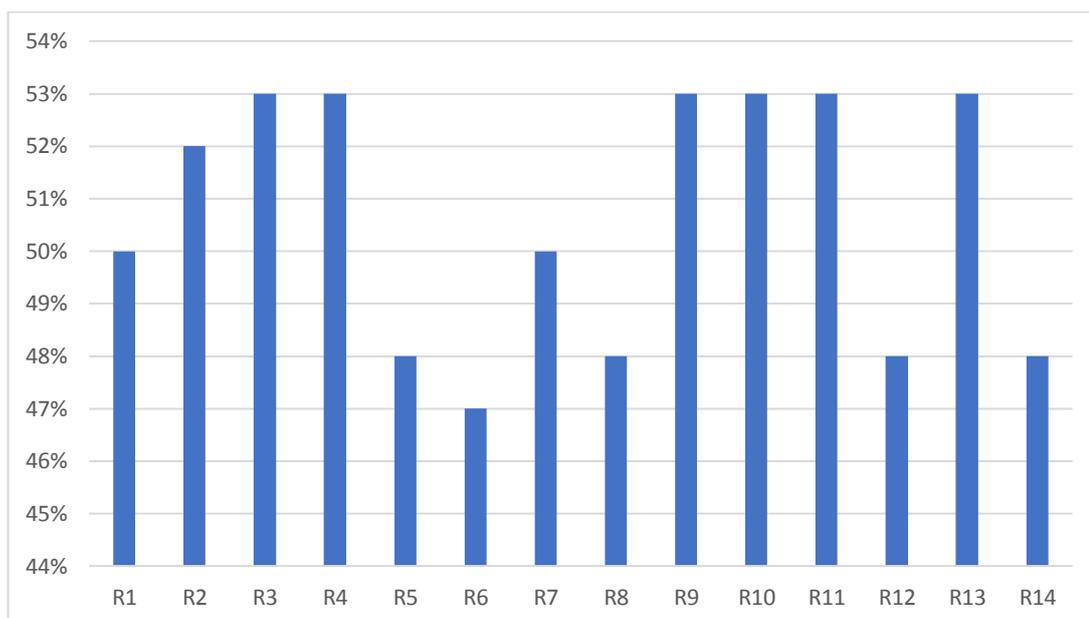
$$P = \frac{460}{480} \times 100\%$$

$$P = 95,8\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka penilaian hasil kepraktisan pengembangan media roda pintar membaca di kelas III, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 95,8% dengan kriteria “sangat praktis” Selain itu, setelah melakukan uji kepraktisan peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa bagaimana setelah belajar menggunakan media roda pintar membaca yang diuji cobakan. Respon siswa pada pengembangan media roda pintar

media pintar ini menambah minat belajar siswa dalam keingintahuannya terhadap keterampilan membaca huruf abjad, dan membaca suku kata sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media roda pintar membaca yang di kembangkan oleh peneliti menarik sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada materi membaca huruf abjad dan suku kata sederhana pada buku siswa kelas III tema 1(Diriku) sub tema 1 (Aku dan Teman Baru). Hasil uji coba kepraktisan terhadap pengembangan media roda pintar membaca dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut :

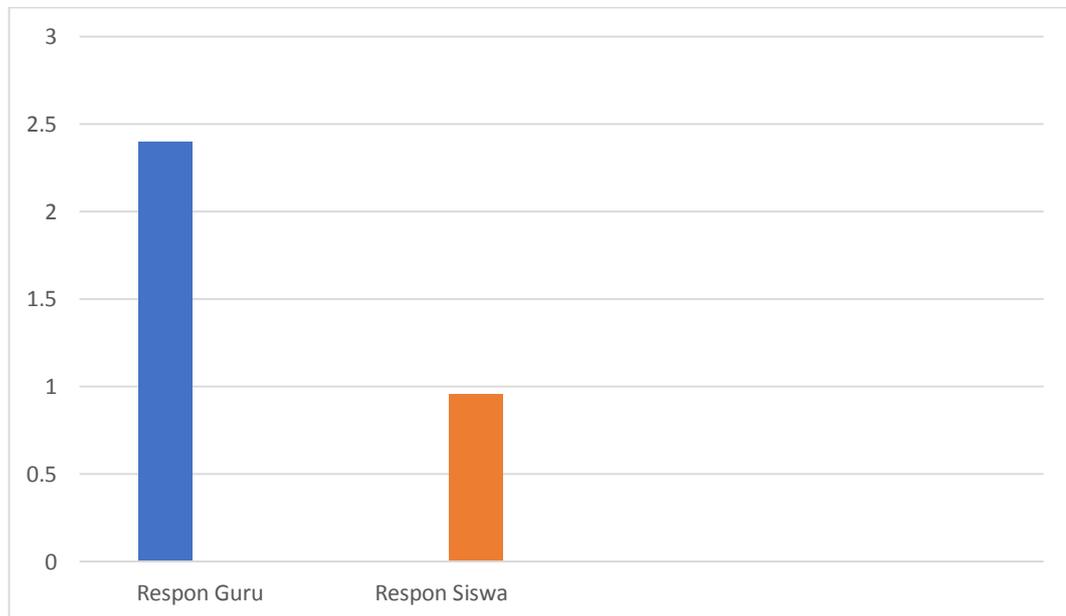
**Tabel 4.8 Grafik Kepraktisan Media Roda Pintar Membaca Respon Siswa**



Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan modul pembelajaran berdasarkan tabel skala likert, maka hasil penilaian pada saat uji kepraktisan di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan diperoleh skor 460 dengan persentase 95,8% termasuk dalam kriteria sangat menarik dan keterangan tidak perlu revisi. Adapun angket hasil penilaian siswa pada saat uji kepraktisan dapat dilihat pada

lampiran 8. Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut tidak ditemukan pengoreksian pada uji kepraktisan tahap ini, sehingga produk pengembangan media roda pintar membaca tidak memerlukan tahap revisi produk.

**Tabel 4.9 Grafik Kepraktisan Media Roda Pintar Membaca**



## 4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran roda pintar membaca dengan kriteria valid dan praktis terhadap pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* di SD Muhammadiyah 08 Medan.

Media pembelajaran dengan *background*, tulisan dan warna yang ditampilkan lengkap dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar dengan tujuan agar perencanaan dan mengimplementasi pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran roda pintar membaca guru hanya berperan sebagai fasilitator, dengan itu guru hanya mengarahkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Media pembelajaran roda pintar membaca berisi materi tentang membaca suku kata sederhana yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media ini diharapkan dapat bertujuan untuk memberikan kesan dan motivasi

belajar yang lebih baik terhadap peserta didik, maka oleh karena itu, di *desain* yang menarik dengan banyak warna dan gambar. hasil penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu : 1. Hasil pengembangan media roda pintar membaca, 2. Hasil tingkat kevalidan media roda pintar membaca, 3. Hasil kepraktisan media roda pintar membaca.

### **1. Hasil pengembangan media roda pintar membaca**

Pengembangan media roda pintar membaca berbasis *contextual teaching and learning* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluate*. Tetapi peneliti membatasi hanya samapi ketahap *implementation* (implementasi). Penelitian ini mneggunakan model ADDIE karena model ADDIE sudah tersusun dengan upaya tahapan pengembangan media roda pintar membaca. Kemudian pada model ini juga telah banyak digunakan dan hasil dalam penegmabangan penelitiannya hanya samapi ke tahap *implementation*, hal ini deisebabkan karena terebatasan biaya, waktu dan tenaga. Oleh sebab itu peneliti hanya samapi tahap uji kelompok kecil dan terbatas. Pada tahap uji coba kelompok terbatas dilakuakn di kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan sebanyak 15 orang dan dilakukan dengan memberi langsung media pembelajaran roda pintar membaca kepada peserta didik agar diguankan langsung oleh peserta didik dan kemudian peneliti memberi angket untuk diisi peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran roda pintar membaca.

## **2. Hasil tingkat kevalidan media roda pintar membaca**

Kevalidan ahli media yang sudah divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Afiv Toni S. Saragih, M.Pd yang dilakukan pada tanggal 5 maret 2024. Kevalidan ahli materi yang sudah divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Ibu Mutia Febriyani, S.Pd., M.Pd yang dilakukan pada tanggal 6 Marte 2024. Kevalidan ahli bahasa yang sudah divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Charles Butar-Butara yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2024.

Hasil persentase dari validasi ahli media memperoleh 72% dengan kriteria “valid”, kemudian persentasi ahli materi memperoleh 72,2% denagn kriteria “valid”, kemudian preserntasi ahli bahasa memperoleh 83,3% dengan kriteria “valid”. Setelah melakuakn validasi dan berdasarkan dari hasil validasi yang didapatkan pada media roda pintar membaca dapat disimpulkan bahwa media roda pintar membaca layak digunakan dan dilihat dari penilaian para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dinyatakan dengan katergori “valid”.

## **3. Hasil tingkat kepraktisan media roda pintar membaca**

Hasil kepraktisan dalam penilaian angkte yang telah diberikan kepada guru wali kelas III yaiut ibu Syafrida Andriani yang dilakukan ditanggal 28 maret 2024 di SD Muhammaidyah 08 MEDAN. Dan respon angket peserta didik yang dialkuakn di kelas III SD Muhammaidyah 08 Medan sebanyak 15 peserta didik pada tanggal 26 Maret 2025.

Hasil persentase tingkat kepraktisan media roda pintar membaca pada tingkat respon guru memperoleh nilai sebanyak 94.4% dan untuk respon peserta didik memperoleh nilai sebanyak 95,8% dengan masing-masing kriteria "sangat prakti" dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Adapun Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang terdahulu dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian dari Hikmawati, dkk. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Roda Baca Pintar Pada Membaca Permula Siswa Kelas I di SDN Cilegon X", menyimpulkan bahwa pengemabngan media pembelajaran papan roda baca untuk kelas satu pada mata pelajaran bahasa indonesia yang telah dikembangkan sudah memnuhi syarat, dan berhasil mengalami peningkatan terhadap kemampuan membaca permula siswa kelas I.
2. Hasil penelitian dari Fatimatuazzahro. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia yang berjudul "Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Pengenalan Membaca Kelas I Di MI Mamba'aul Huda Ngraseh, Dander, Bojonegoro", menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media roda pintar yang di kembangkan menurut kebenaran konsep materi dasar pengenalan huruf layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca kelas I di MI Mamba'ul Huda Ngaseh, Dander.

3. Hasil penelitian dari Cindy Jullay, dkk. Universitas PGRI Silampari, Indonesia yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Roda Pintar (ROPI) Pada Materi Pecahan” menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian kevalidan,kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran matematika berbasis roda pintar pintar ( ROPI) pada materi pecahan kelas IV termasuk dalam kategori valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media roda pintar membaca dapat diperoleh kesimpulan dengan berikut :

1. Media roda pintar membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluate*. Pengembangan ini dilakukan hanya samapi tahap *implementation* (implementasi) karena terbatasnya waktu, biaya dan tenaga.
2. Kelayakan media roda pintar membaca dapat dilihat dari hasil validasi media yang memperoleh nilai sebanyak 72% dengan kriteria “valid”, kemudian validasi ahli materi yang memperoleh nilai sebanyak 72,2% dengan kriteria “valid”, kemudian validasi ahli bahasa yang memperoleh nilai sebanyak 83,3% dengan kriteria “valid”. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan hasil validasi dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa media roda pintar membaca layak dan valid untuk digunakan.
3. Hasil kepraktisan media roda pintar membaca untuk respon guru memperoleh nilai sebanyak 94,4% dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon peserta didik memperoleh nilai sebanyak 95,8% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media roda pintar membaca dalam kriteria “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Pengembangan media roda pintar membaca pada materi huruf abjad dan suku kata sederhana di SD Muhammadiyah 08 Medan dapat digunakan saat proses pembelajaran serta peserta didik dapat belajar secara mandiri, dan media pembelajaran roda pintar membaca menjadi lebih bermanfaat
2. Peneliti menyarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran.
3. Peneliti berharap untuk kedepannya media pembelajaran roda pintar membaca yang digunakan saat pembelajaran tidak hanya digunakan dimateri huruf abjad dan suku kata sederhana, melainkan di seluruh materi menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adim, M., Sri, E., Herawati, B., Nuraya, N., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 3(1), 6–12.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andriyani Siti Komalasari, D. R. (2023). Edukasi Manfaat Literasi Membaca dan Menulis di SMK PGRI 3 Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Uika Jaya*, 1(2), 82–92.
- Anggarini, N. P., Anggarini, N. P., Sumarno, S., & Subekti, E. E. (2019). Keefektifan Model Two Stay Two Stray Berbantu Media Roda Pintar Matematika Terhadap Hasil Belajar. *Janacitta*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v2i1.51>
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2913>
- Arwita, P. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 3(2), 51–62.
- Aviana, R., Anitra, R., & Marhayani, D. A. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Ditinjau Dari Minat Baca Siswa Kelas V SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 174–183. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4596>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Pengembangan Media Ular Tangga dalam Penguasaan Simple English Vocabulary Kelas IV SD Negeri Sudimara 2 Kota Tangerang*. 22–42.
- Femisha, A., & Madio, S. S. (2021). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran CTL dan BBL. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 97–112. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1029>
- Ganarsih, A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>

- Halawa, S., Silaban, P. J., & Gaol, R. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 10, 29–40.
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Indah, A. P. N., Nuraeni, I., Azima, N. S., Novitasari, S., & Komariah. (2023). Penerapan Model CTL untuk Melatih Aktivitas dan Hasil Belajar Bangun Ruang di SD Kelas I. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 Nomor 2, 5440–5446.
- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.343>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kosanke, R. M. (2019). *Pembelajaran Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pada Peserta Didik Kelas Ii Sd Muhammadiyah 3 Gresik*. 12–41.
- Lestari, N. F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Mengembangkan Keterampilan 4C Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 86–91. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.601>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. [https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651\\_PENTINGNYA\\_PENGGUNAAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_PRESTASI\\_BELAJAR\\_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)

- M, S., Amin, A., & Yolanda, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Aktivitas Siswa Kelas X Di Sma Negeri 5 Model Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2018/2019. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i1.319>
- Melina, H., & Atika, N. (2023). *Pengembangan Media Roda Pintar Untuk Mengembangkan Kosa Kata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 4 Jakabaring*. 3, 5658–5668.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )*. 2(1), 14–23.
- Mulkaziah, M. (2020). Implementasi Supervisi Klinis dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) di SDN 02 Kota Mukomuko Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dan Mutu pembelajaran Siswa. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 2(1), 90. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v2i1.2937>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Pertiwi, M., Wuryastuti, S., & Suratno, T. (2021). Penerapan Model Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Manfaat Energi Matahari Pada Tumbuhan Secara Daring Siswa Kelas IV. *Didaktika*, 1(2), 387–395. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2453089&val=23398&title=Penerapan Model Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Manfaat Energi Matahari Pada Tumbuhan Secara Daring Siswa Kelas IV>
- Puspitasari, M., Rulviana, V., & HS, A. K. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh penggunaan media pembelajaran roda pintar terhadap hasil belajar matematika kelas 4 sekolah dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>

- Rifai, F., Sari, S. P., Nasution, D. K., & Nasution, I. S. (2023). Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara. *Syamsuyurnita INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 1683–1691. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3672>
- Rina Yuliana, H. O. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Roda Baca Pintar Pada Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 213–225. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8107>
- Salsabilah, A. S., Muzamil, I. N., Juardi, I. F., Putri, N., & Afifah, N. (2024). Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *06(02)*, 11943–11950.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11114–11119.
- Sipahutar, R. S., Basri, A., Sari, S. P., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. 3, 12347–12361.
- Situmorang, J. Y., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas V UPTD SD N 122332 Jl. Jenderal Sudirman. *Journal on Education*, 6(1), 2588–2600. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3289>
- Suardi, M. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, March, 175. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>

- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wisuda Lubis, S. S. (2020). Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan Pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 127–135. <https://doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7167>
- Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 1–26.

## Lampiran 01

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

**Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan**

**Kelas / Semester : III/ 1 ( Satu )**

**Tema : 1 ( Diriku )**

**Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )**

**Pembelajaran : Bahasa Indonesia**

**Pembelajaran Ke : 3**

**Alokasi Waktu : 1 Hari**

---

#### A. Kompetensi Inti

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

**KI 2 :** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santu, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetatngga, dan negara.

**KI 3 :** Memahami pengetahuan faktual, konseptual, proseural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdaraskna rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4 :** Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaborasi, dan komunkatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan ktiris, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakannyang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembanganya.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

### Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR	DIKATOR
Menguraikan lambing bunyi vocal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	1.1 Menunjukkan huruf vocal dalam suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru
melafalkan bunyi vocal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah	1.1 Melafalkan huruf vocal satu kata yang terkait dengan aku dan teman baru

### SBdP

KOMPETENSI DASAR	DIKATOR
Memahami elemen music melalui lagu	1.1 Mengidentifikasi perbedaan warna suara manusia

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyanyikan lagu “a,b,c”, setelah mendengar contoh dari guru melalui model *contectual teaching and learning* dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyebutkan huruf vocal melalui media pembelajaran *ropime* yang berbasis *contextual teaching and learning* dengan benar.
3. Peserta didik mampu membaca suku kata sederhana melalui media pembelajaran *ropime* yang berbasis *contextual teaching and learning* dengan tepat.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengawali kelas dengan memberi salam, kemudian berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing</li> <li>• Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru mengaitkan pelajaran yang sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>• Guru memberi gambaran awal mengenai manfaat pembelajaran yang akan dipelajari, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p><i>Modelling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginformasikan pelajaran yang akan dipelajari yaitu “huruf abjad dan suku kata sederhana”</li> <li>• Guru menjelaskan mengenai media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan belajar</li> </ul>	Menit

	<p>mengajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru</li> </ul>	
	<p><i>quiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.”siapakah yang tahu apa saja huruf abjad?”</li> <li>• Lalu guru memutar media rolime dan Kembali menanyakan kepada peserta didik, dan dijawab oleh peserta didik secara bergantian.</li> <li>• Lalu guru meminta peserta didik untuk maju dan mencoba menggunakan media tersebut kemudian dibaca.</li> </ul>	
	<p><i>questioning</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi soal Latihan yang ditulis di papan tulis</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi huruf vocal dan huruf konsonan</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati dan membuat suku kata sederhana yang</li> </ul>	

	<p>berkaitan dengan kehidupan sehari-hari “bu-sa”, “sa-pi”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyampikan hasil pekerjaan secara bergiliran</li> </ul>	
	<p><b><i>arning Community</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Peserat didik dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudia di perintahkan untuk mencari kosa kata sederhana yang biasa digunakan dikehidupan sehari-hari dengan jumlah sebanyakya.</u></li> </ul>	
	<p><b>onstructivisme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok maju untuk membacakan hasil kelompoknya di depan kelas.</li> <li>• Guru menampilkan suatu video yang berisi nyanyian mengenai abjad “a-b-c”</li> <li>• Guru melakukan <i>ice breaking</i> untuk mengetes konsentrasi dan meningkatkan semangat peserta didik</li> </ul>	
	<p><b><i>thentic Asessment</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menguatkan pemahaman peserta didik, kemudia diperintahkan untuk menulis namanya sendiri,dan nama</li> </ul>	

	teman-temannya, sesuai dengan huruf konsonan dan vocal yang sudah di ajarkan.	
	<p><i>flection</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pelajaran yang sudah dilakukan</li> </ul>	
<b>nutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibimbing guru untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran</li> <li>• Kemudian guru memperkuat kesimpulan pembelajarn yang sudah dilakukan</li> <li>• Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya</li> <li>• Guru memberi motivasi dan memberi sedikit pesan</li> <li>• Menyanyikan lagu “gelang sipaku gelang”</li> <li>• Salam dan doa penutup di pimpin oleh</li> </ul>	<b>Menit</b>

	salah satu peserta didik	
--	--------------------------	--

### E. Materi Pembelajaran

- Membaca huruf abjad dan suku kata sederhana

### F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
- Metode : Ceramah, Pengamatan, Tanya jawab, dan Diskusi

### G. Media / Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- media/ Alat : Media roda pintar membaca, laptop, proyektor, papan tulis
- Bahan : Kardus, kertas origami, lem, gunting, printing huruf, double tape.
- Sumber Belajar :
  - 1) Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 EDISI REVISI 2017
  - 2) <https://youtu.be/uZ3H9tpsQeQ?si=wMuSIKX6S6wFMFcL>

### H. Penilaian

#### 1) Jenis dan Teknik Penilaian

##### a. Jenis

- Sikap : Non tes
- Pengetahuan : tes
- Keterampilan : Non tes

### **b. Teknik**

- Sikap : Observasi
- Pengetahuan : Tes tertulis
- Keterampilan : Unjuk kerja

#### 2) Instrument Penilaian

- Sikap : Lembar pengamatan
- Pengetahuan : kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban
- Keterampilan : Rubrik penilaian

## **I. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

### 1) Remedial

- Apabila terdapat  $>50\%$  peserta didik belum memahami materi yang diajarkan, maka diadakan remedial secara klasikal dengan guru mengulang materi yang diajarkan
- Apabila terdapat  $<50\%$  peserta didik belum memahami materi yang diajarkan, maka diadakan remedial secara individu dengan membuat soal-soal mengenai materi yang belum dipahami

**2) Pengayaan**

- Mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi

Medan, Juni 2024

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Guru Kelas III**

**Noni Risnawelli. M.Pd**

**Syafrida Andriani**

**Mahasiswa**

**Juliani Syhaputri**

**NPM. 2002090045**

**Lampiran 02****SILABUS KELAS III SD Muhammadiyah 08 Medan**


---

**Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan**
**Kelas / Semester : III/ 1 ( Satu )****Tema : 1 ( Diriku )****Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )****Pembelajaran : Bahasa Indonesia****Pembelajaran Ke : 3****Alokasi Waktu : 6 Hari**


---

**Tema 1 : Diriku**
**Subtema 1 : Aku dan Teman Baru****KOMPETENSI INTI**

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.

<b>Mata</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi</b>	<b>Kegiata</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Al</b>	<b>Sumbe</b>
-------------	-------------------	------------------	---------------	----------------	------------------	-----------	--------------

Pelajar an	Dasar		Pembela n ajaran	n Pembel ajaran	n W akt u	ok asi W akt u	r Belaja r
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p><b>1.2</b></p> <p>Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p><b>2.2</b></p> <p>Melaksanakan aturan yang</p>	<p>1.2.1</p> <p>Mematuhi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>2.2.1</p> <p>Menjalankan aturan yang berlaku</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata tertib /aturan dianut di rumah.</li> <li>• Keberagamaan</li> <li>• Karaktetisitik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya jawab mengenai hal penting nya berpamitan kepada orang tua sebelum berangkat ke sekolah.</li> <li>• Bertanya jawab</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap</li> </ul>	<p>24</p> <p>JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Media Ajara SC</li> <li>• Internet</li> <li>• Ling</li> </ul>

	berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	individu di rumah.	mengenal pentingnya membentengi salam	peserta didik saat di sekolah maupun inform		ku ng an
3.2	Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menggali informasi hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah			informasi dari orang lain		
4.2	Menceritakan kegiatan sesuai	4.2.1 Mengerjakan			Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di		

	dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	hal-hal yang harus dilakukan sehubungan dengan aturan di rumah			sekolah Pengetahuan Tes tertulis • Memahami Gerakan cepat dan lambat		
Bahasa Indonesia	3.1 Mengenal kegiatan persiapan membaca permulaan (cara duduk wajar	3.1.3 Menunjukkan gambar cara memegang buku dan membalik halaman saat membaca	• persipapan • mengenal huruf untuk • mengembac • men	• Menganalya yang bertema perkeluargaan dengan teman baru.	• Memahami hal-hal yang harus dilakukan terhadap adik • Mengetahui		

	<p>dan baik, jarak antara mata dan buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memiliki tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar</p> <p>4.1 Mempraktikkan kegiatan</p>	<p>3.1.4 Menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat membaca</p> <p>4.1.3 Mendemonstrasikan cara memegang buku/objek bacaan dan membukanya atau membalik halaman buku</p>	<p>ulis permulangan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lambang bunyi i vokal dan konsonan</li> <li>• kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan permainan untuk berkegiatan dengan teman baru (permainan lempar bola, permainan tebak suara teman dengan mata tertutup)</li> </ul>	<p>manfaat gerakan meliukkannya tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mengetahui ungkapan sayang untuk sahabat</li> <li>• mengetahui ungkapan sayang terhadap adik</li> <li>• memahami kalimat matematika untuk pengukuran</li> </ul>		
--	--	--	--	---	--	--	--

n persiap an mema ca permula an (duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, cara memeg ang buku, cara membal ik halama n buku,	saat membac a 4.1.4 Me ndemon strasika n pencaha yaan yang baik saat membac a 3.3.4 Menun jukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku	serta pera wata nnya • kosa kata dan ungk apan perk enal an diri, kelu arga, dan oran g- oran g di temp at ting galn ya	• M enyan yikan lagu berte ma teman baru untuk meng enal warna suara.	gan • memaha mi ungkapa n terima kasih untuk guru • Mengen l ungkapa n sayang kepada orang tua • memaha mi kalimat matemati ka untuk penguran gan •		
---	---	---	---	---	--	--

	gerakan mata dari kiri ke kanan, memili h tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar	3.3.5 Menun jukkan huruf konsona n dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku 4.3.4 Melafa lkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan tubuhku 4.3.5 Melafa lkan huruf konsona	• puisi anak /syai r lagu (beri si ungk apan keka gum an, keba ngga an, hor mat kepa da oran g tua, kasi h saya	memaha mi ungkapa n sayang kepada kakak • Mengeta hui hal- hal yang harus berbagi dengan adik Keteram pilan Praktik/ Kinerja • Mendi skusik an geraka n cepat dan		
--	---	--	---	---	--	--

	<p>bahasa Indones ia atau bahasa daerah</p> <p>4.3 Melafal kan bunyi vokal dan konson an dalam kata bahasa Indones ia atau bahasa daerah</p> <p>3.4 Menent ukan kosakat a tentang anggota</p>	<p>n suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>3.4.1 Mengi dentifik asi gambar dan kata anggota tubuh dengan tepat</p> <p>4.4.1 Mengg unaka n kosa kata tentan g anggot a tubuh denga</p>	<p>ng, atau pers ahab atan) yang dipe rden gark an deng an tujua n untu k kese nang an</p>	<p>geraka n lambat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memer agikan gerak cepat dan lambat</li> <li>• Memer agikan geraka n meliuk kan tubuh</li> <li>• Memb aca puisi tentang persah abatan</li> </ul>		
--	---	---	--	--	--	--

	<p>tubuh dan pancain dra serta perawat annya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederha na, dan/ata u syair lagu) dan eksplor asi lingkun gan</p> <p>4.4 Menya</p>	<p>n tepat dalam bahasa lisan atau tulisan</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengo munik asikan hal-hal baik yang harus dilaku kan terhada p adik</li> <li>• Mengh itung pengur angan dengan mengh itung mundu r</li> <li>• Mempr aktikka</li> </ul>		
--	---	--	--	--	--	--	--

	mpaika n penjelas an (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan panca indera serta perawat annya menggu nakan kosakat a bahasa Indones ia dengan				n rangka ian gerak meliuk kan tubuh • Menya nyi dan menari dengan geraka n cepat dan lambat • Menya nyikan lagu Bunda Piara • Menuli s soal		
--	---	--	--	--	---	--	--

	bantuan bahasa daerah secara lisan dan/ata u tulis				cerita pengur angan • Mendi skusik an hal-		
Pendidi kan Jasmani , Olahrag a dan Kesehat an	3.8 Memaha mi bagian- bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentu h orang lain, cara menjag a	3.8.1 Mengi dentifi kasi bagian - bagian tubuh 4.8.1 Mence ap ritakan guna bagian - bagian tubuh.	• gera k dasa r loko mot or tubuh (dud uk, mem baca, berdi ri, jalan )	Memp rakti kkan gera k berj alan satu arah Berke nala n deng an tema n mela lui	hal yang harus dilaku kan terhada p adik • Memb edakan kalima t pengur angan dengan penju mlahan		

	<p>kebersi hannya, dan kebersi han pakaian .</p> <p>4.8 Menceri takan bagian- bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentu h orang lain, cara menjag a</p>			<p>per mai nan yang men ggu naka n gera kan berj alan satu arah</p>			
--	---	--	--	---	--	--	--

		kebersihan hanya, dan kebersihan pakaian .					
Matematika	3.1	Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek tertentu yang tepat (1 sampai	3.1.5 Menyatakan banyaknya anggota suatu kumpulan objek dengan bilangan yang tepat (1 sampai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bila</li> <li>• lam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• M</li> </ul>		

	n cacah sampai dengan 99 yang bersesu aian dengan banyak anggota kumpul an objek yang disajika n	i denga n 10) *(dibe rikan setela h menge nal lamba ng bilang an) 4.1.5 Menge lompo kkan benda sesuai denga n bilang an yang diberi kan (1	(penj umla han dan peng uran gan) samp ai 99	cacah 1 – 10 melal ui perma inan.			
	3.2 Menjela skan bilanga n sampai dua angka dan nilai tempat						

	<p>penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka</p>	<p>sampai dengan 10)</p> <p>3.2.1 Membaca nama bilangan 1 sampai dengan 10</p> <p>4.2.1 Menuliskan bilangan 1 sampai dengan 10 secara lengkap</p>					
--	---	---	--	--	--	--	--

	yang menyat akan banyak anggota suatu kumpul an objek dengan ide nilai tempat	p					
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengen al gerak anggota tubuh melalui tari 4.3 Memera gakan gerak anggota tubuh melalui	3.3.1 Mengi dentifi kasi gerak anggo ta tubuh (kepal a, badan, tangan	• karya a eksp resi dua dan tiga dim ensi • elem en musi	• Menyan yikan lagu yang bertema mengen al huruf (misaln ya lagu a, b, c) •			

	tari.	, dan kaki) dalam suatu tarian	4.3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• k</li> <li>• g</li> <li>• k</li> <li>• a</li> <li>• t</li> <li>• u</li> <li>• b</li> <li>• h</li> <li>• m</li> <li>• e</li> <li>• l</li> <li>• a</li> <li>• i</li> <li>• t</li> <li>• a</li> <li>• r</li> <li>• i</li> <li>• k</li> <li>• a</li> <li>• r</li> <li>• y</li> <li>• a</li> <li>• d</li> <li>• a</li> <li>• r</li> <li>• i</li> <li>• b</li> <li>• a</li> <li>• h</li> <li>• a</li> <li>• n</li> <li>• a</li> <li>• l</li> <li>• a</li> <li>• m</li> </ul>	Melaku kan permainan untuk mengen al huruf vocal (misaln ya permainan an menggu nakan kartu nama, meny un nama dengan kartu huruf, bermain tebak nama)			
--	-------	--------------------------------	-------	---	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan permainan untuk mengenal huruf konsonan (misalnya permainan menggunakan kartu nama, menyusun nama dengan kartu huruf, bermain</li></ul>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				tebak nama)			
--	--	--	--	----------------	--	--	--

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**  
**Guru Kelas III**

**Noni Risnawelli. M.Pd**  
**Syafrida Andriani**

**Mahasiswa**

**Juliani Syahputri**  
**NPM : 2002090045**



"Rumah tanpa buku  
ibarat kamar tanpa jendela."

*eee*

**Heinrich Mann**

# Ayo Baca Buku!



**Tema 1 (Diriku )  
Sub Tema 1 ( Aku dan Teman Baru )  
Pembelajaran 3**

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat menyanyikan lagu “a,b,c”, setelah guru menyanyikan lagu melalui model *contextual teaching and learning* dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyebutkan huruf vocal melalui media pembelajaran ropime yang berbasis *contextual teaching and learning* dengan benar.
3. Peserta didik mampu membaca suku kata sederhana melalui media pembelajaran ropime yang berbasis *contextual teaching and learning* dengan tepat.

**Ayo Bernyanyi**



**bernyanyi sambil mengenal huruf**

Ayo, mengenal huruf

Ayo, berlatih membaca

**a-b-c**

a b c d e f g

h i j k l m n

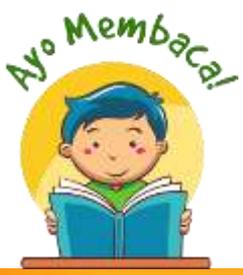
o p q r s t u

v w x y dan z

sekarang aku tahu

ayo belajar denganku





**bacalah cerita berikut  
lakukan secara bergantian !**

**membeli ikan asin**

pada hari minggu  
aku disuruh ibu  
untuk membeli ikan asin  
di pasar dekat rumahku

kemudian aku memberi uangnya  
dan pulang kerumah  
tiba- tiba bungkusan ikanku  
direbut kucing

lalu aku pulang kerumah  
dan menceritakan kejadian itu  
ke ibuku

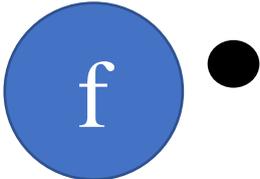
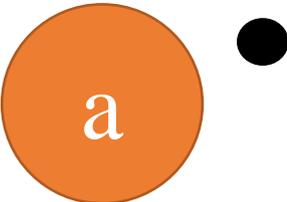
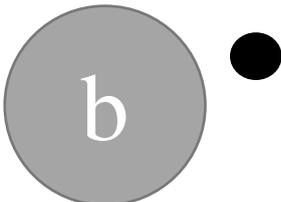
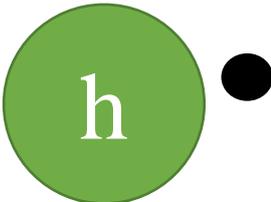
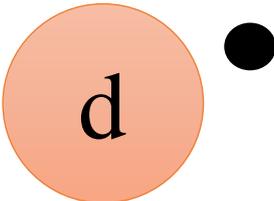




### Bermain Mengenal Huruf

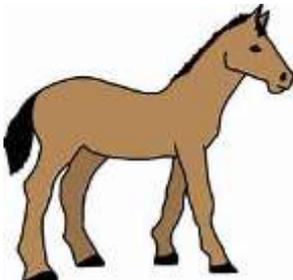
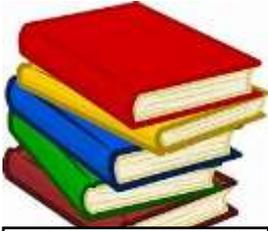
Perhatikan huruf dibawah ini !

Jodohkanlah huruf kecil dan besar di bawah ini !



**BELAJAR MENGEJA KATA SEDERHANA**



**Lampiran 04****Instrumen Penilaian Media Roda Pintar Membaca***Contextual Teaching and Learning Ahli Media*

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah  
 08 Medan Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Nama Validator : M. Afiv Toni S. Saragih, M.Pd.  
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 5 Maret 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
  - 4 : Sangat Baik
  - 3 : Baik
  - 2 : Cukup
  - 1 : Kurang
- Apabila ada saran/masukkan Bapak/Ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Media mudah digunakan dalam pembelajaran Membaca		✓		
2	Letak media tepat dan sesuai dengan tampilan Media		✓		

3	Fungsi media tepat dengan halaman yang dituju	✓		
4	Jenis huruf sesuai dengan tampilan	✓		
5	Ukuran huruf sesuai dengan tampilan media	✓		
6	Warna huruf sesuai dengan tampilan media	✓	✓	
7	Huruf mudah dibaca	✓	✓	
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	✓		
9	Bahasa mudah dipahami	✓		
10	Pemilihan warna yang sesuai	✓		
11	Gambar yang digunakan sesuai	✓		
12	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓		
13	Desain media tersusun secara runtun	✓		
14	Media mudah digunakan	✓		
16	Penggunaan media dapat menambah pengetahuan	✓		
17	Media dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓		

Saran Tambahan :

*Huruf dan warna disesuaikan dengan latar belakang*

*↳ Huruf kapital dan huruf kecil*

*↳ Warna huruf dengan latar = Putih saja*

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran roda pintar membaca ini layak/~~belum layak~~ untuk di implementasikan dalam pembelajaran (dengan revisi)

\*coret yang tidak perlu

Validator Media

M. Afiv Tybi S. Saragih, M.Pd.

**Lampiran 05**

**Instrumen Penilaian Media Roda Pintar Membaca**  
**Contextual Teaching and Learning Ahli Materi**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Nama Validator : Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd  
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 6 Maret 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
  - 4 : Sangat Baik
  - 3 : Baik
  - 2 : Cukup
  - 1 : Kurang
2. Apabila ada saran/masukkan Bapak/Ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar			✓	
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3	Kelulusan cakupan materi yang disajikan		✓		

4	Materi mudah dipahami oleh peserta didik		√		
5	Contoh yang disertakan sudah sesuai dengan isi materi		√		
7	Butir soal latihan sudah sesuai dengan isi materi	√			
8	Materi tersusun secara runtun	√			
9	Soal latihan tersusun secara runtun dan sesuai dengan tingkat kesukaran		√		

Saran Tambahan :  
 Kp. cantumkan di mana materi ajr. Perbaiki semai  
 catatan dokumentor.

.....

.....

.....

Dengan ini, dinyatakan bahwa materi pembelajaran roda pintar membaca ini layak/~~belum layak~~ untuk di implementasikan dalam pembelajaran

\*coret yang tidak perlu

Validator Materi

  
 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd

**Lampiran 06**

**Instrumen Penilaian Media Roda Pintar Membaca**  
**Contextual Teaching and Learning Validator Ahli Bahasa**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Nama Validator : Dr. Charles Butar Butar, M.Pd.  
 Hari/ Tanggal : Senin, 18 Maret 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
  - 4 : Sangat Baik
  - 3 : Baik
  - 2 : Cukup
  - 1 : Kurang
- Apabila ada saran/masukkan Bapak/Ibu mohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓			
2	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa		✓		

## Lampiran 07

## Instrumen Penilaian Kepraktisan Media Roda Pintar Membaca

*Contextual Teaching and Learning Respon Guru*

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
  - 4 : Sangat Baik
  - 3 : Baik
  - 2 : Cukup
  - 1 : Kurang
- Apabila ada saran/masukkan Bapak/Ibu dimohon untuk diisi pada baris yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator Pembelajaran	✓			

2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa	✓			
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar		✓		
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa	✓			
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	✓			
6	Kemudahan dalam memahami konsep	✓			
7	Background yang digunakan sesuai dengan tampilan media	✓			
8	Tampilan media yang menarik	✓			
9	Penggunaan jenis font jelas		✓		

Saran Tambahan :

Penampilan sudah bagus, gambarnya lebih rapi, Mesin pewadahnya upgrade jadi lebih bagus dan kokoh

Dengan ini, dinyatakan bahwa guru sudah menyatakan media yang digunakan pada pembelajaran sesuai layak/belum layak untuk implementasikan dalam pembelajaran

\*coret yang tidak perlu

Validator Guru

  
SYARIF

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***Nama : *Muthia thasa annisa sutra*

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan

Kelas : III D

Tema : 1 ( Diriku )

Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )

Pembelajaran Ke : 3

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

**4 : Sangat Baik****3 : Baik****2 : Cukup****1 : Kurang**

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan		✓		
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***

Nama : T. Daffa E-Fathir  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami		✓		

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓		
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓		
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓		
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓		

## Lampiran 08

## Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca

## Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik

Nama : ~~Rangga~~ ~~AP Riad~~ ✓  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

## A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

## Lampiran 08

## Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca

*Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik*

Nama : *Fatimah Zahr*  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III D  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

## A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

## Lampiran 08

## Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca

*Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik*

Nama : *Muhammad Alfarizi*  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

## A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	√			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca		√		
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	√			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		√		

## Lampiran 08

## Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca

*Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik*

Nama : Hasna U Fairah madiyah  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III D  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

## A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan		✓		
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	√			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca		√		
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	√			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		√		

**Lampiran 08**

**Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca**

*Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik*

Nama : *wigi slawina obtha*  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III 0  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca		✓		
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***

Nama : *Shakila Nazwa Inara*  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III d  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik**  
**3 : Baik**  
**2 : Cukup**  
**1 : Kurang**

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan		✓		
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		✓		

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***

Nama : KHAISSYA HARUNIMINGSI  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III D  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***

Nama : M. Aditia Pratama  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca		✓		
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

## Lampiran 08

## Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca

*Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik*

Nama ~~INARA~~ : *Ayudis*  
 Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan  
 Kelas : III D  
 Tema : 1 ( Diriku )  
 Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )  
 Pembelajaran Ke : 3  
 Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

## A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

LUQMAN

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca*****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik***

Nama : LUQMAN SYABAN AZAİN

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan

Kelas : III

Tema : 1 ( Diriku )

Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )

Pembelajaran Ke : 3

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini		✓		
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	√			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	√			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini		√		
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini		√		

**Lampiran 08****Instrumen Penilaian Kepraktisan edia Roda Pintar Membaca****Contextual Teaching and Learning Respon Peserta Didik**

Nama *D E S T A* :

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 08 Medan

Kelas : III

Tema : 1 ( Diriku )

Sub Tema : 1 ( Aku dan Teman Baru )

Pembelajaran Ke : 3

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 26 April 2024

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Baik  
 3 : Baik  
 2 : Cukup  
 1 : Kurang

No	Pernyataan	Skor penilaian			
		4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan media ini	✓			
2	Saya senang belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			
3	Media pembelajaran roda pintar membaca mudah digunakan	✓			
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓			

5	Saya dapat mengingat materi yang disajikan media ini dengan waktu yang lama	✓			
6	Saya lebih mudah memahami pelajaran membaca jika belajarnya menggunakan media roda pintar membaca	✓			
7	Saya bersemangat belajar membaca dengan media ini	✓			
8	Saya tidak merasa cepat bosan belajar membaca dengan menggunakan media ini	✓			

## Lampiran 09

### Hasil wawancara

Mahasiswa : Selamat siang ibu, izin pakai waktunya sebentar ibu, sebelumnya saya bicara dengan ibu siapa?

Guru : Siang, saya ibu syafrida

Mahasiswa : Kalau gitu terlebih dahulu saya perkenalkan diri dan memberitahu apa tujuan dilakukannya wawancara ini

Guru : Iya boleh, silahkan

Mahasiswa : Nama saya juliani syahputri, alhamdulillah sekarang saya sudah semseter 7, jadi tujuan saya melakukan wawancara ini untuk penguatan lampiran di proposal saya mengenai masalah disekolah ini terutama masalah membaca, dan pertanyaan yang akan kita bahas mengenai media pembelajaran. Langsung saja masuk ke pertanyaan pertama. Selama ini mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia biasanya ibu menggunakan metode yang bagaimana ?

Guru : Untuk yang belum pandai membaca, belum mngenal huruf, biasanya ibu membawa kartu yang berisi huruf, saya beli di sosial media, lalu satu hari saya ajarkan 5 huruf dulu ke mereka. Lalu saya juga menggunakan metode dikte, namun terkadang masih sering hilang-hilang hurufnya ditulis mereka

Mahasiswa : Berarti untuk penggunaan kartu huruf itu bisa dibilang sebuah media ya bu.

Guru : Iya betul

Mahasiswa : Nah, tadi ibu ada bilang menggunakan metode dikte, apakah itu efektif dikelas rendah apalagi mereka belum bisa membaca

Guru : Efektif sih menurut ibu, karena kita mau melihat pemahamannya, dan kecepatannya dalam mengingat huruf

Mahasiswa : Kalau begitu kebetulan saya mengembangkan media mengenai membaca, gambarnya seperti putaran lucky draw, kira-kira apakah ibu ada masukkan.

Guru : Kalau masukkan dari ibu sih, kalau bisa medianya yang berputar, biar siswa bisa mencoba dan mau belajar, biar menarik gitu

Mahasiswa : Kebetulan media yang juli buat ini bisa diputar dan melibat siswanya langsung seperti belajar sambil bermain

Guru : Baik ibu, kalau gitu terimakasih atas waktunya, selamat

siang ibu Mahasiswa : Sama-sama juli, selamat siang.



Lampiran 11

Buku Penilaian Peserta Didik

AN - B. Iudo DAFTAR NILAI BULAN :

NAMA	PA		HARIAN		BULANAN	
	PA	PR	PA	PR	PA	PR
Aster	80	80	-	-	70	28
Azma	60	-	-	-	70	28
Ayza	75	70	100	-	75	46
Basma	60	100	-	-	60	46
Bismu	-	-	-	-	65	30
Cerra	-	-	-	-	60	25
Dingha	-	-	-	-	70	20
Elana	75	100	-	-	75	23
Elisa	60	-	100	-	65	20
Elisa	60	-	-	-	70	14
Elisa	60	-	-	-	75	41
Elisa	90	-	-	-	70	20
Elisa	70	-	100	-	70	17
Elisa	70	85	-	-	75	12
Elisa	70	80	-	-	65	17
Elisa	-	-	-	-	70	24
Elisa	70	70	100	-	60	20
Elisa	-	-	-	-	75	18
Elisa	-	-	-	-	60	23
Elisa	60	100	-	-	70	24
Elisa	60	70	-	-	70	20
Elisa	-	-	-	-	60	11
Elisa	-	-	-	-	60	38
Elisa	80	80	-	-	70	54
Elisa	60	70	-	-	60	42
Elisa	-	-	100	-	70	42
Elisa	75	100	100	-	75	20
Elisa	60	-	100	-	65	43
Elisa	65	60	-	-	85	20
Elisa	-	-	100	-	70	45
Elisa	-	-	-	-	70	20

Lampiran 12

Dokumentasi



142

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.umhsu.ac.id> Email [kip@umhsu.ac.id](mailto:kip@umhsu.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 : Juliana Syahputri

N P M : 2002090045

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,79

Persetujuan Ketua Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disetujui Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Ropime Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis <i>Contextual Teaching And Learning</i> di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan	 13/12/2023
	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Melalui Media Diorama Air di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 08 Medan	
	Pengembangan Pembelajaran kontekstual Melalui Media Puvtoon Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan	

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

Medan, 11 Desember 2023

Hormat Pemohon,

Juliana Syahputri

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

143

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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juliani Syahputri  
 NPM : 2002090045  
 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 Pembelajaran Ropime Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching And Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan"  
 Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd., 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/Ibu Saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Desember 2023  
 Hormat Pemohon,

Juliani Syahputri

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris 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 : 4032 / II.3-AU/UMSU-02/ F/2023  
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 : Juliani Syahputri  
N P M : 2002090045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ropime Pada Mata Pelajaran  
Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas  
III SD Muhammadiyah 08 Medan

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 daluwarsa tanggal : 13 Desember 2024

Medan, 29 Jumadil Awal 1445 H  
13 Desember 2023 M



Dibuat rangkap 5 (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 Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: [umsu@umsu.ac.id](mailto:umsu@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Juliani Syahputri  
 NPM : 2002090045  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11/Desember 2023	Pengajuan Judul	
18/Desember 2023	Penulisan Proposal	
25/Desember 2023	Revisi Bab I latar belakang dan identifikasi	
11/Januari 2024	Revisi Bab II Penelitian Pustaka	
8/Januari 2024	Revisi Bab III Jadwal kegiatan	
15/Januari 2024	Revisi Bab III Teknik Analisis Data	
22/Januari 2024	ACC Proposal	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

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

Medan, Januari 2024

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 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stratu-I Bagi

Nama Lengkap : Juliani Syahputri  
 NPM : 2002090045  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2024

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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 Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-4622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> - email: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)



#### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Juliani Syahputri  
 NPM : 2002090045  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pinar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching And Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 01 Februari 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 01 Februari 2024

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 Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)



**SURAT KETERANGAN**

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

Nama Lengkap : Juliani Syahputri  
NPM : 2002090045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching And Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 01, Bulan Februari, Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2024

Ketua,

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



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1912/SK/BN-PT/TA/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mubtahir Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 4622400 - 46224567 Fax. (061) 4623474 - 4631003  
 Website: <http://fkip.umsu.ac.id> Email: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) Instagram: @umsamedan Facebook: fumsamedan Twitter: umsamedan YouTube: umsamedan

Unggul | Cerdas | Berprestasi  
 Kita membangun bangsa agar dimulyakan  
 honor dan keagungan

Nomor : 458/IL3-AU/UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 10 Sya'ban 1445 H  
 20 Februari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan  
 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 : Juliani Syahputri  
 N P M : 2002090045  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Contextual Teaching and Learning* di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan

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\*\***





**PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH BROMO  
SEKOLAH UNGGULAN  
SD MUHAMMADIYAH – 08**

Alamat : Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Kode Pos 20216 Telp. 061 – 7326713 Medan Sumatera Utara

NSS : 103076001003



NPSN : 10210571

**SURAT KETERANGAN PENERIMAAN RISET**  
**No. 061/KET/V.0/AU/A/2024**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 08 Medan.  
Kecamatan Medan Area. Kab/Kota Medan menerangkan bahwa :

Nama : JULIANI SYAHPUTRI  
NPM : 2002090045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Contextual Teaching and Learning di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan".

Mahasiswa tersebut di atas, telah di izinkan untuk melaksanakan Riset pada tanggal 26 April 2024 di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Medan.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 April 2024  
Kepala SDS Muhammadiyah 08  
  
NONI RISNAWELLI, SE  
NIKAM : 1.044.387

## bab 1-5 juliani

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	7%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1%
3	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
8	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1%
9	journal.unpas.ac.id	

**Lampiran. 23****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**Nama** : Juliani Syahputri  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Agama** : Islam  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Medan, 06 Juli 2001  
**Alamat** : Jl. Bromo No 89 Medan, Kel. Tegal Sari III, Kec.  
Medan Area, Kota Medan, Provinsi. Sumatera  
Utara  
**Email** : Julianisyahputri0@gmail.com

**Pendidikan Formal :**

1. SD Muhammadiyah 08 Medan Tahun 2013
2. SMP Muhammadiyah 01 Medan Tahun 2016
3. SMA Negeri 5 Medan Tamat Tahun 2019