

**PENGEMBANGAN MEDIA JAM PUTAR BERBASIS PERMAINAN  
KARTU PADA SISWA KELAS TINGGI SD HANG TUAH 2  
TITIPAPAN T.P 2022/2023**

**SKRIPSI**

*Diajukan Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat - Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**INGGHID TRI WHARDHANI**

**NPM. 1902090088**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
M E D A N  
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 Kamis, Tanggal 12 Februari 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ingghid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipan T.P 2022/2023

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


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

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

  
**Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.**

Sekretaris

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Inghid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P. 2022/2023.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 3 Januari 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Sos., 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 Lengkap : Ingghid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu pada Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P. 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
09/12/2023	Revisi Bab 4 (Hasil penelitian)	ff
18/12/2023	Revisi Bab 4 (Pembahasan penelitian)	ff
22/12-2023	Revisi di Bab IV	ff
30/12-2023	Revisi Pembahasan & Discussion (masukan teori dlm diskusi)	ff
31/12-2023	Revisi Lampiran *	ff
3/1-2024	ACC Skripsi	ff

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 30 Desember 2023

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



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

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Inggihid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P. 2022/2023."** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**INGGIHID TRI WHARDHANI**  
NPM: 1902090088

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Ingghid Tri Whardhani, 1902090088, Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P. 2022/2023. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P. 2022/2023. Latar belakang dari pengembangan ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu. Adapun perumusan masalah yang melatarbelakangi adalah “Bagaimana pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu pada kelas tinggi di SD Hang Tuah 2 Titipapan memenuhi kriteria valid dan praktis?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi, Untuk mengembangkan dengan kriteria valid pada media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi, dan Untuk mengembangkan dengan kriteria praktis pada media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa media jam putar berbasis permainan kartu. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Populasi dan sampel data penelitian ini diambil dari sekolah SD Hang Tuah 2 Titipapan dengan jumlah populasi keseluruhan 179 siswa dan pengambilan sampel berjumlah 24 orang dengan Teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian ini diambil berdasarkan lembar angket validasi ahli bahasa, media pembelajaran, materi pembelajaran dan lembar angket kepraktisan media berupa respon guru dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini memperoleh presentase tingkat kevalidan rata – rata penilaian oleh ahli materi 89,33% , ahli media 90% dan ahli bahasa 85,41% dan hasil kepraktisan pada respon peserta didik 89,41%, dan respon guru 82,22% menyatakan tertarik yang artinya pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu ini layak dan valid sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

**Kata Kunci : *pengembangan model Addie, media pembelajaran, jam putar, permainan kartu.***

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023”** merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana (Strata-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penghargaan dan Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ayah tercinta **Maskur** dan Ibu tercinta **Tri Handayani, S.AP** yang telah membesarkan, berjuang, memotivasi, mendukung, menasehati, dan membuat peneliti tersenyum dengan perjuangannya sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kategori sempurna dan tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution.,S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga penulis selesai dalam penelitian skripsi ini.
9. Ibu **Pujiati,S.Pd** selaku kepala Sekolah SD Hang Tuah 1 Belawan yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Bapak **Andry Sofian, S.P** selaku kepala Sekolah SD Hang Tuah 2 Titipapan yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
11. Ibu **Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd** selaku guru pembimbing SD Hang Tuah 2 Titipapan yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh Keluarga saya yaitu : **Jay Prijasmara** selaku abang kandung, **Dwi Retno Pratiwi, S.M.** selaku kakak kandung, **Gilang Panji Samudra** selaku adik kandung saya yang telah menyemangati penulis menyelesaikan skripsi ini.



13. Kerabat dekat saya tante **May Farita Dalimunthe,S.T., Raihan Bhakti Nafareva Isra,S.T.** dan **Dheo Pratama,S.T.** yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena dengan segala keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang masih harus penulis tingkatkan lagi agar bisa lebih baik ke depannya. Untuk itu penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dari pihak manapun. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk siapapun yang membacanya, secara khusus untuk berbagai pihak yang berkaitan dengan pendidikan guru sekolah dasar.

Medan, Januari 2024

Penulis



Ingghid Tri Whardhani

NPM. 1902090088

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teoritis .....	11
1. Media Jam Putar .....	11
2. Media Berbasis Permainan Kartu .....	16
3. Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu.....	20
5. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan.....	25
6. Manfaat Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu .....	26
7. Materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).....	27
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berfikir.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34

1. Lokasi Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel .....	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel .....	35
C. Jenis Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan .....	35
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	43
B. Pembahasan Penelitian.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE .....	39
Gambar 4.1 Hasil Produk Media Jam Putar.....	54
Gambar 4.2 Hasil Produk Media Kartu.....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian .....	34
Tabel 3.2 Nama Validator.....	40
Tabel 3.3 Kisi - kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	41
Tabel 3.4 Kisi - kisi Instrumen Validasi Media pembelajaran .....	41
Tabel 3.5 Kisi - kisi Instrumen Ahli Materi .....	42
Tabel 3.6 Instrumen Kepraktisan Respon guru .....	43
Tabel 3.7 Instrumen Kepraktisan Respon Peserta Didik.....	44
Tabel 3.8 Pedoman Skor Skala Likert Pada Angket Validasi Media dan Materi..	45
Tabel 3.9 Pedoman Skor Skala Likert Pada Angket Validasi Bahasa .....	46
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....	46
Tabel 3.11 Pedoman Skor Skala Likert Pada Angket Kepraktisan .....	47
Tabel 3.12 Kategori Skala Likert Pada Angket Kepraktisan .....	48
Tabel 4.1 Revisi Ahli Materi .....	55
Tabel 4.2 Revisi Ahli Media.....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media .....	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	70
Tabel 4.6 Kepraktisan Hasil Respon Guru.....	71
Tabel 4.7 Kepraktisan Hasil Respon Peserta Didik .....	72

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut (Pristiwanti, 2022) Pendidikan ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap serta perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran.

Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan pada proses pencapaian perkembangan optimal pada peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan pada proses pencapaian

perkembangan optimal pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama itu, siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Sebagaimana yang kita ketahui pembelajaran sangat dikaitkan pada media pembelajaran yang akan kita ajarkan.

Menurut (Hasan, 2021) Media pembelajaran adalah sesuatu yang sulit untuk ditampilkan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti tata surya, terlalu kecil seperti virus, maupun rentang waktu proses yang terlalu lama. Dengan hadirnya media, keterbatasan yang ada tersebut dapat diatasi. Misalnya dengan menggunakan berbagai media berupa model, peta, denah lantai, foto, video, film, mengunjungi situs, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung penggunaan media pembelajaran keterkaitan antara teori dan praktik atau pemahaman penerapan ilmu di lapangan.

Menurut Kemendikbud Tahun 2022 menyatakan kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Implementasi pembelajaran kurikulum merdeka berupaya untuk memulihkan pembelajaran demi mewujudkan transformasi baru keberadaan sarana dan prasarana juga sangat menunjang terhadap keberhasilan implementasi penerapan kurikulum merdeka di sekolah penggerak. Sarana dan prasarana yang lengkap sangat menunjang terhadap pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah penggerak terutama dalam ketersediaan alat-alat IT. Sekolah penggerak mendapatkan bantuan dana untuk melengkapi ketersediaan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran selama mengikuti program sekolah penggerak. Untuk buku-buku dalam kurikulum merdeka sudah disiapkan oleh kemendikbud guru tinggal mengembangkannya. Dalam pelaksanaannya tidak dipungkiri akan melibatkan berbagai platform belajar sebagai media pembelajaran, karena sekolah penggerak merupakan awal perubahan menuju digitalisasi sekolah (Patilima, 2022).

Dalam tahap ini media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Media adalah perantara atau penghubung yang memberikan manfaat dalam pembelajaran dikelas, media memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar, media juga dapat dikatakan sebagai alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, ide maupun gagasan kepada siswa. Penggunaan



media dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif dan tidak berjalan satu arah.

Namun, penting untuk diingat bahwa media harus digunakan dengan bijaksana. Guru perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengintegrasikannya dengan baik dalam kurikulum, dan memastikan bahwa media yang digunakan berkualitas baik dan akurat. Selain itu, tidak semua pembelajaran memerlukan media, dan kadang-kadang metode pembelajaran yang sederhana dan tradisional juga bisa sangat efektif.

Komponen nilai dari penelitian sebelumnya pada pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu mencakup sejumlah elemen yang dapat memengaruhi pemahaman dan penerimaan permainan tersebut. Beberapa komponen nilai yang umumnya menjadi fokus dalam penelitian tersebut meliputi: Ketertarikan pemain, Efektivitas pembelajaran, Interaksi Sosial, serta Kreativitas dan Inovasi. Setiap komponen nilai ini dapat menjadi fokus penelitian sebelumnya dalam konteks pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu dan dapat membantu merancang permainan yang lebih efektif, bermanfaat, dan sesuai dengan tujuannya.

Dari Data yang diperoleh pada wawancara awal pada tanggal 24 Maret 2023 dari wali kelas V – B yaitu Ibu Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd beliau mengatakan bahwa masih kurangnya penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat dilihat dari guru belum bervariasi atau masih monoton dalam proses belajar menggunakan papan tulis. Dengan demikian terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi letak kondisi geografis Indonesia yang disampaikan oleh gurunya, dimana sebagian peserta didik asyik bermain, mengobrol dengan teman sebangku mereka saat guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas. Sehingga, peserta didik mengalami hasil belajar yang menurun atau tidak tuntas, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, oleh karena itu, perlu adanya alat bantu media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran

Dalam buku pembelajaran Kurikulum Merdeka Kelas 5 SD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya mengenai negara Indonesia berdasarkan letak kondisi geografis Indonesia. Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografisnya ditentukan oleh letak astronomis dan letak geologis. Secara geografis, Indonesia terletak di antara 2 samudera besar dunia, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, di antara 2 benua besar yaitu Benua Asia dan Benua Australia, dan pada pertemuan dua rangkaian pegunungannya, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania. Pada peta letak Indonesia sangat strategis dan luas sehingga menjadi jalur perdagangan dan transportasi dunia internasional.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik (Wulandari, 2023). Pemakaian media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh karakteristik peserta didik.

Menurut (Septianti & Afiani, 2020) Karakteristik peserta didik adalah salah satu hal yang penting untuk diketahui oleh pendidik, hal ini disebabkan karena karakteristik ini merupakan acuan dalam membuat strategi mengajar. Instruksi strategis meliputi metode serta teknik atau prosedur yang memastikan siswa mencapai indikator keberhasilan dari kegiatan pembelajaran. Guru berperan untuk dapat membuat perencanaan dan aktivitas belajar siswa dengan tepat serta menghubungkan materi ajar yang relevan dengan lingkungan dan kehidupan siswa sehari-hari agar proses pembelajaran dapat dipelajari dengan lebih konkret dan bermakna. Siswa juga seharusnya diberikan kesempatan oleh guru untuk dapat lebih aktif dan mengalami langsung kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok. Analisis karakteristik siswa dapat dilakukan guru sebelum dan setelah merancang pembelajaran dan menentukan tujuan pembelajaran.

Pada dasarnya, karakteristik siswa sekolah dasar dapat memiliki keterkaitan dengan media jam putar berbasis permainan yang menggunakan pendekatan interaktif dan bermain dalam pembelajaran. Keterkaitan antara karakteristik siswa sekolah dasar dan media jam putar berbasis permainan dapat mengacu pada minat dan motivasi, pengalaman sensorik, kemampuan beradaptasi, peningkatan pemahaman peserta didik serta berkolaborasi dan berkomunikasi dengan peserta didik lainnya. Penggunaan media jam putar berbasis permainan dalam pembelajaran harus diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang seimbang

dan bervariasi. Siswa juga perlu diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik, berkolaborasi secara langsung dengan teman sebaya, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran lainnya yang tidak melibatkan teknologi.

Selain itu, pemilihan dan penggunaan media jam putar berbasis permainan harus diarahkan untuk tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kurikulum sekolah. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Media Pembelajaran Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada SD      Hang Tuah 2 Titipapan.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Di samping itu, membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi. Adapun kedudukan media dalam system pembelajaran yaitu sebagai alat bantu, alat penyaluran pesan, penguatan, dan penyampaian informasi. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat diterapkan melalui pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi yang berisikan gambar - gambar yang nyata atau konkret maupun kata-kata, karena peserta didik di usia sekolah dasar merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Sejalan dengan dengan perkembangan kognitif seorang menurut Bruner terjadi melalui tiga tahapan yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Penggunaan media

kartu termasuk pada tahap ikonik yaitu tahap anak-anak telah tumbuh, dapat menggunakan imajinasi, gambar, atau ikon untuk memahami dunia dan menggunakannya untuk membantu mereka berpikir.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023”** Penulis berharap dengan dikembangkan media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu dapat layak digunakan pada proses belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media di kelas sehingga guru memanfaatkan media pembelajaran dengan papan tulis.
2. Kurangnya pembelajaran yang menarik di dalam kelas, sehingga peserta didik sebagian mengobrol dan bermain dengan teman sebangku.
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami penurunan.
4. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga dibuatnya media yang memungkinkan anak lebih fokus dalam mengingat.
5. Penggunaan media jam putar berbasis permainan kartu yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran di SD Hang Tuah 2 Titipapan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Maka penulis membatasi masalah pada media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan beberapa pernyataan di atas, maka didapat perumusan masalah dalam penulisan ini ialah:

1. Apakah pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Hang Tuah 2 Titipapan memenuhi kriteria Valid?
2. Apakah pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Hang Tuah 2 Titipapan memenuhi kriteria Praktis?
3. Bagaimana pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi di SD Hang Tuah 2 Titipapan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan dengan kriteria valid pada media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023.
2. Untuk mengetahui pengembangan dengan kriteria praktis pada media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023.

3. Untuk mengembangkan media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukannya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penulisan ini dapat memberikan informasi bagi setiap pembaca ataupun peneliti berikutnya untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan jam putar berbasis kartu.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru

Diharapkan guru kelas dapat menjadikan alternatif pilihan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran.

- b) Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam metode pembelajaran.

- c) Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk digunakannya media pembelajaran jam putar berbasis kartu.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Jam Putar**

###### **a. Pengertian Media Jam Putar**

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Wati dalam (Solichah et al., 2021) menyatakan keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dapat dilihat ketika penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik dan optimal. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran, seperti media roda putar, media animasi, dan sebagainya. Jenis media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar, media pembelajaran adalah bahan, alat, atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada peserta didik baik dari yang berbentuk fisik ataupun berbentuk perangkat lunak.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada pokok materi letak kondisi geografis Indonesia, maka penulis mencoba



melaksanakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Roda Putar.

Menurut (V.A.R.Barao, 2022) adalah roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada roda putarnya yang biasanya diisi oleh angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam media roda putar ini terdiri jarum penunjuk arah, isi dari roda putar ini disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada setiap gambar. Sehingga roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media jam putar adalah salah satu alat bantu yang di gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada umumnya media jam putar digunakan secara manual dengan cara memutar jarum jam dengan menggunakan tangan. Pada penelitian ini dilakukan pengembangan agar jarum jam dapat berputar otomatis. Dengan menggunakan media jam putar hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan pemahaman, daya berpikir kritis dan kreatif dalam menjawab suatu pertanyaan yang akan dipilih serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Manfaat ataupun kelebihan roda putar bagi peserta didik adalah mudah digunakan, dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak,

karena anak berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar, anak lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna. Selain itu juga mengenalkan anak pada konsep angka dan berhitung pada roda dan petak-petak yang berangka, warna yang beraneka ragam pada styrofoam dan kertas origami yang digunakan, dan bentuk geometris pada bentuk persegi, persegi panjang, dan lingkaran pada media roda putar, melatih kreativitas anak dan terdapat unsur permainan sehingga anak merasa belajar sambil bermain. Sementara manfaat roda berputar bagi guru adalah memudahkan pelaksanaan pembelajaran, karena bisa digunakan sekaligus untuk beberapa tema. Jadi, tidak hanya berfokus pada satu tema. Bisa digunakan pada evaluasi pembelajaran puncak tema di setiap minggunya. Melatih kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan disukai anak.

#### **b. Kelebihan Media Jam Putar**

Kelebihan media jam putar menurut (Simbolon, 2019) : 1. Sifatnya konkret, 2. Mudah digunakan, 3. Siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan 4. Terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.

Kelebihan media jam putar menurut (Mardianto, 2019) : 1. Memberikan umpan balik, dan 2. Aktif dalam belajar.

Kelebihan media jam putar menurut (Yuniawatika & Hadisurya, 2023) : 1. Menarik perhatian siswa dan guru tidak perlu menjelaskan materi pelajaran, dan 2. Menampilkan berbagai informasi yang menarik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Simbolon, 2019) , (Mardianto, 2019) dan (Yuniawatika & Hadisurya, 2023) adapun kelebihan dari media jam putar, yaitu : Peserta didik mampu belajar secara aktif dengan adanya unsur permainan, Peserta didik dan guru mampu memberikan umpan balik, bersifat konkrit, mudah digunakan dan sebagai tampilan informasi yang menarik.

### **c. Kelemahan Media Jam Putar**

Kelemahan media jam putar menurut (Simbolon, 2019) : 1. Proses pembuatannya rumit, dan 2. Dalam penggunaan masih diputar secara manual.

Kelemahan media jam putar menurut (Masyithah et al., 2024) : 1. Siswa yang beragam karakteristik seperti susah di atur dan kurang fokus, 2. Memerlukan durasi yang cukup lama untuk melakukan permainan, dan 3. Diperlukan fasilitas, peralatan, dan biaya yang memadai untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal.

Kelemahan media jam putar menurut (Yuniawatika & Hadisurya, 2023) : Jam putar juga membutuhkan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Simbolon, 2019) , (Masyithah et al., 2024) dan (Yuniawatika & Hadisurya, 2023) adapun kelemahan dari media jam putar, yaitu: Penggunaannya masih diputar secara manual, pembuatannya rumit dan memerlukan durasi yang cukup lama.

**d. Langkah – Langkah Penggunaan Media Jam Putar**

Adapun Langkah-langkah pengembangan media jam putar Menurut (Chairina, 2022) adalah sebagai berikut.

1. Buat kardus menjadi sebuah bentuk lingkaran dan bagi kardus yang sudah dibentuk lingkaran menjadi sektor-sektor atau bagian – bagian sesuai jumlah yang telah dibuat.
2. Tempelkan kertas jilid warna pada sector-sektor yang telah tersedia.
3. Tempelkan spinner menggunakan perekat lem tembak dibelakang kardus.
4. Letakkan paku warna pada setiap ujung sector-sektor.
5. Buat kardus berbentuk balok yang nantinya sebagai penyanggah media.
6. Buat anak panah dari kardus sebagai pemutar media.
7. Buat set kartu dengan sebuah gambar atau tema yang berisi materi pembelajaran.

Adapun Langkah-langkah pengembangan media jam putar Menurut (Yusuf Sukman, 2020) adalah sebagai berikut

1. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.
2. Buat media dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti “Twister”.
3. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.
4. Salah satu perwakilan dari siswa maju kedepan kelas untuk memutar media tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
5. Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.

## **2. Media Berbasis Permainan Kartu**

### **a. Pengertian Media Berbasis Permainan Kartu**

Menurut (Yulianti & Minsih, 2022) Kata *game* berakar pada bahasa Inggris dan berarti "permainan" atau "pertandingan". Bisa juga merujuk pada kegiatan terencana yang biasanya dilakukan untuk hiburan. Pada hakikatnya pendidikan IPS bertujuan mendidik dan membekali peserta didik dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk pengembangan minat, bakat, kemampuan, serta lingkungannya, maupun memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meneruskan pada jenjang berikutnya dalam pendidikan.

Dalam penelitian kali ini untuk sekeliling jam digunakan gambar pulau dari wilayah geografis Indonesia. Penggunaan kartu pada media pembelajaran jam putar berbasis kartu sebagai informasi tentang hal yang terdapat pada simbol ataupun gambar yang terdapat pada jam. Pada umumnya media jam putar digunakan secara manual dengan cara memutar jarum jam dengan tangan. Pada penelitian ini dilakukan pengembangan agar jarum jam dapat berputar otomatis. Sehingga penggunaan jam media jam putar lebih menarik bagi siswa. Untuk pembuatan media jam putar dapat berputar secara otomatis digunakan dinamo.

### **b. Kelebihan Permainan Berbasis Kartu**

Kelebihan permainan berbasis kartu Menurut (Lailia, 2020) : 1. Kartu dapat menampilkan komponen yang ingin dijelaskan, 2. Media

kartu dapat dijadikan permainan peserta didik, dan 3. Media kartu dapat meningkatkan daya berpikir peserta didik.

Kelebihan permainan berbasis kartu Menurut (Pravitasari & Puspasari, 2020) : 1. Meningkatkan aktifitas belajar, 2. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang akan diajarkan, 3. Meningkatkan motivasi belajar, dan 4. Melatih keberanian.

Kelebihan permainan berbasis kartu Menurut (Khairiah, 2019) : 1. Permainan bersifat luwes, 2. Permainan ini dapat memberikan umpan balik, 3. Permainan ini dapat meningkatkan partisipasi siswa agar lebih aktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Lailia, 2020), (Pravitasari & Puspasari, 2020) dan (Khairiah, 2019) adapun kelebihan dari permainan berbasis kartu, yaitu: permainan ini dapat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman dan aktifitas belajar siswa, permainan ini memberikan umpan balik dan melatih keberanian siswa

### **c. Kelemahan Permainan Berbasis Kartu**

Kelemahan permainan berbasis kartu Menurut (Khairiah, 2019) : 1. Membutuhkan waktu yang lama, dan 2. Efektivitas belajar tergantung materi.

Kelemahan permainan berbasis kartu Menurut (Syahrini, 2019) : 1. Terlalu banyaknya kartu yang digunakan sehingga para peserta didik merasa kebingungan dengan kata kunci yang akan mereka tentukan, dan

2. Terlalu memakan waktu yang cukup banyak saat peserta didik membuat dialog.

Kelemahan permainan berbasis kartu Menurut (Lailia, 2020) adapun kelemahan dari permainan berbasis kartu, yaitu : 1. Media kartu dapat rusak/sobek dalam jangka waktu yang lama, dan 2. Tampilan gambar atau penjelasan pada media kartu dapat pudar dengan sendirinya

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Lailia, 2020), (Khairiah, 2019) dan (Syahrini, 2019) adapun kelemahan dari permainan berbasis kartu, yaitu: permainan ini dapat mudah rusak dan tampilannya lama kelamaan memudar, membutuhkan waktu yang lama dan belajar cenderung kepada materi yang akan diajarkan

#### **d. Langkah – Langkah Penggunaan Permainan Berbasis Kartu**

Adapun langkah - langkah pengembangan permainan berbasis kartu (Khoerul ummah, 2022) adalah sebagai berikut.

1. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah peserta didik di dalam kelas.
2. peserta didik tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
3. Guru berdiskusi dengan seluruh peserta didik dikelas. Jika peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut



dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar peserta didik lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.

4. Peserta didik memutar media roda secara bergantian. Peserta didik yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk peserta didik lain untuk memutarnya. Jika peserta didik selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka peserta didik tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

### **3. Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

#### **a. Pengertian Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media jam putar berbasis permainan kartu. Media jam putar berbasis permainan kartu merupakan media permainan yang berupa lingkaran atau roda yang di dalamnya terdapat materi kondisi geografis Indonesia yang harus dijelaskan kepada peserta didik. Sehingga dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Menurut (Solichah et al., 2023) Media ini adalah sebuah alat yang berbentuk bundar dan bisa bergerak. Pada saat ini, Media pembelajaran tidak hanya cukup dengan pengetahuan teoritisnya

saja, tetapi perlu didukung dengan banyak melakukan latihan. Mencoba mendesain dan menggunakan media, serta juga dapat mengembangkan media tersebut. Sebagai pengajar juga harus berusaha mencoba menggunakan alat-alat teknologi elektronik modern yang berkembang, dan juga mencoba untuk mendesain serta menggunakan media sederhana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran banyak jenisnya, dan tidak ada satu media pun yang paling baik dibandingkan dengan media lainnya karena setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Para pengajar perlu mengenal dengan baik jenis media dengan karakteristik masing-masing agar para pengajar dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah disusun para pengajar agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Moto, 2019). Oleh karena itu penulis dapat mengembangkan media pembelajaran dengan sendiri yaitu jam putar berbasis permainan kartu.

#### **b. Kelebihan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

Kelebihan media jam putar berbasis permainan kartu Menurut (Yusuf Sukman, 2020) : 1. Media ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi, dan 2. Media ini dapat membangkitkan semangat siswa.

Kelebihan media jam putar berbasis permainan kartu Menurut (Solichah et al., 2023) : 1. dapat memudahkan peserta didik dalam

proses pembelajaran, dan 2. dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan diajarkan .

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Yusuf Sukman, 2020), (Solichah et al., 2023) adapun kelebihan dari media jam putar permainan berbasis kartu, yaitu: mendorong siswa untuk lebih aktif, memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

#### **c. Kelemahan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

Kelemahan media jam putar berbasis permainan kartu Menurut (Solichah et al., 2023): 1. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya, dan 2. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu.

Kelebihan media jam putar berbasis permainan kartu Menurut (Yusuf Sukman, 2020): 1. cara mendesain yang rumit, dan 2. penggunaannya membutuhkan waktu yang banyak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka ditarik kesimpulan kelebihan media jam putar Menurut (Yusuf Sukman, 2020), (Solichah et al., 2023) adapun kelemahan dari media jam putar permainan berbasis kartu, yaitu: cara mendesain yang rumit dan membutuhkan waktu yang lebih lama.

#### **d. Proses Pembuatan dan Langkah – Langkah Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

1) Alat dan Bahan

Beberapa alat dan bahan yang diperlukan adalah gunting, penggaris, pensil, Cat minyak, tiner, box panel, adaptor, motor DC 5 volt, lem, wallpaper, paku, palu, potensio 100 kilo ohm, transistor, kabel penghubung, saklar, triplek, broti, double tip, printer, dan laminating glossy.

- 2) Proses pembuatan media jam putar
  - a) Siapkanlah alat dan bahan.
  - b) Bentuklah triplek dengan bentuk lingkaran ukuran 30cm x 30cm
  - c) Potong broti sebanyak 3 buah dengan masing – masing ukuran yang berbeda.
  - d) Gabungkanlah antara triplek dengan broti dengan cara menyambungkan saklar, motor DC, Potensio dan transistor dengan menggunakan kabel penghubung dan diletakkan ke dalam box panel.
  - e) Buatlah panah jarum dari stik kayu sebagai petunjuk arah jarum jam dan tempelkan di tengah triplek yang berbentuk lingkaran.
- 3) Proses pembuatan media permainan berbasis kartu
  - a) Siapkan alat dan bahan yang diperlukan
  - b) Buatlah desain dari materi pembelajaran dengan berbentuk kartu flash card,

- c) Cetak desain dengan printer sesuai jenis ukuran kertasnya,
  - d) Proses pemotongan dan laminating.
- 4) Langkah Awal Penggunaan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu

Berdasarkan kutipan dari (Chalimah, 2020) menyebutkan Langkah – Langkah dalam penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut :

- a) Guru memberikan pengarahan tentang media permainan roda putar.
- b) Siswa membaca petunjuk permainan sebelum bermain.
- c) Kemudian siswa memutar media untuk menentukan teks yang didapat.
- d) Selanjutnya, siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
- e) Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar, maka siswa akan mendapatkan skor. Apabila sebaliknya, maka siswa tersebut tidak mendapatkan skor maupun pengurangan skor.

#### **4. Langkah – Langkah Yang Dikembangkan Pada Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

Media jam putar adalah suatu alat peraga pembelajaran yang dapat diputar secara otomatis berhenti ke salah satu angka. Penggunaan kartu pada media

pembelajaran jam putar berbasis kartu sebagai informasi tentang hal yang terdapat pada simbol ataupun gambar yang terdapat pada jam. Berdasarkan referensi di atas maka peneliti melakukan langkah – langkah pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan kartu sebagai berikut :

- a. Media terdapat 3 sisi yaitu sisi yang pertama materi geografi wilayah Indonesia, sisi yang kedua untuk jam putar dan sisi yang ketiga untuk materi batas wilayah geografis Indonesia seperti wilayah Indonesia bagian barat, utara, selatan dan timur.
- b. Peserta didik maju kedepan untuk memutar jam geografis Indonesia Setelah peserta didik memutar jarum jam otomatis berhenti disalah satu gambar pulau geografis Indonesia
- c. Setelah berhenti disalah satu gambar pulau, peserta didik diperkenankan untuk menjawab isi materi yang terkait disalah satu gambar pulau. Seperti contoh: pulau sumatera memiliki luas 473,481 km<sup>2</sup>.
- d. Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu tersebut, maka peserta didik dapat melempar pertanyaan itu ke peserta didik lain untuk bisa mendapatkan jawabannya.

## **5. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Alat dan bahan pembuatan yaitu Gunting, penggaris, pensil, cat minyak, tiner, box panel, adaptor, motor DC 5 Volt, potensio 100 kilo

- ohm, transistor, kabel penghubung, saklar, triplek, broti, double tip, lem, wallpaper, paku dan palu, printer, laminating glossy dan pisau.
- b. Media pembelajaran jam putar berbentuk lingkaran, di sekeliling lingkaran terdapat penomoran angka 1 sampai dengan angka 20, di tengah lingkaran tersebut terdapat jarum jam yang terbuat dari stik kayu.
  - c. Rangkaian putar otomatis dapat disambungkan melalui motor DC 5 volt, potensio 100 kilo ohm dan transistor menggunakan kabel penghubung.
  - d. Setelah rangkaian putar otomatis selesai, rangkaian tersebut dimasukkan ke dalam box panel (box control) agar rangkaian tersebut terlihat lebih rapi.
  - e. Warna dasar dari media pembelajaran jam putar adalah warna putih dan dilapisi dengan wallpaper bercorak simpel.
  - f. Di sisi sebelah kiri media pembelajaran jam putar terdapat materi yang akan dijelaskan oleh guru kepada peserta didik, seperti letak kondisi geografis Indonesia.
  - g. Media pembelajaran kartu berbentuk persegi panjang dengan 2 sisi. Sisi pertama (depan) terdapat penomoran angka 1 sampai dengan 20, sisi kedua (belakang) terdapat gambar pulau yang akan dijelaskan oleh peserta didik.

## **6. Manfaat Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu**

Manfaat dari media jam putar berbasis permainan kartu yaitu suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan peserta didik lebih tertarik menggunakan media roda putar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna, dan gambar pada materi yang nantinya akan di jelaskan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk siswa aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

Manfaat lain dari media jam putar berbasis permainan kartu dalam penulisan ini mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta pemahaman yang diinginkan dalam penulisan dan peserta didik akan dengan mudah mengingat dan memahami proses pembelajaran berlangsung.

## **7. Materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)**

### **a. Kondisi Geografis Indonesia**

#### **1) Pengertian Wilayah Geografis Indonesia**

Dalam Buku Panduan Guru Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (Ghaniem et al., 2021) Indonesia berbentuk negara kepulauan, di mana terdapat 17.508 buah pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke. Dengan jumlah pulau yang demikian banyak, Indonesia menjadi Negara kepulauan terbesar di dunia. Luas wilayah Indonesia yaitu 5.193.250 km<sup>2</sup> yang terdiri atas



wilayah daratan dan lautan luas wilayah daratan Indonesia mencapai 1.919.440 km<sup>2</sup> .sedangkan wilayah lautan sekitar 3.273.810 km<sup>2</sup>. Hal ini menyebabkan kondisi kekayaan alam yang baik yang berguna untuk kesejahteraan masyarakat Indonesia. Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataanya di bumi atau posisi daerah itu pada bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografisnya ditentukan oleh letak astronomis dan letak geologis. Secara geografis, Indonesia terletak di antara 2 samudera besar dunia, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, di antara 2 benua besar yaitu Benua Asia dan Benua Australia, dan pada pertemuan dua rangkaian pegunungannya, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania.

Pada peta letak Indonesia sangat strategis dan luas sehingga menjadi jalur perdagangan dan transportasi dunia internasional. Dimana di satu sisi merupakan hal yang menguntungkan bagi wilayah Indonesia, namun di sisi lain juga merupakan hal yang sangat merugikan negara Indonesia baik seperti pada bidang ekonomi, misalnya karena seringnya terjadi penyelundupan keluar masuknya barang dari dan keluar Indonesia.

## **2) Batas Laut Wilayah Indonesia**

Diambil dari modul mandiri (Kompetensi & Indonesia, n.d.) Berikut batas laut Indonesia yaitu :

- a) Luas laut teritorial Indonesia adalah 290.000 km<sup>2</sup>.
- b) Luas zona tambahan Indonesia adalah 270.000 km<sup>2</sup>.
- c) Luas zona ekonomi eksklusif Indonesia adalah 3.000.000 km<sup>2</sup>.
- d) Luas landas kontinen Indonesia adalah 2.800.000 km<sup>2</sup>.
- e) Luas total perairan Indonesia adalah 6.400.000 km<sup>2</sup>.
- f) Luas NKRI (darat + perairan) adalah 8.300.000 km<sup>2</sup>.
- g) Panjang garis pantai Indonesia adalah 108.000 km<sup>2</sup>.
- h) Jumlah pulau di Indonesia kurang lebih 17.504, dan yang sudah dibakukan dan diverifikasi ke PBB adalah sejumlah 16.056 pulau.

### 3) Keadaan Alam Geografis Indonesia

Beberapa wilayah keadaan alam geografis di Indonesia, yaitu:

#### a) Pulau Sumatera

Pulau Sumatera ini memiliki wilayah 473.481 km<sup>2</sup>. dengan beberapa gunung seperti, Gunung Kerinci, Gunung Dempo, Gunung Leuser, Dan Gunung Merapi serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Selat Malaka, Selat Karimata, Danau Toba, Sungai Musi, Sungai Batanghari.

#### b) Pulau Jawa

Pulau Jawa ini memiliki wilayah 128.297 km<sup>2</sup>. dengan beberapa gunung seperti, Gunung Salak, Gunung Merapi, Gunung Semeru, Dan Gunung Slamet serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Bengawan Solo, Sungai Cisadane, Waduk Jatiluhur.

c) Pulau Kalimantan

Pulau Kalimantan ini memiliki wilayah 743.330 km<sup>2</sup>. dengan beberapa gunung sepeerti gunung raya dan Kinabalu serta terdapat wilayah perairan seperti sungai kapuas, mahakam barito, dan Danau Bangkai.

d) Pulau Sulawesi

Pulau Sulawesi ini memiliki wilayah 174.600 km<sup>2</sup> .dengan beberapa gunungseperti, Gunung Latimojang, Dan Gunung Rantemario serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Paso, Sungai Lariang, Danau Towuti, dan Pantai Losari.

e) Pulau Bali dan Nusa Tenggara

Pulau Bali dan Nusa Tenggara ini memiliki wilayah 72.876 km<sup>2</sup> . dengan beberapa gunungseperti, Gunung Batur, Gunung Rinjani, Gunung Agung, Dan Gunung Tambora serta

terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Petanu, Pantai Lombok. Pantai Kuta, Danau Batur, dan Danau Batu.

f) Pulau Papua

Pulau Papua ini memiliki wilayah 319.036 km<sup>2</sup>. dengan beberapa gunung seperti, Gunung Jaya Wijaya Dan Gunung Daerabora serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Memberamo, Sungai Baliem, Danau Sentani, dan Pantai Raja Ampat.

**4) Pengaruh Letak Geografis Indonesia**

Berikut ini adalah beberapa hal yang mempengaruhi negara Indonesia berdasarkan pada letak geografisnya.

a) Mempengaruhi Musim

Letak geografis Indonesia yakni dilalui oleh hembusan angin mousoon atau yang lebih dikenal dengan angin muson. Angin muson ini memberikan perbedaan musim pada negara Indonesia. Yang mana hal tersebut akan memengaruhi proses terjadinya hujan pada musim penghujan dan juga pada musim kemarau yang panas. Selain itu, angin muson sendiri akan

bergerak secara bergantian sebanyak dua kali pada sepanjang tahun.

b) Wilayah Strategis

Seperti yang telah dituliskan dalam poin sebelumnya bahwa letak negara Indonesia sendiri berada di antara dua benua dan dua samudra. Hal ini menjadikan negara Indonesia sebagai jalur perlintasan Internasional, baik itu melalui laut ataupun melalui udara. Dengan begitu, hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan ekonomi yang berada di zona ekonomi eksklusif Indonesia serta dilalui oleh berbagai industri besar.

c) Mempunyai Keberagaman Budaya

Karena posisi wilayah negara Indonesia berada di antara dua benua, yakni Benua Australia dan Benua Asia, sehingga negara Indonesia dapat dikatakan berada di *cross position*. Alasan itulah yang menjadikan negara Indonesia memiliki keanekaragaman budaya berupa bahasa, seni, dan agama.

d) Mempunyai Lokasi Perdagangan Strategis

Letak geografis yang baik ini menjadikan negara Indonesia memiliki lokasi perdagangan yang strategis. Hal ini karena wilayah negara Indonesia menjadi jalur distribusi barang dagang. Alasan inilah yang membuat Indonesia memiliki mitra dagang dengan berbagai negara yang berada di sekitarnya. Sehingga menjadikan aktivitas perdagangan semakin meningkat.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ina Chairina dalam judul Pengembangan Media Spinning Wheel Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDS AL Washliyah 25. Menyatakan bahwa pengembangan Media Spinning Wheel terbukti valid, dimana validasinya tahap I dari para ahli materi skor tertinggi 85% dengan kriteria sangat valid dan tahap ke II dari ahli media skor tertinggi 100% dengan kriteria sangat valid.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Chasifatul Chalimah dalam judul Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di MI. Menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran roda pintar terbukti valid, dimana validasinya tahap I dari para ahli materi skor tertinggi 96% dengan kriteria valid dan tahap II skor tertinggi 100% dengan kriteria valid. Dan tahap I para ahli media skor tertinggi 92%

dengan kriteria valid, tahap II skor tertinggi 100% dengan kriteria sangat valid.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Munifah Daimatul dalam Judul Pengembangan Media Jam Putar Pancasila Untuk Meningkatkan Belajar Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas IV MI Miftahul Falah Manisrenggo Kota Kediri. Menyatakan Bahwa Media jam putar pancasila ini telah dikembangkan telah melalui angket validasi media dengan persentase sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak. Angket validasi materi persentase sebesar 95,83% berkategori sangat layak. Hasil validasi instrumen pretest dan posttest menunjukkan persentase sebesar 98,33% dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media jam putar pancasila dapat meningkatkan hasil belajar dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

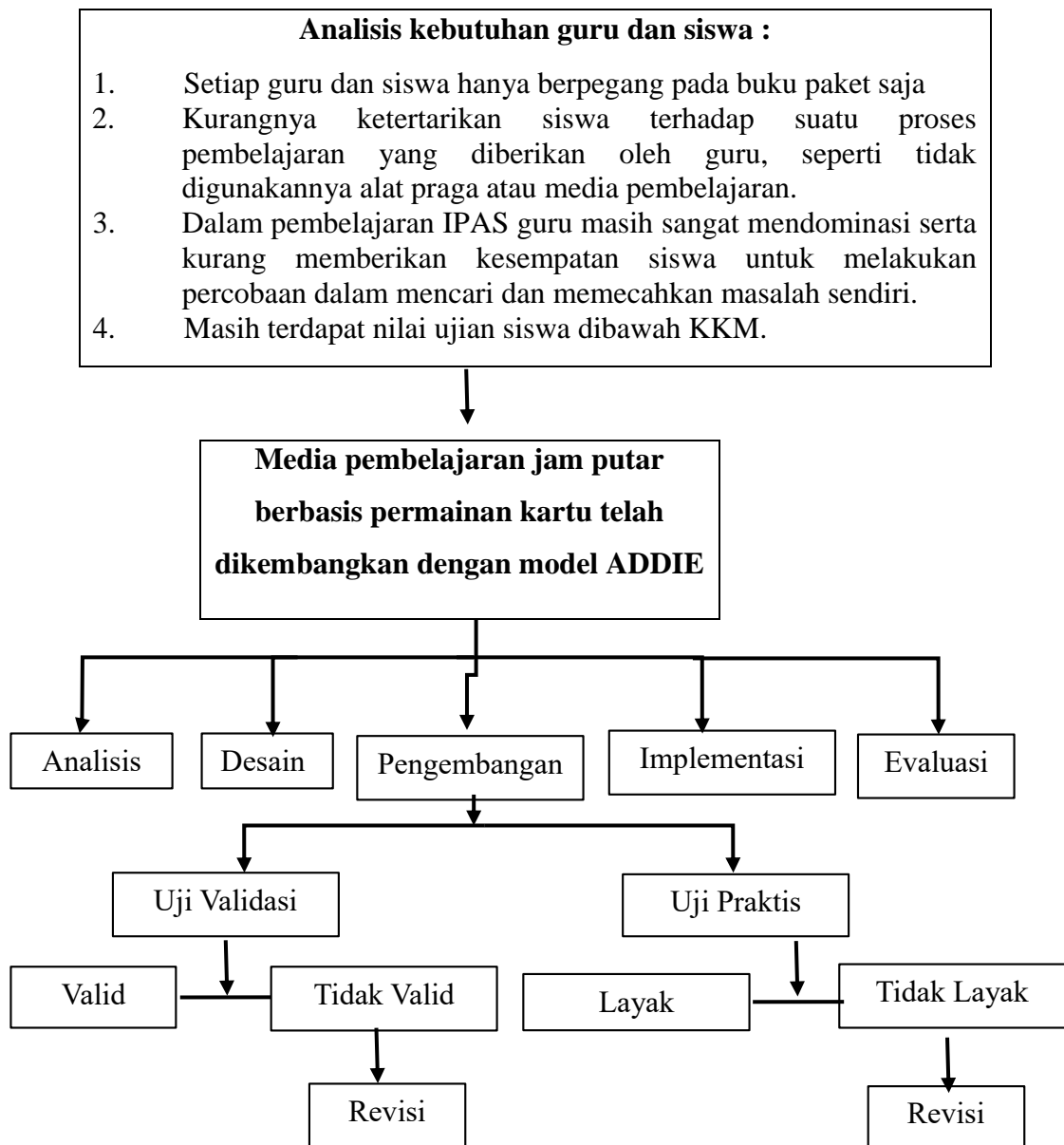
### **C. Kerangka Berfikir**

Secara sederhana kerangka berpikir menjadi bagian dari pada sintesis tentang hubungan antar variabel penelitian yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Sehingga perihal inilah kerangka berpikir dapat diartikan sebagai penggambaran alur berpikir peneliti yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian berupa variabel maupun fokus permasalahan, terkait mengapa peneliti mempunyai anggapan sebagaimana diutarakan dalam hipotesis penelitian.

Pada pengembangan media jam putar ini sangat efektif menggunakan kartu sebab adanya desain yang sesuai dengan konsep permainan di dalamnya yang membuat peserta didik merasakan senang walaupun dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka peneliti mengembangkan media jam putar berbasis permainan kartu. Media ini dipilih karena didalamnya terdapat teks dan pertanyaan guna mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi. Selain itu, media ini memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Di bawah ini disajikan bagan kerangka berpikir yang dilakukan oleh peneliti.





**Gambar 2.3 Kerangka Berpikir pengembangan media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu**

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini dilaksanakan di SDS Hang Tuah 2 Titipapan Jl. Kl. Yos Sudarso Km.11,5 Titipapan, Titi Papan, Kec. Medan Deli, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara.

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dari bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Februari 2024

**Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan											
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Penyusunan Proposal												
2	Bimbingan Proposal												
3	Seminar Proposal												
4	Desain Produk												
5	Pelaksanaan Penelitian												
6	Bimbingan Skripsi												
7	Ujian Meja Hijau												

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Populasi dalam penelian ini adalah seluruh siswa SDS Hang Tuah 2 Titipapan yang berjumlah 179 siswa. Dimana jumlah keseluruhan kelas V adalah 41 siswa, 21 siswa berasal dari kelas V A dan 20 Siswa dari kelas V B.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Hang Tuah 2 Titipapan yang berjumlah 24 orang, Dimana 12 siswa berasal dari kelas V A dan 12 siswa berasal dari kelas V B. Dalam pengambilan data Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *random sampling*. Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

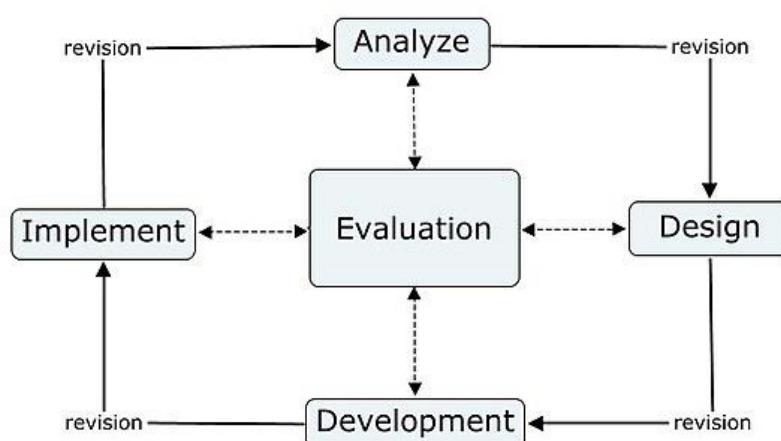
## **C. Jenis Penelitian**

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dimana R&D merupakan metode penelitian yang memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk serta menguji keefektifan produk (Sugiyono,2018). Menurut (Sugiyono 2015) “Menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau

metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Yang dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga sebagai metode mengajar, dan program pendidikan.

#### D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Dick dan Carry (Mentor, 2021). Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja atau *verb* (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Dick secara merevisi Langkah – langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Carry tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau *noun* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) mengenai komponen ADDIE tersebut.



**Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE**

**1. Analisis (*Analysis*)**

Analisis adalah tahapan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik. Pada tahap analisis ini terdapat analisis kebutuhan dan analisis teknologi pada produk yang dikembangkan.

**2. Desain (*Design*)**

Desain merupakan proses tahapan merancang dari merancang konsep dan konten pada produk tersebut secara sistematis. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikut.

**3. Pengembangan (*Development*)**

Pada Development ini juga dibuat instrumen untuk mengetahui kinerja produk yang akan divalidasi oleh para ahli materi dan media. Selanjutnya hasil penilaian dari para ahli materi dan media akan direvisi produk sesuai saran dan masukan.

**4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi ini bertujuan menghasilkan umpan balik berupa pertanyaan – pertanyaan yang mengenai produk yang dikembangkan. Kemudian setelah produk tersebut layak dan telah direvisi maka akan diimplementasikan ke peserta didik.

**5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik berupa nilai kepada peneliti. Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan

diberikan penilaian oleh 3 validator. 3 validator tersebut terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas V masing – masing mereka sebagai para ahli materi dan ahli media.

**Tabel 3.2 Nama Validator**

<b>Nama Validator</b>	<b>Jabatan</b>
Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd	Dosen UMSU
Amin Basri, M.Pd	Dosen UMSU
Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd	Guru Kelas V

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu atau fasilitas bagi peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu ini yaitu berupa instrumen validitas media pembelajaran dan instrumen kepraktisan.

##### **1. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa**

Instrument validasi bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah bahan ajar yang telah dikembangkan valid atau tidak. Adapun instrument validasi bahasa yaitu:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	3
	Komunikatif	2
	Dialogis dan Interaktif	2
	Kesesuaian dengan perkembangan Peserta didik	2
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2
	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	2

Sumber : (Iii et al., 2019) dimodifikasi

## **2. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran**

Validasi media bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan, Validasi dilakukan oleh ahli media.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Efektif	2
Interaktif	2
Efisiensi	2
Kreatif	2

Sumber : (Iii et al., 2019) dimodifikasi

### 3. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi materi dilakukan dengan tujuan validasi ahli materi yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran tentang Kondisi Geografis wilayah Indonesia.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi pembelajaran**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Aspek Kelayakan Materi	Pembelajaran	6
	Isi Materi	9

Sumber : (Bella, 2022) dimodifikasi.

### 4. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media

Adapun instrumen kepraktisan media adalah berupa angket. Angket yang akan disebarkan oleh peneliti adalah angket yang tertutup digunakan untuk mengukur apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu:

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

Pada instrumen ini angket akan disebar pada saat setelah uji coba produk. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat dari kepraktisan media jam putar berbasis permainan kartu pada materi ilmu pengetahuan sosial (IPS). Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan bahan ajar untuk respon guru adalah sebagai berikut:



Tabel 3.6 Kisi – Kisi Instrumen Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Materi	Relevansi materi dengan KD	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	1
		Materi sesuai dengan yang	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan uraian materi kondisi wilayah geografis Indonesia	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai	1
		Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i>	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		2.	Tampilan
Gambar pendukung	1		
Kejelasan uraian materi	1		
Penempatan dan penggunaan	1		
Kemudahan dalam penggunaan	1		

Sumber : (Bella, 2022) dimodifikasi.

**b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Siswa**

Instrumen ini juga bertujuan untuk melihat kepraktisan media jam putar berbasis permainan kartu yang telah dikembangkan

**Tabel 3.7 Kisi – kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1.	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis blackground	1
		Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	1
		Ilustrasi,warna,gambar pendukung	1
		Kejelasan penggunaan media	1
		Daya tarik media	1
		Penempatan tombol(botton) diberikan secara tepat	1
		Kejelasan struktur materi disajikan	1
		Ketepatan penggunaan bahasa	1
		Daya dukung program terhadap belajar	1
2.	Materi	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Ketepatan contoh – contoh gambar yang di berikan untuk kejelasan materi	1
		Materi mudah dimengerti	1
		Kedalaman materi yang disajikan	1
		Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus	1
		Mempermudah pemahaman siswa	1
		Memberi fokus perhatian	1
3.	Kemanfaatan	Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar	1
		Materi pelajaran akan lebih jelas di mengerti	1
		Memberi fokus perhatian	1

Sumber : (Bella, 2022) dimodifikasi

## F. Analisis Data

Melakukan analisis terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, yang kemudian mengorganisasikan data kedalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta instrumen kepraktisan produk media pembelajaran.

### 1. Analisis Validasi Media, Materi dan Bahasa Pembelajaran

Pada validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari media, materi dan bahasa pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun tolak ukur dengan menggunakan skala Likert berupa ketentuan yang dapat dilihat:

**Tabel 3.8 Pedoman Skor skala Likert pada Angket Validasi Media dan Materi**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Baik Sekali	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber : (Nabila et al., 2021) dimodifikasi.

**Tabel 3.9 Pedoman Skor skala Likert pada Angket Validasi Bahasa**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber : (BSNP, 2022) dimodifikasi

Media jam putar berbasis permainan kartu dikatakan Valid jika validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan media jam putar berbasis permainan kartu minimal memenuhi kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal. Untuk menganalisis kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

**Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi**

<b>No</b>	<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
1	81,00% -100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, dapat digunakan dengan banyak revisi
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, belum dapat digunakan, masih memerlukan revisi
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber :(Irawan & Hakim, 2021) dimodifikasi.

Dari tabel diatas maka, jika hasil validitas para ahli mencapai persentasi nilai minimal 61,00 % - 80,00 maka media pembelajaran sudah dikategorikan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validitas hanya mencapai 41,00 % - 60,00 % maka dinyatakan kurang valid dan harus melakukan dengan banyak revisi.

## 2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Respon guru dan siswa dianalisis berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru, dan instrumen kepraktisan untuk respon siswa yang diberikan kepada guru dan siswa, selanjutnya skor respon guru dan skor respon siswa diklasifikasi yang disesuaikan dengan katagori skor respon guru dan siswa dimana media jam putar berbasis permainan kartu dinyatakan praktis jika skor respon guru dan siswa minimal setuju.

Data yang diperoleh dari angket guru dan siswa akan dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Analisis tingkat kepraktisan produk dalam angket dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3.11 Pedoman Skor skala Likert pada Angket Kepraktisan**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Baik Sekali	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber : (Nabila et al., 2021) dimodifikasi.

**Tabel 3.12 Kategori Skala Likert Pada Angket Kepraktisan**

<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
75,01% - 100%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi
25,01% - 50,00%	Kurang praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00% - 25,00%	Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber : (Kumalasani, 2018) dimodifikasi

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai skor 4 pada setiap deskripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa agar media jam putar berbasis permainan kartu agar hasil dari analisis data kepraktisan dapat mencapai nilai yang sesuai dengan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan yang diperoleh peneliti yaitu sebuah Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023. Produk yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu ini berdasarkan paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Dick dan Carry (Mentor, 2021). ADDIE yang terdiri dari empat tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun Hasil yang diperoleh pada setiap yang dikembangkan, dapat diuraikan sebagai berikut.

##### 1. Tahap Analisis

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Berikut ini tahapan yang terdapat pada tahapan analisis, yakni :

###### a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini melaksanakan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD Hang Tuah 2 Titipapan. Pada hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis, sehingga peserta didik masih kurang aktif dan kurang memahami dalam

berlangsungnya proses pembelajaran. Maka peneliti melakukan post test dan pre test terhadap peserta didik.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Desain Produk adalah rangkaian usaha untuk mempelajari dan merencanakan benda pakai yang fungsional, dan estetik sehingga menjadi lebih bernilai dan bermanfaat bagi penggunanya (konsumen). Biasanya, produk yang telah dirancang akan diproduksi massal secara industri.

Pada tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah perancangan atau design. Dengan membutuhkan beberapa alat dan bahan. **Pertama** kali yang akan dilakukan yaitu menyiapkan buku referensi kurikulum merdeka dari buku kemendikbud (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial *untuk SD kelas V*, **kedua** menyusun desain, yang terdapat pada langkah – langkah pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan kartu sebagai berikut :

- a. Media terdapat 3 sisi yaitu sisi yang pertama materi geografi wilayah Indonesia, sisi yang kedua untuk jam putar dan sisi yang ketiga untuk materi batas wilayah geografis Indonesia seperti wilayah Indonesia bagian barat, utara, selatan dan timur.
- b. Peserta didik maju kedepan untuk memutar jam geografis Indonesia
- c. Setelah peserta didik memutar jarum jam otomatis berhenti disalah satu gambar pulau geografis Indonesia



- d. Setelah berhenti disalah satu gambar pulau, peserta didik diperkenankan untuk menjawab isi materi yang terkait disalah satu gambar pulau. Seperti contoh: pulau sumatera memiliki luas  $473,481 \text{ km}^2$ .
- e. Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu tersebut, maka peserta didik dapat melempar pertanyaan itu ke peserta didik lain untuk bisa mendapatkan jawabannya.

**ketiga** menyusun desain instrument kevalidan berupa lembar instrument validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Presentase tingkat kevalidan rata – rata penilaian oleh ahli materi 89,33% , ahli media 90% dan ahli bahasa 85,41% dan hasil kepraktisan pada respon peserta didik 89,41%, dan respon guru 88,09% menyatakan tertarik yang artinya pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu ini layak dan valid sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan penelitian adalah upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berbentuk bahan bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori. Sesudah dirancang sebuah produk yang berupa media jam putar berbasis permainan kartu kemudian tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba pada kelayakan media yang akan divalidasi produk dalam proses pembelajaran.

#### a) **Validasi Produk**

Produk pengembangan di validasi terlebih dahulu oleh para validator dengan menggunakan instrument yang telah disediakan oleh peneliti. Media jam putar berbasis permainan kartu yang telah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media, dan hasil evaluasi para ahli. Penyajian validasi ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

##### **1. Validasi Ahli Materi**

Media jam putar berbasis permainan kartu ini divalidasikan oleh ibu Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd. Uji materi ini bertujuan untuk mengetahui materi yang disajikan pantas diberikan ke peserta didik atau tidak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dari tabel 4.4 yang dapat disimpulkan bahwa jumlah hasil validasi diperoleh 67 dan presentase skor 89,33% sehingga dapat dinyatakan layak dan diterapkan pada saat proses pembelajaran.

##### **2. Validasi Ahli Media**

Media jam putar berbasis permainan kartu ini divalidasikan oleh Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. Uji Media ini bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dari tabel 4.5 yang dapat disimpulkan bahwa jumlah hasil validasi media diperoleh

36 dan presentase skor 90% sehingga dapat dinyatakan layak dan diterapkan pada saat proses pembelajaran.

### **3. Validasi Ahli Bahasa**

Media jam putar berbasis permainan kartu ini divalidasikan oleh Bapak Amin Basri, M.Pd. Uji Bahasa ini bertujuan untuk mengukur apakah bahan ajar yang telah dikembangkan valid atau tidak.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa dari tabel 4.6 yang dapat disimpulkan bahwa jumlah hasil validasi bahasa diperoleh 41 dengan presentase skor 85,41% kelayakan sangat baik.

### **4. Kepraktisan Respon Peserta Didik dan Respon Guru**

#### **a. Hasil Kepraktisan Respon Peserta Didik**

Setelah peneliti merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari beberapa validator oleh para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dinyatakan layak kemudian diimplementasikan ke peserta didik yang terdiri dari 24 orang peserta didik pada kelas V di SD Hang Tuah 2 Titipapan. Setelah itu, hasil angket peserta didik dinyatakan layak berdasarkan tabel 4.7

Dari tabel 4.7 analisis data hasil respon peserta didik terhadap media jam putar berbasis permainan kartu yang diikuti 24 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil persentase rata – rata skor 89,41%. Maka tingginya persentase respon

peserta didik terhadap media pembelajaran jam putar tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

#### b. Hasil Kepraktisan Respon Guru

Berdasarkan tabel 4.8 yang terdapat pada data hasil respon guru terhadap media jam putar berbasis permainan kartu yang diikuti 24 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil persentase rata – rata skor 82,22%. Maka tingginya persentase respon guru terhadap media pembelajaran jam putar tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

##### 1. Hasil Produk



**Gambar 4.1 Hasil Produk Media Jam Putar**



**Gambar 4.2 Hasil Produk Media Kartu**

## 2. Revisi Produk

Melakukan perbaikan pada media jam putar berbasis permainan kartu sesuai dengan saran perbaikan dari para ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan media jam putar sesuai dengan saran dari validator.

### A. Tabel Hasil Akhir



#### 1) Revisi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
1.	Shinta Jayanti Sinaga,S.Pd	<p style="text-align: center;"><b>Pilihan Berganda</b></p> <p>Nama : _____ Pelajaran : _____ Kelas : _____ Hari/tanggal : _____</p> <p><b>A. PILIHAN GANDA</b> Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A,B,C, dan D dituliskan jawaban yang telah disediakan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Indonesia adalah negara ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Kerajaan</li> <li>Majaj</li> <li>Kerendahan</li> <li>Tetapan</li> </ol> </li> <li>Pada peta letak Indonesia sangat strategis dan luas sehingga menjadi jalur ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Ekonomi</li> <li>Pelayangan</li> <li>Pertyalapan</li> <li>Asing</li> </ol> </li> <li>Ada dua pertemuan rangkaian pada pegunungan yaini sirkum...       <ol style="list-style-type: none"> <li>Pasifik dan Mediterania</li> <li>Uraa dan Selatan</li> <li>Pasifik dan Ocean</li> <li>Mediterania dan Hindi</li> </ol> </li> <li>Dataran lebar terdapat di pulau ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Kalimantan</li> <li>Papua</li> <li>Sumatara</li> <li>Jawa</li> </ol> </li> <li>Angin yang ditandai dengan corak hujan yang tinggi disebut ....       <ol style="list-style-type: none"> <li>Puwing belung</li> <li>Musim</li> <li>Pasar</li> <li>Barat</li> </ol> </li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>POST TEST</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>MENGAPA INDONESIA DIKATAKAN SEBAGAI NEGARA KEPULAUAN?</li> <li>WILAYAH APA SAJA YANG TERMASUK KE DALAM KEADAAN ALAM GEOGRAFIS INDONESIA?</li> <li>JELASKAN YANG DIMAKSUD DENGAN LETAK GEOGRAFIS YANG DITENTUKAN OLEH LETAK ASTRONOMIS DAN LETAK GEOLOGIS</li> <li>TULISKAN BEBERAPA HAL YANG MEMPENGARUHI NEGARA INDONESIA BERDASARKAN PADA LETAK GEOGRAFISNYA</li> <li>JELASKAN APA YANG KAMU KETAHUI TENTANG WILAYAH INDONESIA BESERTA BATAS LAUT WILAYAHNYA</li> </ol> <p>NAMA : _____ X _____ RIFAS : _____</p>

**Tabel 4.1 Revisi Ahli Materi**

## 2) Revisi Ahli Media

Tabel 4.2 Revisi Ahli Media

No.	Nama Validator	Sebelum	Sesudah
1.	Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd	Tidak terdapat logo Umsu  The image shows a 'Jam Putar' (rotating wheel) media. It consists of a circular board with numbers 1-12 around the perimeter and a central dial with a needle. To the left of the board is a vertical banner with the text 'JAM PUTAR' and 'MUSYAWARAH PENGUSULAN'.	Terdapat logo umsu di sebelah kiri media  The image shows the same 'Jam Putar' media, but now with a logo of UMSU (Universitas Muhammadiyah Surabaja) added to the left side of the board.

## 4. Implementation

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel hasil respon siswa membuktikan bahwa 24 orang peserta didik memperoleh hasil presentase rata – rata adalah 89,41% dan respon guru memperoleh hasil presentase rata – rata adalah 82,22%. Maka disimpulkan bahwa media jam putar berbasis permainan kartu sudah layak digunakan sebagai proses pembelajaran pada media pembelajaran.

## B. Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementantion*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan. Dimana pada tahap ini memperoleh bahwa media Jam putar berbasis permainan kartu dapat digunakan proses pembelajaran. Pada tahap desain (*design*)

peneliti melakukan kegiatan berupa menyiapkan referensi buku dan menyusun desain produk. Dimana pada tahap ini agar desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan kegiatan berupa pengembangan produk, validasi, dan uji coba. Dimana pada tahap ini memperoleh penilaian oleh para ahli, guru kelas V dan respon peserta didik dan guru yang menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Dari hasil data tabel 4.4 memperoleh penilaian ahli materi dengan hasil presentase penilaian adalah 89,33% maka dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil data tabel 4.5 memperoleh penilaian ahli media dengan hasil presentase penilaian adalah 90% maka dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil data tabel 4.6 memperoleh penilaian ahli bahasa dengan hasil presentase penilaian yang sangat baik adalah 85,41% maka dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari data tabel 4.7 yang dinilai oleh 24 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil presentase rata – rata skor 89,41% Maka tingginya persentase respon peserta didik terhadap media jam putar berbasis permainan kartu tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Dari data tabel 4.8 yang dinilai oleh 24 orang peserta didik. Data tersebut memiliki hasil presentase rata – rata skor 82,22% Maka tingginya persentase respon guru terhadap media jam putar berbasis permainan kartu tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media jam putar berbasis permainan kartu layak digunakan

sebagai media pembelajaran dan dilihat dari tingkat kevalidan yang diberikan oleh para ahli. Begitu juga dengan nilai keparaktisan yang mendapatkan kategori sangat praktis yang diberikan oleh guru dan peserta didik. Media jam putar berbasis permainan kartu mampu menarik perhatian peserta didik untuk mencobanya dalam proses pembelajaran berlangsung. Para peserta didik diperlihatkan hal baru dalam proses pembelajarannya, peserta didik terlihat penasaran dengan media yang ditampilkan. Media jam putar berbasis permainan kartu membuat peserta didik fokus untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal ini mempengaruhi situasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan dari (Munifah, 2023) Media pembelajaran jam putar adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat poin materi pembelajaran. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang efektif. Serta media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut (Muslimah & Rahmawati, 2020) Game Edukasi Si Putar merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat lebih interaktif, dimana media tersebut dikembangkan agar siswa lebih aktif dan berpartisipasi lebih dalam proses pembelajaran. Dalam media tersebut menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran



yang interaktif yang memberikan respon terhadap kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran memiliki beragam fungsi di dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru, melainkan juga sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa dalam pembelajaran yang dimana informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut (Mardati & Wangid, 2015) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan kartu gambar yang berisikan gambar – gambar yang nyata atau konkret maupun kata – kata, karena peserta didik di usia sekolah dasar awal merupakan peralihan dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Dengan menggunakan gambar yang konkret peserta didik lebih cepat memahami konsep yang akan disampaikan.

Menurut (Raya et al., 2019) Media berbasis permainan kartu juga dapat digunakan dalam situasi, peristiwa ataupun perubahan waktu yang tidak mungkin karena keterbatasan ruang. Media kartu bergambar ini dapat menggambarkan, memperjelas dan memperkuat komunikasi secara lisan maupun tertulis. Memberikan hal-hal yang konkret dalam kondisi belajar.

Menurut (Putu et al., 2021) Media pembelajaran kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apapun dan sangat mudah untuk digunakan yang dimana dalam media tersebut terdapat materi pembelajaran atau gambar-gambar yang nyata atau konkret serta terdapat tulisan sebagai petunjuk agar mudah untuk dipahami oleh anak. Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah

produk media pembelajaran kartu bergambar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Produk yang dikemas dalam bentuk media kartu bergambar yang diberikan kepada anak yang dapat digunakan didalam kelas maupun belajar dirumah secara mandiri bersama orang tua.

Berdasarkan dari penjelasan beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu merupakan sebuah alat peraga yang dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelebihan yang dimiliki dari media jam putar berbasis permainan kartu yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS, dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan ide kreativitas dan inovatif, peserta didik tertarik karena menggunakan variasi bergambar dari media maupun kartu dan peserta didik mampu berkerja sama dengan baik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media jam putar berbasis permainan kartu pada siswa kelas tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023 diperoleh sebagai berikut :

1. Pada hasil validasi persentase rata – rata penilaian oleh ahli materi 89,33%, ahli media 90% dan ahli bahasa 85,41% sehingga media jam putar berbasis permainan kartu dikatakan layak digunakan.
2. Hasil kepraktisan media dapat diketahui melalui uji coba yang dilakukan dalam tahap implementasi. Kepraktisan didapatkan dari respon peserta didik dan respon guru. Perolehan penilaian yang didapatkan melalui respon peserta didik sebesar 89,41%, dan respon guru sebesar 82,22% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam an Sosial) di kelas V SD Hang Tuah 2 Titipapan.
3. Media jam putar berbasis permainan kartu yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena langkah-langkahnya yang sistematis. Pada tahap analisis peneliti menganalisis dua hal yaitu kebutuhan dan karakteristik siswa. Untuk tahap desain peneliti

mendesain media jam putar berbasis permainan kartu dari alat dan bahan yang digunakan hingga tampilan media menarik. Tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli, yaitu; ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi. Hasil penelitian pengembangan ini, media jam putar berbasis permainan kartu ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hingga selanjutnya media masuk ketahap implementasi atau tahap uji coba dengan uji coba kepraktisan yang akan diberikan oleh guru dan peserta didik.

## **B. Saran**

Berikut saran yang dapat disampaikan, yakni:

1. Harapan peneliti Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang lebih baik pada sebelumnya.
2. Harapan peneliti pengembangan media jam putar tidak hanya terbatas pada permainan kartu saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bella. (2022). Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran. *Instrumen Pengembangan*, 1–44.
- BSNP. (2022). Kisi - Kisi Lembar Penilaian. *Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1–40. [https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN 1.1-1.10.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf)
- Chairina, I. (2022). pengembangan media spinning wheel pada pembelajaran kelas tinggi. *Pengembangan Media Kelas Tinggi*, 8.5.2017, 6–148.
- Chalimah, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama. *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di MI*, 1–114.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam*.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Iii. (2019). *Jenis - jenis penelitian*. 16(2), 36–58.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Khairiah, A. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Siswa Pada Materi Ekonomi*. 15.
- Khoerul ummah, N. W. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Kompetensi, A., & Indonesia, W. (n.d.). *Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumber daya Alam*.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match. *Jurnal Prima Edukasia*, 3, 120–132.

- Mardianto. (2019). Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya. *12 Th International Woskshop and Conference of Asean Studies in Islamic and Arabic Education, Social Sciences and Educational Technology*, 1–8.
- Masyithah, A., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsang Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 24–39. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1465>
- Mentor, K. P. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19* (R. Hartono (ed.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Munifah, D. (2023). Pengembangan Media Jam Putar Pancasila Untuk Meningkatkan Belajar Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas IV MI Miftahul Falah Manisrenggo Kota Kediri. *Pengembangan Media IAIN*, 01(4), 1–17.
- Muslimah, P. A., & Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Si Putar Berbasis Android Materi Perkalian Sebagai Media Belajar Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(3), 528–538.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Patilima, S. (2022). Sekolah Penggerak Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0(0), 228–236.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 489–495. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p489-495>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Putu, N., Rosalina, P., Ujianti, P. R., Vina, M., & Paramita, A. (2021). *Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak*. 2, 55–64.
- Raya, J. K., Tim, C., Cengkareng, K., & Barat, J. (2019). *MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PROFESI BAGI SISWA SD KELAS ATAS* Dendy Setyadi. 33(2), 137–146.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa

- Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Solichah, M., Akhwani, & Hartatik. (2023). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 48–60. <http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/>
- Solichah, M., Akhwani, Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92.
- Syahrini, Q. (2019). *Penggunaan Teknik Dialog Melalui Media Kartu UNO dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia*. 5–7.
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). Pengertian Roda Putar. *PGSD - Pengembangan Media*, 33(1), 1–12.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>
- Yuniawatika, M. F., & Hadisurya, S. P. Y. (2023). Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *METODIK DIDAKTIK Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 19(1), 1–11.
- Yusuf Sukman, J. (2020). Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website. *Pengembangan Media*, 4, 1–199.

# LAMPIRAN



# MODUL AJAR

Bab 6  
Indonesiaku  
Kaya Raya



## IPAS

(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: INGGHID TRI WHARDHANI
<b>Instansi/Sekolah</b>	: SD HANG TUAH 2 TITIPAPAN
<b>Jenjang / Kelas</b>	: SD / V
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 X 35 Menit (3 x Pertemuan)
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2022/ 2023

## B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</p>	<p>Peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa media jam putar berbasis permainan kartu untuk mengenal kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia peserta didik mampu mengingat keadaan alam wilayah Indonesia, Batasan laut wilayah Indonesia , dan pengaruh letak geografis Indonesia.</p> <p>Akhir fase ini , peserta didik mampu mengenal wilayah geografis Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu.</p>
<p>Keterampilan proses</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati kondisi wilayah geografis Indonesia dengan menggunakan buku IPAS</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</li> </ol>

	<p>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>4. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</p> <p>5. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</p>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<p>1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.</p> <p>2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.</p>
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geografis Wilayah Indonesia</li> <li>• Keadaan alam di wilayah Indonesia</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh letak geografis Indonesia</li> </ul>
<b>Keterampilan yang Dilatih</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca dan mengambil informasi dari buku IPAS.</li> <li>2. Melakukan pengamatan pada media yang akan diajarkan.</li> <li>3. Mengidentifikasi informasi terkait dengan geografis Indonesia.</li> <li>4. Menulis (menuangkan gagasan atau pendapat dalam bentuk tulisan).</li> <li>5. Kerja sama dalam aktivitas berkelompok.</li> <li>6. Menganalisis.</li> <li>7. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan).</li> <li>8. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya, mengapresiasi).</li> </ol>

<b>Target Peserta Didik :</b>
Peserta didik Reguler
<b>Jumlah Siswa :</b>
24 Peserta didik
<b>Assesmen :</b>
<p>Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>
<b>Jenis Assesmen :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk Media Jam Putar</li> <li>• Tertulis</li> </ul>

<b>Model Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK</li> <li>• Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu</li> <li>• Berkelompok</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi , <i>Problem Based Learning</i>
<b>Sarana dan Prasarana</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran yang dipakai adalah Buku Siswa.</li> <li>2. Jam Putar; jam putar memiliki angka putaran sebanyak 24 angka. Media kartu; Media kartu ini memiliki angka di sisi pertama (depan) penomoran angka 1-24 dan sisi kedua (Belakang) gambar pulau yang akan dijelaskan peserta didik.</li> </ol>
<b>Materi Pembelajaran</b>
Bab 6 - Indonesiaku Kaya Raya  TOPIK A : Bagaimana Bentuk Indonesiaku?
<b>Sumber Belajar :</b>
1. Sumber Utama

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD</li> </ul> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<b>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</b>
<b>Pengenalan Topik Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya</b>
<b>Pertanyaan Esensial</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Di manakah aku tinggal?</li> <li>2. Apakah Indonesia memiliki batas laut?</li> <li>3. Dari mana aku dapat melihat batas laut wilayah Indonesia?</li> </ol>
<b>Kegiatan Pembuka</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.</li> <li>• Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.</li> <li>• Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>• Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.</li> <li>• Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana</li> </ul>

kegiatan pembelajaran.
<b>Kegiatan Inti</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1 Guru menanyakan kembali kepada peserta didik terkait materi pembelajaran sebelumnya.</li><li>2 Guru menjelaskan materi pembelajaran kondisi geografis wilayah Indonesia, setelah guru menjelaskan materi pembelajaran , guru memperkenalkan media pembelajaran kepada peserta didik.</li><li>3 Guru menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu dengan materi kondisi geografis wilayah Indonesia.</li><li>4 Media jam putar terdapat 3 sisi yaitu sisi yang pertama materi geografi wilayah Indonesia, sisi yang kedua untuk jam putar dan sisi yang ketiga untuk materi batas wilayah geografis Indonesia seperti wilayah Indonesia bagian barat, utara, selatan dan timur.</li><li>5 Guru memberikan sebuah kartu ke masing – masing peserta didik.</li><li>6 Salah satu Peserta didik maju kedepan untuk memutar jam geografis wilayah Indonesia.</li><li>7 Setelah peserta didik memutar jarum jam otomatis berhenti disalah satu gambar pulau geografis Indonesia .</li><li>8 Setelah berhenti disalah satu gambar pulau, peserta didik diperkenankan untuk menjawab isi materi yang terkait disalah satu gambar pulau. Seperti contoh: pulau sumatera memiliki luas 473,481 km<sup>2</sup>.</li></ol>

- 9 Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu tersebut, maka peserta didik dapat melempar pertanyaan itu ke peserta didik lain untuk bisa mendapatkan jawabannya.

### **Kegiatan Penutup**

- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran.

## **Topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku?**

### **Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi letak dan kondisi geografis Indonesia.

### **Pertanyaan Esensial:**

1. Apa fungsi peta?
2. Bagaimana letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?
3. Apa sajakah pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial masyarakat?
4. Mengapa Indonesia disebut negara kepulauan?



### **Kegiatan Pembuka**

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati media pembelajaran jam putar berbasis permainan kartu
2. Guru menjelaskan materi kondisi wilayah geografis Indonesia kepada peserta didik
3. Guru membagikan kartu penomoran kepada peserta didik
4. Setelah guru menjelaskan, guru membuat kelompok sesuai dengan penomoran jam putar (Misal, nomor peserta 8 dan 20 yang artinya jika putaran jam berhenti pukul 08.00 dan 20.00) peserta didik yang akan menjelaskan gambar yang ada di kartu.
5. Guru menyimpulkan jawaban peserta didik secara singkat dan padat.
6. Guru memberikan penghargaan dan motivasi pada semua peserta didik.

### **Kegiatan Inti**

**Persiapan sebelum kegiatan:** Dalam kegiatan ini peserta didik akan mengamati sebuah media jam putar. Guru bisa mengatur jumlah peta sesuai fasilitas dan kebutuhan.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik A pada Buku Siswa. Lanjutkan diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai kondisi geografis Indonesia. Guru dapat memancing dengan memberikan pertanyaan seperti:
  - a. Apa yang digambarkan oleh sebuah peta?
  - b. Informasi apa yang bisa diambil dari buku yang sudah dibaca?
2. Setelah selesai berdiskusi, berikan arahan mengenai kegiatan yang akan mereka lakukan sesuai instruksi di Buku Siswa.
3. Saat kegiatan diskusi, mulailah dengan meminta peserta didik menyampaikan hasil pengamatan dan informasi yang mereka dapatkan. Kemudian, lakukan pembahasan mengenai letak kondisi geografis berdasarkan keadaan alamnya dan mengamati media pembelajaran yang ada.

4. Tutup diskusi dengan menyimpulkan informasi yang bisa didapatkan dari pembelajaran letak geografis wilayah Indonesia



### Mari Mencari Tahu

1. Sampaikan kepada peserta didik bahwa sekarang mereka akan mencari informasi mengenai kondisi geografis Indonesia dari peta. Ingatkan kembali mengenai ilmu yang sudah mereka dapatkan pada kegiatan sebelumnya.
2. Berikan arahan kegiatan sesuai instruksi pada Buku Siswa. Guru dapat memodifikasi informasi yang terdapat pada buku sesuai kondisi peta yang dimiliki.
  - a. Berada di benua apakah Indonesia?
  - b. Indonesia berada di antara dua benua. Benua apa sajakah itu?
  - c. Indonesia juga berada di antara dua samudra. Samudra apa sajakah itu?
  - d. Indonesia memiliki pulau sebanyak 17.508. Dilihat dari jumlah pulaunya, apakah bentuk negara Indonesia?
  - e. Jika dibandingkan, manakah yang lebih besar, wilayah lautan atau wilayah daratan Indonesia?
3. Lakukan kegiatan diskusi seperti pada kegiatan sebelumnya. Akhiri diskusi dengan menyimpulkan mengenai letak geografis negara Indonesia.



### Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku

1. Apa informasi yang bisa kalian dapatkan dari peta?

Lokasi dan luas suatu tempat, kenampakan alam di permukaan Bumi, arah dan jarak dari berbagai tempat, area di sekitarnya, dan sebagainya.

2. Berdasarkan apa yang sudah kalian dapatkan, menurut kalian apa kelebihan yang dimiliki negara Indonesia?

Bervariasi, berhubungan dengan kondisi Indonesia sebagai negara maritim dan agraris.

3. Sebagai negara maritim, apa potensi yang menurut kalian bisa dikembangkan di Indonesia?

Bervariasi, bisa potensi dalam makanan laut, energi alternatif, tempat wisata, garam, dan sebagainya.

4. Sebagai negara agraris, apa potensi yang menurut kalian bisa dikembangkan di Indonesia?














Bervariasi, bisa potensi dalam bidang pertanian, perkebunan, perhutanan dan peternakan.

5. Bagaimana dengan tempat tinggal kalian? Apakah termasuk daerah maritim atau agraris? Mengapa?

Bervariasi. Arahkan peserta didik untuk menggunakan pengetahuan mengenai letak dan kondisi geografis dalam menentukannya.

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

<b>Pelaksanaan Asesmen</b>	
<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.</li> <li> Melakukan penilaian antarteman.</li> <li> Mengamati refleksi peserta didik.</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Presentasi</li> <li> Proyek</li> <li> Portofolio</li> </ul>	
<b>Pengayaan dan Remedial</b>	
<p><b>Pengayaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).</li> <li> Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.</li> <li> Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan</li> </ul>	<p><b>Remedial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.</li> <li> Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.</li> <li> Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.</li> </ul>

pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi					
<b>Kriteria Penilaian :</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.</li> <li>• Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100</li> </ul>					
<b>Rubrik Penilaian :</b>					
<b>Rubrik Penilaian Media</b>					
<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Perlu Perbaikan</b>	
<b>Produk :</b>  1. Menggunakan SDA yang ada di sekitar 2. Termasuk kelompok SDA hayati 3. Termasuk kelompok SDA bisa diperbarui 4. Produk memiliki manfaat 5. Ramah lingkungan dan bisa didaur ulang 6. Produk disajikan dengan rapi dan menarik	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 4 -5 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 - 3 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi $\leq 1$ kriteria yang diharapkan.	
<b>Kreativitas</b>	Produk merupakan	Produk merupakan	Produk sudah ada dan peserta	Produk yang dibuat tidak	

	kreasi baru yang belum ada sebelumnya.	modifikasi atau pengembangan dari produk yang sudah ada.	didik mencoba membuat ulang.	memenuhi aspek kebaruan.
Poster produk, berisi: 1. Nama produk 2. SDA yang digunakan 3. Fungsi/manfaat 4. Cara membuat 5. Penjelasan mengapa produk ramah lingkungan dan bisa didaur ulang	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 3 -4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 -2 kriteria yang diharapkan	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman	Menjawab pertanyaan juri dengan percaya diri, jelas, dan tidak melihat	Menjawab pertanyaan juri dengan percaya diri, jelas, dan sesekali poster/ catatan.	Bisa menjawab pertanyaan juri, namun perlu diarahkan dan sesekali melihat poster/catatan.	Kesulitan menjawab pertanyaan juri.

	poster/ catatan.				
Penyelesaian Masalah dan Kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi, namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan.	Tidak punya inisiatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.	

### Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	

4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

#### **Refleksi Peserta Didik:**

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?



5. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
6. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
7. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?  
(Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan).

## C. LAMPIRAN

### Lembar Kerja :

#### Lampiran 6.1 : Materi Letak Geografis Indonesia

##### 1. Pengertian Wilayah Geografis Indonesia

Dalam Buku Panduan Guru Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (Ghaniem et al., 2021) Indonesia berbentuk negara kepulauan, di mana terdapat 17.508 buah pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke. Dengan jumlah pulau yang demikian banyak, Indonesia menjadi Negara kepulauan terbesar di dunia. Luas wilayah Indonesia yaitu 5.193.250 km<sup>2</sup> yang terdiri atas wilayah daratan dan lautan luas wilayah daratan Indonesia mencapai 1.919.440 km<sup>2</sup> sedangkan wilayah lautan sekitar 3.273.810 km<sup>2</sup>. Hal ini menyebabkan kondisi kekayaan alam yang baik yang berguna untuk kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografisnya ditentukan oleh letak astronomis dan letak geologis. Secara geografis, Indonesia terletak di antara 2 samudera besar dunia, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, di antara 2 benua besar yaitu Benua Asia dan Benua Australia, dan pada pertemuan dua rangkaian pegunungannya, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania.

## **2. Batas Laut Wilayah Indonesia**

Berikut batas laut Indonesia yaitu :

- a. Luas laut teritorial Indonesia adalah  $290.000 \text{ km}^2$
- b. Luas zona tambahan Indonesia adalah  $270.000 \text{ km}^2$
- c. Luas zona ekonomi eksklusif Indonesia adalah  $3.000.000 \text{ km}^2$
- d. Luas landas kontinen Indonesia adalah  $2.800.000 \text{ km}^2$
- e. Luas total perairan Indonesia adalah  $6.400.000 \text{ km}^2$
- f. Luas NKRI (darat + perairan) adalah  $8.300.000 \text{ km}^2$ .

## **3. Keadaan Alam Geografis Indonesia**

Beberapa wilayah keadaan alam geografis di Indonesia, yaitu :

### 1) Pulau Sumatera

Pulau Sumatera ini memiliki wilayah  $473.481 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunung seperti, Gunung Kerinci , Gunung Dempo, Gunung Leuser, Dan Gunung Merapi serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Selat Malaka, Selat Karimata, Danau Toba, Sungai Musi, Sungai Batanghari.

### 2) Pulau Jawa

Pulau Jawa ini memiliki wilayah  $128.297 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunung seperti, Gunung Salak , Gunung Merapi, Gunung Semeru, Dan Gunung Slamet serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Bengawan Solo, Sungai Cisadane, Waduk Jatiluhur.

### 3) Pulau Kalimantan

Pulau Kalimantan ini memiliki wilayah  $743.330 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunung seperti, Gunung Raya, Dan Gunung Kinabalu serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Kapuas, Sungai Mahakam, Sungai Barito, dan Danau Bangkai.

### 4) Pulau Sulawesi

Pulau Sulawesi ini memiliki wilayah  $174.600 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunung seperti, Gunung Latimojang, Dan Gunung Rantemario serta terdapatnya

wilayah perairan, Seperti Sungai Paso, Sungai Lariang, Danau Towuti, dan Pantai Losari.

5) Pulau Bali dan Nusa Tenggara

Pulau Bali dan Nusa Tenggara ini memiliki wilayah  $72.876 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunungseperti, Gunung Batur, Gunung Rinjani, Gunung Agung, Dan Gunung Tambora serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Petanu, Pantai Lombok. Pantai Kuta, Danau Batur, dan Danau Batu.

6) Pulau Papua

Pulau Papua ini memiliki wilayah  $319.036 \text{ km}^2$  dengan beberapa gunung seperti, Gunung Jaya Wijaya Dan Gunung Daerabora serta terdapatnya wilayah perairan, Seperti Sungai Memberamo, Sungai Baliem, Danau Sentani, dan Pantai Raja Ampat.

#### **4. Pengaruh Letak Geografis Indonesia**

Berikut ini adalah beberapa hal yang mempengaruhi negara Indonesia berdasarkan pada letak geografisnya.

e) Mempengaruhi Musim

Letak geografis Indonesia yakni dilalui oleh hembusan angin mousoon atau yang lebih dikenal dengan angin muson. Angin muson ini memberikan perbedaan musim pada negara Indonesia. Yang mana hal tersebut akan memengaruhi proses terjadinya hujan pada musim penghujan dan juga pada musim kemarau yang panas. Selain itu, angin muson sendiri akan bergerak secara bergantian sebanyak dua kali pada sepanjang tahun.

f) Wilayah Strategis

Seperti yang telah dituliskan dalam poin sebelumnya bahwa letak negara Indonesia sendiri berada di antara dua benua dan dua samudra. Hal ini menjadikan negara Indonesia sebagai jalur perlintasan Internasional, baik itu melalui laut ataupun melalui udara. Dengan begitu, hal tersebut akan

mempengaruhi perkembangan ekonomi yang berada di zona ekonomi eksklusif Indonesia serta dilalui oleh berbagai industri besar.

g) Mempunyai Keberagaman Budaya

Karena posisi wilayah negara Indonesia berada di antara dua benua, yakni Benua Australia dan Benua Asia, sehingga negara Indonesia dapat dikatakan berada di *cross position*. Alasan itulah yang menjadikan negara Indonesia memiliki keanekaragaman budaya berupa bahasa, seni, dan agama.

h) Mempunyai Lokasi Dagang Strategis

Letak geografis yang baik ini menjadikan negara Indonesia memiliki lokasi perdagangan yang strategis. Hal ini karena wilayah negara Indonesia menjadi jalur distribusi barang dagang. Alasan inilah yang membuat Indonesia memiliki mitra dagang dengan berbagai negara yang berada di sekitarnya. Sehingga menjadikan aktivitas perdagangan semakin meningkat.

### Lampiran 6.1 : Lembar Kerja Siswa

1. Mengapa Indonesia dikatakan sebagai negara kepulauan?

Jawab : Karena Indonesia memiliki jumlah pulau yang sangat banyak kurang lebih 17.508 pulau yang tersebar sampai Merauke, hal ini menyebabkan kondisi kekayaan alam yang baik berguna untuk kesejahteraan masyarakat Indonesia.

2. Wilayah apa saja yang termasuk ke dalam keadaan alam geografis Indonesia ?

Jawab : Wilayah pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali dan Nusa Tenggara dan Papua.

3. Jelaskan yang dimaksud dengan Letak geografis yang ditentukan oleh letak astronomis dan letak geologis ?

Jawab : Secara geografis, Indonesia terletak di antara 2 samudera besar dunia, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, di antara 2 benua besar yaitu Benua Asia dan Benua Australia, dan pada pertemuan dua rangkaian pegunungannya, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania.

4. Tuliskan beberapa hal yang mempengaruhi negara Indonesia berdasarkan pada letak geografisnya?

Jawab : Mempengaruhi Musim, Wilayah Strategis, Mempunyai Keberagaman Budaya dan Mempunyai Lokasi Perdagangan Strategis.

5. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang wilayah Indonesia beserta batas laut wilayahnya ?

Jawab : Disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

#### **Bahan Bacaan Peserta Didik :**

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang Indonesiaku Kaya Raya dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

#### **Glosarium**

Agraris : kegiatan pemanfaatan sumber daya hayati untuk menghasilkan bahan pangan, bahan baku industri atau sumber energi.

Batas laut : garis batas yang merupakan pemisah kedaulatan suatu negara yang didasarkan atas hukum internasional.

Geografis : letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain.

Kepulauan : sebutan untuk kumpulan pulau-pulau atau gugusan beberapa buah pulau.

Maritime : hal yang berkenaan dengan laut, terutama hal yang berhubungan dengan pelayaran dan perdagangan di laut

Wilayah ; alat dalam studi geografi yang berguna untuk membagi permukaan bumi yang sangat luas ini menjadi satuan keruangan yang lebih kecil. Wilayah adalah satuan keruangan, satuan keruangan yang terbesar yaitu realm geografik.

#### Daftar Pustaka:

Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *PPPK, C. G. (2018). Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam. 1-46. [https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PEMBELAJARAN/Pembelajaran\\_1\\_IPS - Geografi.pdf](https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PEMBELAJARAN/Pembelajaran_1_IPS_-_Geografi.pdf).*

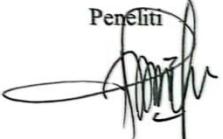


Wali Kelas



Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd

Peneliti






Inghid Tri Whardhani

## Lampiran 1

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK SD HANG TUAH 2 TITIPAPAN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**KELAS : V**

NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	SENIN	SELASA	RABU
			4/12/2023	5/12/2023	6/12/2023
1	Alpatar Sirait	L	✓	✓	✓
2	Andi Riswan Kalapadang	L	✓	✓	✓
3	Andika Prasetyo	L	✓	✓	i
4	Ari Pratama Manurung	L	✓	✓	✓
5	Diego Kristian Sirait	L	✓	✓	✓
6	Evelin Egrasya Sagala	P	✓	✓	✓
7	Filadel Fia	P	✓	✓	✓
8	Gervasius V. Ulahayanan	L	✓	✓	✓
9	Guntur Bayu Maulana	L	✓	✓	✓
10	Hasbiwaly Nursuhada	L	✓	✓	✓
11	Jihan Humairah Lubis	P	✓	✓	✓
12	Kanaya Pradita	P	✓	✓	✓
13	Leony Aisyah Putri	P	✓	✓	✓
14	M. Sakti Aulia Siregar	L	✓	✓	✓
15	M. Damaska Kurniawan	L	✓	✓	✓
16	M. Fatan Ryzki Pratama	L	✓	✓	✓
17	M. Nafis Lubis	L	✓	a	✓
18	M. Rifqi Hidayat	L	✓	a	✓
19	Natasya P. Olivia	P	✓	✓	✓
20	Nayla Syahviani	P	✓	✓	✓
21	Raihan Rais Afham	L	✓	✓	✓
22	Rasya Pranata	L	✓	✓	✓
23	Shafiya Aqila Hata	P	✓	✓	✓
24	Zahra Lubis	P	✓	✓	✓
<b>PARAF GURU KELAS V</b>					
<b>JUMLAH PD YANG HADIR</b>			24	21	23

**JUMLAH PD KELAS V : 24 Orang      LAKI – LAKI : 15 orang**

**PEREMPUAN : 9 Orang**

## Lampiran 2

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Tema : Letak Geografis di Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

1 = Buruk Sekali, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, dan 5 = Baik Sekali

No.	Indikator	Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Relevansi materi dengan silabus					✓
		Ketepatan materi dengan standar kompetensi					✓
		Runtutan penyajian materi				✓	
		Kejelasan struktur materi disajikan					✓
		Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
		Daya dukung program terhadap belajar					✓
2.	Isi Materi	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan					✓
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
		Materi dapat di pelajari					✓
		Ketepatan contoh – contoh gambar yang diberikan untuk kejelasan materi			✓		
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas				✓	
		Media sesuai dengan kebenaran materi					✓
		Materi mudah di mengerti				✓	
		Kedalaman materi yang disajikan				✓	
		Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus				✓	

Sumber : (Bella, 2022)

$$\frac{67}{75} \times 100\% = 89,33\%$$

Komentar / Saran :

Untuk soal diganti menjadi soal uraian



## Lampiran 3

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

Tema : Letak Geografis di Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan TP. 2022/2023

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

1 = Buruk Sekali, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, dan 5 = Baik Sekali

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Efektif	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi				✓	
		Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi				✓	
2	Interaktif	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan baik					✓
		Huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca					✓
3	Efisien	Media pembelajaran mudah untuk digunakan dimana saja				✓	
		Media pembelajaran mudah untuk dibawa				✓	
4	Kreatif	Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik siswa untuk menyelesaikannya.					✓
		Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓

Sumber : (Iii et al., 2019)

$$\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Komentar / Saran :

Tambahkan logo emsu

Medan, September 2023

Ahli Media,



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

## Lampiran 4

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tema : Letak Geografis di Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan TP. 2022/2023

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

SK = Sangat Kurang, K = Kurang, B = Baik, SB = Sangat Baik

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		SK	K	B	SB
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat pada materi				✓
	2. Keefektifan kalimat dalam materi				✓
	3. Kebakuan istilah atau kata – kata dalam materi				✓
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atas informasi			✓	
Dialogis Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.				✓
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
	8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.			✓	
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9. Ketepatan tata bahasa dengan baik				✓
	10. Ketepatan ejaan dalam materi				✓
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	11. Konsistensi penggunaan istilah				✓
	12. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon			✓	

Sumber : (Iii et al., 2019)

Komentar / Saran :

.....*Caranya cukup Argumen dan harus Revisi*.....  
 .....

Medan, September 2023

Ahli Bahasa

*Amin Basri*  
 Amin Basri M.Pd

Lampiran 5

Tabel 4.7 Kepraktisan Hasil Respon Peserta Didik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	BUTIR SOAL & NILAI										JUMLAH		KATEGORI KELAYAKAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SKOR	PERSENTASE	
1	Alpatar Sirait	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	94%	SP
2	Andi Riswan Kalapadang	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	46	92%	SP
3	Andika Prasetyo	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%	SP
4	Ari Pratama Manurung	1	5	3	2	4	1	3	4	2	5	30	60%	P
5	Diego Kristian Sirait	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	96%	SP
6	Evelin Egrasya Sagala	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45	90%	SP
7	Filadel Fia	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45	90%	SP
8	Gervasius V. Ulahayanan	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	46	92%	SP
9	Guntur Bayu Maulana	5	4	4	5	4	5	4	4	3	5	43	86%	SP
10	Hasbiwaly Nursuhada	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	45	90%	SP
11	Jihan Humairah Lubis	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	45	90%	SP
12	Kanaya Pradita	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	46	92%	SP
13	Leony Aisyah Putri	3	4	5	2	3	4	5	2	4	3	35	70%	P
14	M. Sakti Aulia Siregar	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	90%	SP
15	M. Damaska Kurniawan	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	43	86%	SP

16	M. Fatan Ryzki Pratama	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45	90%	SP
17	M. Nafis Lubis	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	47	94%	SP
18	M. Rifqi Hidayat	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	96%	SP
19	Natasya P. Olivia	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	46	92%	SP
20	Nayla Syahviani	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	44	88%	SP
21	Raihan Rais Afham	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	94%	SP
22	Rasya Pranata	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	46	92%	SP
23	Shafiya Aqila Hata	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	45	90%	SP
24	Zahra Lubis	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%	SP
												<b>TOTAL</b>	2146	
												<b>RATA – RATA PERSENTASE</b>	89.41%	SP

Lampiran 6

Tabel 4.8 Kepraktisan Hasil Respon Guru

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya sebagai guru senang menggunakan media pembelajaran realita dalam proses pembelajaran letak geografis di Indonesia karena berisi materi yang jelas dan menarik dengan menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu					✓
2	Saya sebagai guru merasa lebih tertarik dalam mengajar mengenai letak geografis di Indonesia dengan menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu karena berisi materi yang jelas dan menarik					✓
3	Saya sebagai guru memiliki kesulitan dalam menyampaikan media jam putar berbasis permainan kartu saat proses pembelajaran		✓			
4	Saya sebagai guru mampu berkonsentrasi karena dalam menyampaikan media jam putar berbasis permainan kartu berisi ilustrasi letak geografis di Indonesia					✓
5	Saya sebagai guru bisa memberi pengetahuan tentang letak geografis di Indonesia dalam belajar dengan menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu					✓
6	Saya sebagai guru lebih termotivasi karena dapat mengajar letak geografis di Indonesia dengan menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu					✓
7	Saya sebagai guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dengan media jam putar berbasis permainan kartu					✓
8	Saya sebagai guru menjadi antusias memberi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media jam putar berbasis permainan kartu					✓

Sumber : (Bella, 2022)

$$\frac{37}{40} \times 100 = 92,5$$

Komentar / Saran :

Medan, September 2023

Angket Respon Guru,



(Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd)

**Lampiran 7****Transkrip Wawancara**

- Peneliti : Apakah di semua kelas sekolah SD Hang Tuah 2 Titipapan menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman dalam pembelajaran?
- Wali Kelas V : Untuk pembelajaran kurikulum merdeka hanya kelas 1,4 dan 5, kelas lainnya masih menggunakan kurikulum 2013.
- Peneliti : Pada saat proses pembelajaran media apa saja yang digunakan oleh guru?
- Wali Kelas V : Penggunaan media yang saya gunakan berupa media interaktif dan papan tulis.
- Peneliti : Apakah media pembelajaran ibu sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik?
- Wali Kelas V : Masih belum, karena adanya keterbatasan penggunaan media.
- Peneliti : Apakah ada kendala guru pada penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung?
- Wali Kelas V : Tentu ada, sebagian peserta didik asyik mengobrol dengan teman sebangku dan asyik bermain pada saat saya menyampaikan materi pelajaran di kelas.
- Peneliti : Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah ibu gunakan di dalam kelas?
- Wali kelas V : Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh saya.

Medan, 24 Maret 2023

**Wali Kelas V**


**SD Hang Tuah 2 Titipapan**



**Shinta Jayanti Sinaga, S.Pd**



## Balasan Surat Ijin Riset



**YAYASAN HANG TUAH  
CABANG BELAWAN  
SD HANG TUAH – 2 TITIPAPAN**  
AKREDITASI 'A'  
Jl. Yos Sudarso Km. 11,5 Komp. TNI AL Bawal, Titipapan, Medan Deli Telp. 061-6855172

---

**SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
Nomor : SI/ 45 /XI/2023/YHT

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Hang Tuah – 2 Titipapan :

Nama : **ANDRI SOFYAN, SP**  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Instansi : SD Hang Tuah – 2 Titipapan  
 Alamat : Jl. Yos Sudarso Km. 11,5 Komp. TNI AL Bawal Titipapan  
 Medan Deli Sumatera Utara


Memberikan izin kepada :

Nama : **INGGHID TRI WHARDHANI**  
 NPM : 1902090088  
 Universitas : Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Keguruan dan  
 Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu  
 Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah – 2 Titipapan  
 T.P. 2022/2023

Untuk melaksanakan pengumpulan data penelitian tentang Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah – 2 Titipapan T.P. 2022/2023 ketentuan sebagai berikut :

1. Menerapkan dan melaksanakan Protokol Kesehatan (Prokes) COVID 19.
2. Menjalin kerja sama dengan guru – guru SD Hang Tuah – 2 Titipapan dan orang tua/wali siswa.
3. Melaporkan secara berkala setiap kegiatan penelitian kepada Kepala Sekolah SD Hang Tuah – 2 Titipapan.

Demikian surat izin melaksanakan Penelitian ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Medan, Desember 2023  
Kepala Sekolah,  
**ANDRI SOFYAN, SP**



**Lampiran 9****Dokumen Kegiatan**

## a. Foto bersama kepala sekolah



## b. Foto bersama wali kelas



## c. Foto kegiatan belajar peserta didik



d. Foto Kegiatan Wawancara



**Dokumentasi Kegiatan pembuatan Media pembelajaran Jam Putar**

a. Alat dan bahan



b. Proses pembuatan media jam putar



## e. Penyelesaian pembuatan media jam putar



FORM K 1



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


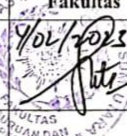

=====  
 Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Inghid Tri Whardhani  
 N P M : 1902090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 09.01.2023	1. Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023	 
	2. Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VI SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023	
	3. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keyakinan Matematis Siswa Kelas IV SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023	

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

Medan, 04 Januari 2023

Hormat Pemohon,



Inghid Tri Whardhani

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

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri 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)

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Inghid Tri Whardhani  
 NPM : 1902090088  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

***"Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023"***

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd

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

Medan, 04 Januari 2023  
 Hormat Pemohon,

Inghid Tri Whardhani

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 55 / 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 : **Inggid Tri Whardhani**  
N P M : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023

Pembimbing : **Mel yani Sari Sitepu, S.Sos.,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 : 04 Januari 2024

*Ace diperpanjang hingga 4 April 2024*

Medan, 11 Jumadil Akhir 1444 H  
04 Januari 2023 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 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)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Inghid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi Hang Tuah 2 Titipapan TP. 2022/2023

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
21 Juni 2023	Revisi Bab 1	
04 Juli 2023	Revisi Bab 1 - 3	
20 Juli 2023	Revisi Bab 1 - 3 (Perbaiki yg sudah disatukan)	
08 Agustus 2023	Revisi Bab 1 - 3	
01 September 2023	Revisi (Buat Instrumen)	
08 September 2023	ACC Seminar (proposal)	

Diketahui/Disetujui  
Ketua Prodi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd



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

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6522400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Inghid Tri Whardhani  
NPM : 1902090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA JAM PUTAR BERBASIS  
PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS TINGGI SD  
HANG TUAH 2 TITIPAPAN T.P 2022/2023

Sudah layak diseminarkan.

Medan, 13 September 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya





**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)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Inghid Tri Whardhani  
 NPM : 1902090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu pada  
 Siswa Kelas Tinggi SD Hangtuh 2 Titipapan T.P 2022/2023

Pada hari Jum'at, tanggal 13 Oktober, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 13 Oktober 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

**Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.**

Pembahas

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

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 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 SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, 13 Oktober 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Inghid Tri Whardhani  
 NPM : 1902090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu pada Siswa Kelas Tinggi SD Hangtuh 2 Titipapan T.P 2022/2023

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perjelas latar belakang masalah (dari komponen nilai dan penelitian sebelumnya).
2.	Tuliskan desain R & D di bab II dan jelaskan dari desain tersebut kelemahan dari media Jam putar sebelumnya.
3.	Tuliskan sumber instrumen yang akan digunakan

Medan, 13 Oktober 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

## Pengembangan Media Jam Putar Berbasis Permainan Kartu Pada Siswa Kelas Tinggi SD Hang Tuah 2 Titipapan T.P 2022/2023

### ORIGINALITY REPORT

**15%**

SIMILARITY INDEX

**14%**

INTERNET SOURCES

**5%**

PUBLICATIONS

**4%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>journal.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositori.kemdikbud.go.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>eprints.unm.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

www.scribd.com

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



- |                         |                                       |
|-------------------------|---------------------------------------|
| 1. Nama Mahasiswi       | : Inghid Tri Whardhani                |
| 2. Tempat/Tanggal Lahir | : Belawan, 04 Juli 2001               |
| 3. Jenis Kelamin        | : Perempuan                           |
| 4. Agama                | : Islam                               |
| 5. Kewarganegaraan      | : Indonesia                           |
| 6. Status               | : Belum Menikah                       |
| 7. Alamat               | : Jl. Serma Hanafia AL - 8, Belawan I |
| 8. Orang Tua            |                                       |
| a. Ayah                 | : Maskur                              |
| Pekerjaan               | : TNI – AL                            |
| b. Ibu                  | : Tri Handayani, S.A.P.               |
| Pekerjaan               | : PNS TNI                             |
| Alamat                  | : Jl. Serma Hanafia AL - 8, Belawan I |

**I. Pendidikan Formal**

- |                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| 1. Tahun 2007        | : TK Hang Tuah I Belawan        |
| 2. Tahun 2007 – 2013 | : SD Swasta Hang Tuah I Belawan |
| 3. Tahun 2013 – 2016 | : SMP Swasta Hang Tuah I Medan  |
| 4. Tahun 2016 – 2019 | : SMA Swasta Hang Tuah Belawan  |
| 5. Tahun 2019 – 2023 | : S1 PGSD - UMSU                |