

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS IV SDS AL – WASHLIYAH 25**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

INA CHAIRINA

NPM : 1802090066



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

MEDAN

2022



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.ummu.ac.id> E-mail: kap@ummu.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 Selasa, Tanggal 11 Oktober 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

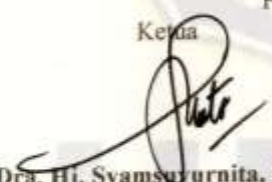
Nama Lengkap : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Spinning Wheel* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-washliyah 25 Medan

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


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

PANITIA PELAKSANA


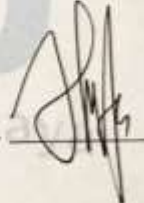
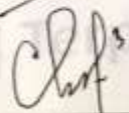
Ketua


Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si. 1. 
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 2. 
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd. 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.umhu.ac.id> E-mail: fdip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Spinning Wheel* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



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

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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Spinning Wheel* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/ Juli 2022	Perbaikan Data Bab IV		
23/ Juli 2022	Perbaikan Data, Kesimpulan.		
10/ sept 2022	Perbaikan Abstrak		
19/ sept 2022	Penambahan lampiran		
26/ sept 2022	Perbaikan Daftar Pustaka		
03/ Oktober 2022	Acc Sidang.		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 03 Oktober 2022

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, 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.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Spinning Wheel* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-washliyah 25 Medan**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Ina Chairina
NPM. 1802090066

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ina Chairina 2022: Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang terciptanya daya tarik peserta didik pada pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara pada guru kelas VI B, bahwa pendidik hanya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang minim berupa buku paket dan media sederhana. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik yaitu berupa media visual yang kreatif dan inovatif. Media *spinning wheel* merupakan media pembelajaran edukasi yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengolah kevalidan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. 2) mengolah kepraktisan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Penelitian ini berjenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Sugiyono (2017). Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *spinning wheel* dapat dikategorikan sangat valid. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 100% dan penilaian dari ahli materi 85%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik. Penilaian hasil pada keterampilan berbicara juga memperoleh persentase awal 60% dan persentase akhir 85%, sehingga terlihat sebuah peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan setelah pengembangan media *spinning wheel* pada proses pembelajaran tematik.

Kata Kunci: Media *Spinning Wheel*, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran tematik

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak.

Penulisan proposal penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan dan penulisan proposal penelitian ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yaitu **Ayahanda Alm. Sutrisno** dan **Ibunda Nursiani** tercinta atas segala kasih sayang, dorongan, doa, motivasi, serta dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini, serta bantuan materi sehingga dapat

menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

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 **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penelitian skripsi ini.
8. Bapak **Arief Rusbandi S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SDS AL-WASHLIYAH25 Medan.

9. Ibu **Deni Arum Sari S.Pd.** selaku Guru Kelas IV B SDS AL-WASHLIYAH25 Medan.
10. Seluruh keluarga besar yang telah mendukung, memotivasi, memberi semangat, dan bantuan yang luar biasa sampai peneliti menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di PGSD kelas B yang sangat saya sayangi yang telah berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan hingga di titik akhir perkuliahan.
12. Kepada Maira Fadillah, sahabat baik saya yang selalu disamping saya, mendengarkan semua keluh-kesah cerita saya, memberikan dukungan dan selalu berusaha menjadi versi terbaiknya untuk saya selama perkuliahan hinggaakhir penelitian skripsi ini.
13. Kepada seluruh teman-teman terdekat saya, yang telah menemani, membantu, memberi arahan dan memberi dukungan serta mampu memberikan semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan senyuman.

Medan, 11 Oktober 2022

Penulis

Ina Chairina

ABSTRAK

Ina Chairina 2022: Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang terciptanya daya tarik peserta didik pada pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara pada guru kelas VI B, bahwa pendidik hanya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang minim berupa buku paket dan media sederhana. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik yaitu berupa media visual yang kreatif dan inovatif. Media *spinning wheel* merupakan media pembelajaran edukasi yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengolah kevalidan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. 2) mengolah kepraktisan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Penelitian ini berjenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Sugiyono (2017). Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *spinning wheel* dapat dikategorikan sangat valid. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 100% dan penilaian dari ahli materi 85%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 89% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik. Penilaian hasil pada keterampilan berbicara juga memperoleh persentase awal 60% dan persentase akhir 85%, sehingga terlihat sebuah peningkatan terhadap keterampilan berbicara peserta didik sebelum dan setelah pengembangan media *spinning wheel* pada proses pembelajaran tematik.

Kata Kunci: Media *Spinning Wheel*, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran tematik

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka konseptual.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
B. Populasi dan Sampel	47
C. Variabel Penelitian	48
D. Defenisi Operasional Variabel	48
E. Instrumen Penelitian.....	49

F. Model Pengembangan ADDIE	51
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Penyajian Data Uji Coba.....	57
1. Tahap Analysis (Analisis).....	57
2. Tahap Design (Perancangan)	59
3. Tahap Development (Pengembangan)	63
4. Tahap Implementation (Implementasi)	64
B. Analisis Data	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran Pemanfaatan, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Observasi	46
Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi.....	50
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa.....	51
Tabel 3.4 Pedoman Pemberian Skor pada Penilaian Keterampilan Berbicara.....	51
Tabel 3.5 Persentase dan Kriteria Kevalidan	55
Tabel 3.6 Persentase dan Kriteria Kepraktisan	56
Tabel 4.1 Hasil Revisi Produk Media <i>Spinning Wheel</i>	63
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan.....	67
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>Spinning Wheel</i>	21
Gambar 2.2 Pengembangan ADDIE	41
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Media <i>Spinning Wheel</i>	61
Gambar 4.2 Desain Amplop Pertanyaan dan Kartu Pertanyaan.....	62
Gambar 4.3 Desain Kartu Jawaban	62
Gambar 4.4 Grafik Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	69
Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	80
Lampiran 2: Silabus.....	84
Lampiran 3: Materi Pembelajaran.....	88
Lampiran 4: Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	94
Lampiran 5: Surat Balasan Izin Penelitian.....	95
Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 8: Hasil Kepraktisan Respon Siswa.....	104
Lampiran 9: Data Persentase Keterampilan Berbicara pada Hasil Observasi Awal.....	113
Lampiran 10: Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	114
Lampiran 11: Surat Keterangan Melaksanakan Seminar Proposal.....	115
Lampiran 12: Surat Pengesahan Proposal.....	116
Lampiran 13: Surat Perubahan Judul.....	117
Lampiran 14: Berita Acara Bimbingan Proposal.....	118
Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian.....	119
Lampiran 16: Kartu Pertanyaan.....	123
Lampiran 17: Kartu Jawaban Pertanyaan.....	124
Lampiran 18: Hasil Turnitin.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia digunakan oleh Negara Indonesia sebagai bahasa kesatuan. Terdapat empat aspek dalam berbahasa, meliputi aspek menyimak, aspek membaca, aspek menulis dan aspek berbicara. Salah satu keterampilan dalam berbahasa ialah berbicara. Proses berbicara secara umum memiliki tujuan utama yakni untuk berkomunikasi, sedangkan tujuan khusus dari proses berbicara adalah untuk berinteraksi. Anak yang memiliki kemampuan berbicara telah menunjukkan kematangan dan kesiapan dalam belajar karena anak dapat mengungkapkan keinginan, minat, dan perasaannya kepada orang lain.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, keterampilan merupakan salah satu hal yang harus dicapai oleh peserta didik. Keterampilan yang harus ada pada peserta didik pastinya tidak terlepas dari individu masing – masing. Terkadang ada beberapa peserta didik yang kurang terampil pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat proses pembelajaran perlu adanya keterampilan yang mendorong peserta didik untuk mampu berfikir lebih luas dan mampu meningkatkan pemahaman mereka selama proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif.

Dalam pembelajaran di kelas, tentu guru akan sering menghadapi peserta didik yang menelaah materi selama proses pembelajaran berlangsung tetapi sulit ketika peserta didik ingin menyampaikan pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang telah dijelaskan. Seperti, guru yang menginginkan peserta didik

untuk aktif berbicara ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi peserta didik tidak mampu mengungkapkan pemahaman mereka mengenai materi yang terkait dan tidak terjalin interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik. Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban modern (Firmansyah, 2018: 119–125).

Kegiatan berbicara sebagai bagian dari keterampilan berbahasa sangat penting, baik dari segi pengajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (Darmuki & Hariyadi, 2019: 256–267) . Pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena keterampilan berbicara dapat membuat siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan melatih siswa untuk mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Andari, 2020:127-137).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Suhartono mengatakan bahwa berbicara secara umum diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isu hati). Terampil berbicara harus melewati proses berupa praktik dan latihan. Sebab tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih. Saat berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih dari segi pelafalan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar. Sehingga semakin lama terbentuklah kebiasaan dan keberanian dalam berbicara (Beta, 2019: 48-52). Keterampilan berbicara termasuk ke dalam salah satu bahasa lisan. Kesulitan tidak hanya dialami oleh guru saja tetapi juga dialami oleh siswa.

Kesulitan tersebut diwujudkan dalam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma et al., 379-383).

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting bagi siswa. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dalam menyampaikan maksud melalui kata-kata tentang ide, gagasan, dan perasaan yang ada dalam diri anak. Siswa belajar bersosialisasi dengan lingkungan melalui bicara, sehingga berbicara menjadi alat komunikasi dan sumber informasi bagi anak.

Mabruri & Aristya, (2017: 112-117) menyatakan bahwa selama ini pengajaran keterampilan berbicara khususnya siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif, masih takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan gagasan-gagasannya. Kesempatan untuk berbicara juga faktor lain yang mengakibatkan kurangnya keterampilan berbicara siswa. Penyebabnya dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak terpacu dalam kegiatan yang akan diberikan.

Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang menyimpan pesan dan dapat merangsang siswa dalam pembelajaran serta digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh karena itu peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan media yang menarik digunakan adalah dalam bentuk permainan. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Media Spinning Wheel* atau roda putar. Media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di

dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar.

Menurut Hamzah et al (2019: 77) *Spinning wheel* adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa *spinning wheel* merupakan media pembelajaran berupa roda putar yang berbentuk lingkaran dan terdapat materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan cara dimainkan secara berputar sesuai dengan porosnya dan berhenti di salah satu gambar atau materi yang tersedia serta dapat mendukung dan membantu proses peningkatan hasil belajar terutama pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD).

Terhitung sejak tahun ajaran 2013-2014 telah diterapkan kurikulum 2013 (K13) dimulai dari jenjang SD/MI, SMP/MTs, hingga SMA/SMK. Pada tingkat sekolah dasar kurikulum 2013 memberikan perubahan yang cukup signifikan, pada tingkat pendidikan dasar pembelajaran bersifat Tematik Integratif. Menurut (Majid, 2017) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema sebagai pengait antara beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman dalam belajar yang lebih bermakna.

Prinsip pembelajaran tematik diantaranya, (1) Memiliki tema yang aktual, dekat dengan kehidupan siswa, (2) Terdiri dari beberapa mata pelajaran yang saling terkait, (3) Pembelajaran tematik terpadu tidak diperbolehkan bertentangan dengan tujuan kurikulum, (4) Materi pembelajaran dapat dipadukan dalam satu tema serta mempertimbangkan karakteristik siswa, (5) Tidak memaksa menggabung materi yang tidak berhubungan atau tidak dapat dipadukan. Selain itu, karakteristik

pembelajaran tematik yaitu (1) Berpusat pada siswa, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Bersifat fleksibel, (6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Majid, 2017;89-90).

Menurut Ananda (2018:21-30) pembelajaran tematik memiliki tiga langkah pokok. Langkah-langkah dalam pembelajaran tematik yang pertama adalah, tahap perencanaan yang diawali dengan menentukan tema. Setelah menentukan tema, tahapan selanjutnya adalah identifikasi dan pemilihan sumber belajar, dilanjutkan dengan pemilihan aktivitas dan perencanaan evaluasi. Tahapan kedua adalah tahap pelaksanaan, terdiri dari kegiatan implementasi dan penyajian aspek-aspek yang sebelumnya telah disiapkan pada tahap perencanaan. Dalam tahapan ini tema yang telah ditentukan disajikan, selanjutnya baik guru maupun siswa melakukan curah pendapat yang ditujukan untuk membagi tema menjadi beberapa subtema, siswa secara aktif menyampaikan terkait hal-hal yang ingin dipelajari dan guru menuliskan pendapat siswa sehingga terbentuk jaringan tema ke sub-sub tema.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang telah diterapkan untuk siswa sekolah dasar dengan memberikan pembelajaran yang terintegrasi. Pembelajaran tematik dirancang dengan tema-tema yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik, tema itu diambil dari berbagai macam mata pelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran *spinning wheel* sebagai media untuk pembelajaran tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada pembelajaran tematik. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu.

Salah satu media pembelajaran yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media *spinning wheel*. Penggunaan media *spinning wheel* diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran tematik serta siswa dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan agar permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dapat diselesaikan.

Siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif atau terampil dalam berkomunikasi, merasa takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapat mereka merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi siswa dan diselesaikan oleh guru. Keterampilan tidak dapat diajarkan dengan cara guru berceramah, tetapi lebih dari itu guru perlu memberi siswa pengalaman langsung (*learning by doing*).

Salah satu keterampilan yang perlu ditanamkan pada siswa dan membutuhkan perhatian guru secara menyeluruh yakni keterampilan berbicara. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL – WASHLIYAH 25 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih sangat rendah pada kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan media *spinning wheel* yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan
2. Siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif, masih takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan pendapatnya.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pada pembelajaran tematik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang akan dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik siswa di kelas IV pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa). Penelitian ini mengkaji pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan di atas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengolah kevalidan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan
2. Untuk mengolah kepraktisan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap penelitian yang hendak diteliti:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya khususnya terkait keterampilan berbicara dengan menggunakan media *spinning wheel*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Agar siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan serta aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru menjadi aktif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik menggunakan media, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan akan optimal. Guru menjadi lebih tahu alat evaluasi yang sesuai untuk mengukur keterampilan berbicara.

3. Bagi sekolah

Sebagai tolok ukur bagaimana upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang kondusif agar keterampilan berbicara siswa semakin tinggi yaitu dengan menambah media pembelajaran yang efektif.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatingrum dalam (Kuncahyono, 2017:774). Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Arsyhar, 2020:8).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Batubara & Firdiansyah (2020:14) mengemukakan bahwasannya media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini dapat di jadikan sebagai sarana yang dapat berfungsi sebagai saluran dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran di artikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mendorong peserta didik melalui pikiran, rangsangan, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kephahaman dan hasil belajar peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017:73-77) dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar

yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini karena tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi nyata. Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individu maupun keperluan kelompok, secara umum memiliki beberapa manfaat yaitu: 1) memperoleh informasi dan pengetahuan, 2) mendukung aktivitas pembelajaran, 3) sarana persuasi dan motivasi. Menurut Pribadi (2017:23-24) berpendapat bahwa manfaat media adalah sebagai berikut:

1) Memperoleh informasi dan pengetahuan

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar.

2) Mendukung aktivitas pembelajaran

Media juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan

3) Sarana persuasi dan motivasi

Media digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.

2. Media *Spinning Wheel*

a. Pengertian Media *Spinning Wheel*

Spinning Wheel berasal dari kata *spin* yang berarti putar dan *wheel* yang berarti roda, jadi *spinning wheel* artinya roda berputar. Permainan *spinning wheel* dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran diisi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam roda putar terdiri dari jarum penunjuk arah dan berbagai macam gambar yang diletakkan pada roda dan digunakan dalam bentuk permainan (Ulya, 2019: 48).

Spinning wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Hamzah et al, 2019: 77).

Menurut Riyani (2019: 21) Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau

bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *spinning wheel* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Menurut Khairunisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Sari (2018:23) Media Roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada roda putar nya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam papan roda pintar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor.

Media *spinning wheel* merupakan media permainan yang berupa roda dan kartu soal. Permainan *spinning wheel* yang merupakan sekumpulan kartu berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih banyak juga istilah dari *spinning wheel*, mulai dari slot, fly spin dan banyak lagi untuk istilah *spinning wheel* atau roda berputar ini. Permainan *spinning wheel* ini di modifikasi untuk media pembelajaran.

Pada media *spinning wheel* nya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam papan roda pintar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan

dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor. Sehingga roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *spinning wheel* menjadi sebuah media pembelajaran yang menjembatani dan memfasilitasi peserta dalam memecahkan sebuah persoalan dengan cara mengerjakan soal-soal latihan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Soal-soal latihan yang dirangkai dalam bentuk seperti roda dan dapat diputar. Masing-masing juring memiliki soal dan ada jarum penunjuknya. dimana jarum penunjuk ketika setelah berhenti maka pertanyaan jatuh pada soal yang ditunjuk oleh jarum penunjuk, dan peserta didik diwajibkan menyelesaikan soal tersebut.

Media *spinning wheel* merupakan media permainan yang memiliki kelebihan sangat menantang, dapat mendorong peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal latihan secara berkelanjutan melalui juring yang setiap juringnya diberi soal. Media *spinning wheel* merupakan suatu media yang yang menitikberatkan pada aktivitas untuk mendorong peserta didik dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab soal dan *spinning wheel* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.

Spinning wheel merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa roda putar yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan. Roda putar merupakan istilah pada Alat Permainan Edukatif (APE) dengan bentuk lingkaran tebal pada sebuah poros sehingga dapat berputar dan dimainkan oleh

siswa. *Spinning wheel* juga merupakan alat peraga yang digunakan untuk merangsang kemampuan peserta didik dengan cara berdiskusi kelompok dan menjawab pertanyaan sesuai angka/gambar yang ditunjuk pada jarum roda.

Penerapan media permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman, mendapatkan inspirasi, kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa (Dananjaya, 2017: 165-166). Media pembelajaran *spinning wheel* ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga media permainan roda putar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi dasar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *spinning wheel* ini memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) *Spinning wheel* merupakan suatu permainan yang menyenangkan dan juga tidak membosankan,
- 2) Memungkinkan adanya keterlibatan dari siswa untuk belajar
- 3) Keinginan untuk terus mencoba sampai mendapatkan nilai yang diinginkan
- 4) Selalu terus berusaha mempertahankan jawaban pertanyaan agar dapat memperoleh nilai yang ditawarkan.

Kelebihan dari media pembelajaran *spinning wheel* ini yaitu berupa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang diajarkan termasuk salah satunya adalah permainan *spinning wheel* ini antara lain untuk melatih

keaktifan menjawab peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas, memotivasi siswa agar menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpendapat atau memberi tanggapan, kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta kompetisi aktif antar kelompok, memantapkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terkait materi yang disampaikan Sari dan Supardi (2018: 243-248).

Keunggulan lainnya dari media *spinning wheel* : 1) Peserta didik dititikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serap akan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik 2) peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama. 3) peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu minat belajar peserta didik akan bertambah. 4) Merupakan permainan dengan dengan kelebihan yang bisa membuat menantang, seperti banyak permainan yang kita tahu di media televisi. Jenis media ini sudah banyak orang tahu. 5) Dapat dijadikan sebagai persiapan sebelum melaksanakan ujian pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.

Menurut Khairunisa (2018: 3) menjelaskan bahwa roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media roda putar dalam penelitian ini dapat melatih daya ingat siswa dan melatih berbicara siswa, selain itu dapat melatih siswa untuk memperkaya kosa kata. Karena dengan media pembelajaran ini siswa dianjurkan dapat menjelaskan pertanyaan yang terdapat pada kartu dan gambar media roda putar.

Dengan media ini bertujuan untuk membantu siswa khususnya di sekolah dasar untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistiknya, yaitu siswa belajar berputar bicara dengan menceritakan apa yang diketahuinya tentang pemahaman yang ada pada media ini. Media roda putar ini dibuat untuk menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik yang dimiliki oleh siswa khususnya sekolah dasar secaramaksimal.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam Sudjana dan Rivai (2018) yaitu meliputi (1) kesederhanaan secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. (2) keterpaduan mengandung pengertian yakni ada hubungan erat diantara unsur visual sehingga secara keseluruhannya berfungsi padu. penekanan, keseimbangan, ruang, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna. (3) Penekanan, meskipun dirancang sederhana diperlukan untuk menekankan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. (4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya sesuai dengan media. (5) Ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. (6) Garis yakni garis yang dapat menyatukan unsur-unsur visual. (7) Bentuk yakni bentuk yang asing dan aneh bagi peserta didik dapat membangkitkan perhatian dan minat peserta didik. (8) Ruang adalah unsur visual yang penting guna merancang media pengajaran. (9) Tekstur merupakan unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesan kasar atau halus pada permukaan. Dan (10) Warna yaitu memberikan kesan pemisahan untuk membangun keterpaduan.

Permainan *spinning wheel* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya yang biasanya diisi oleh angka-angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam papan roda pintar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor. Sehingga roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran game mempunyai beberapa kelebihan lainnya yaitu: (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik (2) permainan memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar (3) permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung dengan memecahkan masalah-masalah yang nyata (4) permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan operasional dapat diperbaiki (5) membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatif.



Gambar 2.1 Media *Spinning Wheel*

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media *Spinning Wheel* atau Roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut juga menampilkan beraneka gambar yang bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik dan agar proses pembelajaran lebih aktif.

Dalam media roda pintar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan dikelilingin dengan beberapa angka. Dengan media roda pintar peserta didik dapat memutar dan mengarahkan jarum jam ke gambar yang disediakan, serta didukung dengan warna-warna yang menarik sehingga dapat menarik keterampilan berbicara siswa.

b. Manfaat Media *Spinning Wheel*

Manfaat dari media *spinning wheel* yaitu suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda pintar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna, angka – angka, dan terdapat kata kunci materi yang nantinya akan di jelaskan oleh siswa 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 *spinning wheel* dalam penulisan ini mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta keterampilan yang diinginkan dalam penulisan ini yaitu keterampilan berbicara akan dengan mudah dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Langkah – Langkah Membuat Media *Spinning Wheel*

Dalam mengembangkan sebuah media pastinya diperlukan adanya media nyata yang akan dikembangkan nantinya. Adapun terdapat langkah – langkah dalam pembuatan sebuah media *spinning wheel* ialah dengan menyediakan alat dan bahan berupa kardus, lem kertas, lem tembak, kertas jilid warna, kertas origami warna, *spinner*, gunting, pulpen, dan paku warna. Selanjutnya mengikuti prosedur yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Buat kardus menjadi sebuah bentuk lingkaran dan bagi kardus yang sudah dibentuk lingkaran menjadi sector-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 *spinning wheel*
- 6) Buat anak panah dari kardus sebagai pemutar media *spinning wheel*
- 7) Buat set kartu dengan sebuah gambar atau tema yang berisi materi pembelajaran.

d. Langkah – Langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Spinning****Wheel***

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel* memiliki perbedaan saat proses pembelajaran berlangsung. Media *spinning wheel* ini memiliki 8 juring. Pada setiap juring terdapat nomor yang telah dibuat oleh guru. Guru atau siswa dapat memutar media *spinning wheel* dan bagian juring yang berhenti dapat langsung dibuka oleh peserta didik mengenai soal yang harus dijawab dengan lisan. Siswa diminta membuka kertas yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan dan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut, jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat, maka skor yang diberikan oleh guru 100, apabila jawaban kurang tepat maka guru akan memberikan skor setengahnya, tetapi jika jawaban tidak ada yang benar maka skor yang diberikan 0.

Langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan *spinning wheel* meliputi

- 1) Tersedianya media *spinning wheel* yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran
- 2) Menyediakan amplop pertanyaan yang terdapat angka pada tampilan depan berdasarkan dengan angka yang terdapat pada papan media *spinning wheel* dan pertanyaan tersebut berdasarkan materi pembelajaran.
- 3) Memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

- 4) Memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk membaca isi bacaan “Pawai Budaya” yang sudah tersedia di bahan ajar.
- 5) Menjelaskan kepada siswa bahwa bacaan terdiri atas paragraf dan di dalam paragraf terdapat gagasan pokok dan gagasan pendukung.
- 6) Memaparkan apa itu gagasan pokok. “Gagasan pokok adalah gambaran dari keseluruhan paragraf. Gagasan pokok biasa juga disebut dengan ide pokok, gagasan utama, atau pikiran utama”.
- 7) Mengaitkan keberagaman budaya Indonesia dengan ragam alat musik dan nantinya akan dikaitkan lagi dengan bunyi dan sifat-sifatnya.
- 8) Menjelaskan beberapa keragaman budaya yang ada di Indonesia dan bunyi dengan sifat-sifatnya
- 9) Menunjukkan media pembelajaran *Spinning Wheel* dan memberikan arahan penggunaan media *spinning wheel*.
- 10) Media pembelajaran *spinning wheel* dikembangkan dengan menggunakan amplop yang berisi kartu pertanyaan berdasarkan angka yang telah tersedia pada media *spinning wheel*.
- 11) Memberikan tugas kepada peserta didik membentuk kelompok pembelajaran yang terdiri dari 6 siswa dalam 1 kelompok.
- 12) Amplop media *spinning wheel* berisi pertanyaan mengenai materi yang nantinya akan didiskusikan oleh peserta didik dan di presentasikan dengan lisan
- 13) Guru dan siswa memainkan media *spinning wheel* dengan cara memutar media dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok

untuk memainkannya.

14) Kelompok yang telah mendapatkan angka selama putaran akan diberikan amplop pertanyaan sesuai dengan angka yang mereka dapatkan.

15) Setiap kelompok memberikan jawaban lisan berupa jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada di dalam amplop.

3. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah keterampilan yang diperoleh secara alamiah melalui proses kebiasaan menggunakannya dan latihan terus menerus (Darmuki et al., 2019: 2). Berbicara merupakan sebuah cara berkomunikasi secara lisan antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Berbicara dilakukan dengan cara mengucapkan secara lisan berbagai kata dan dirangkai agar gagasan, ide, dan pikiran/perasaan dapat tersampaikan kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Penguasaan bahasa berperan penting dalam berkomunikasi seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Keruntutan dan kejelasan berbicara seseorang akan memudahkan lawan bicara untuk bisa memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh pembicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, pesan atau informasi kepada orang lain dengan tujuan dapat dipahami lawan bicara (Darmuki et al., 2018: 116). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan

perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban modern (Firmansyah, 2018: 119–125).

Kegiatan berbicara sebagai bagian dari keterampilan berbahasa sangat penting, baik dari segi pengajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (Darmuki & Hariyadi, 2019: 256–267). Oleh karena itu penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang. Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis.

Pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena keterampilan berbicara dapat membuat siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan melatih siswa untuk mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Andari, 2020: 127-137).

Terampil berbicara harus melewati proses berupa praktik dan latihan. Sebab tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih. Saat berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih dari segi pelafalan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar. Sehingga semakin lama terbentuklah kebiasaan dan keberanian dalam berbicara (Beta, 2019: 48–52).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu bentuk perilaku manusia yang melibatkan faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis secara luas. Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan berbicara sehingga faktor tersebut harus diperhatikan pada saat menentukan seseorang untuk mampu atau tidaknya berbicara (Priatna & Setyarini, 2020: 147–159).

Keterampilan berbicara termasuk ke dalam salah satu bahasa lisan. Bahasa lisan umumnya termasuk muatan pembelajaran yang sulit bagi guru di sekolah. Kesulitan tidak hanya dialami oleh guru saja tetapi juga dialami oleh siswa. Kesulitan tersebut diwujudkan dalam dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Sukma et al., 2019: 379-383).

Mabruri & Aristya, (2017: 112–117) menyatakan bahwa selama ini pengajaran keterampilan berbicara dan menyimak khususnya anak siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif, masih takut, malu, dan ragu ketika harus berbicara di depan umum dan menyampaikan gagasan-gagasannya. Penyebabnya dikarenakan guru tidak menggunakan media yang menarik sehingga anak tidak terpacu dalam kegiatan yang akan diberikan. Media yang digunakan guru merupakan salah satu pendukung keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu perkembangan bahasa yang dikembangkan pada anak usia dini, sebagai alat komunikasi dan sarana untuk mengungkapkan yang dirasa. Sudah seharusnya anak dapat terstimulasi agar dapat mengungkapkannya segala sesuatu yang diinginkan, dan mencari tahu apa yang ingin diketahuinya.

Menurut Zuhriyah Keberhasilan dilihat dari kemampuan berbicara peserta didik. Ada banyak alasan mengapa mereka mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti kurangnya ide untuk diceritakan, kurangnya kosa kata untuk mengekspresikan ide, kurangnya kesempatan untuk berbicara, dan kurangnya metode pengajaran yang menarik yang dapat memotivasi mereka untuk berbicara (Zuhriyah, 2017: 119–134).

Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian ide atau gagasan, pikiran seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain yang mendengarkannya. Semakin lama keterampilan berbicara dilatih semakin sempurna dalam artian strukturnya semakin benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimatnya semakin bervariasi. Dengan kata lain perkembangan tersebut tidak secara horizontal mulai dari fonem, kata, frase, kalimat, dan wacana.

Tujuan keterampilan berbicara di sekolah dasar yaitu untuk melatih siswa agar terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara siswa dapat dilatih dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Agar tujuan berbicara dapat tercapai dengan baik maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, diantaranya aspek kelancaran

berbicara, keruntutan berbicara, dan ketangkasan.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa keterampilan berbicara merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan anak dalam menyampaikan maksud melalui kata-kata tentang ide, gagasan, dan perasaan yang ada dalam diri anak. Anak belajar bersosialisasi dengan lingkungan melalui bicara, sehingga berbicara menjadi alat komunikasi dan sumber informasi bagi anak. Melalui berbicara, anak dapat mengenal lingkungan dan dunianya serta dapat merangsang aspek perkembangan yang dimiliki anak.

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan terhadap para pendengarnya. Secara umum, keterampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan wajar. Iqbal (2018: 117-118) tujuan dari keterampilan berbicara mencakup beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1) Kemudahan berbicara

Peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mampu mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Para peserta didik perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

2) Kejelasan

Dalam hal ini peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Agar kejelasan dalam berbicara tersebut dapat dicapai. Maka dibutuhkan berbagai macam latihan terus menerus dan variatif. Latihan tersebut bisa melalui diskusi, pidato, dan debat. Karena dengan latihan seperti ini dapat mengatur cara berfikir seseorang dengan sistematis dan logis.

3) Bertanggung jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya pada saat itu. Latihan demikian akan menghindarkan seseorang dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang mengelabui kebenaran.

4) Membentuk pendengaran yang kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program pembelajaran ini. Di sini peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata yang telah diucapkan, niat ketika mengucapkan, dan tujuan dari pembicaraan tersebut.

5) Membentuk kebiasaan

Kebiasaan berbicara bahasa Arab tidak dapat dicapai tanpa ada niat yang sungguh-sungguh dari peserta didik itu sendiri. Kebiasaan ini bisa diwujudkan

melaui interaksi dua orang atau lebih yang telah disepakati sebelumnya, tidak harus dalam komunitas yang besar.

Berdasarkan tujuan keterampilan berbicara diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Selain itu tujuan keterampilan berbicara secara umum adalah keterampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan wajar. Serta tujuan keterampilan berbicara lainnya ialah kemudahan berbicara, kejelasan, bertanggung jawab, membentuk pendengaran yang kritis, dan membentuk suatu kebiasaan.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

1) Persiapan Fisik untuk Berbicara

Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara. Sebelum semua orang mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata-kata.

2) Kesiapan Mental untuk Berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang diantara umur 12 dan 18 bulan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

3) Model yang Baik untuk Ditiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata yang benar. Model tersebut mungkin orang yang berada di lingkungan sekitar.

Jika seseorang kekurangan model yang baik, maka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada dibawah kemampuan. Maksud dari model yang baik untuk ditiru ini yaitu setiap perkataan yang diucapkan harus baik dan benar, serta sopan agar anak tahu mana yang baik buruknya sebuah kata atau kalimat.

4) Kesempatan untuk Berpraktik

Jika seorang anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktik maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi sangat rendah, untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya serta mempraktikkan kemampuan berbahasa. Dengan diberikannya kesempatan berpraktik maka anak akan mempunyai pengalaman dan pengetahuan baru.

5) Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika seorang anak tahu bahwa pengganti berbicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah. Untuk itu anak perlu diberikan motivasi agar dia rajin belajar.

6) Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikut model. Bimbingan yang baik akan mempengaruhi karakteristik siswa. Jika seorang anak dibimbing dengan perlakuan baik maka anak akan menunjukkan sikap baik, begitupun sebaliknya.

d. Teknik – teknik Keterampilan Berbicara

Dalam pembelajaran berbicara perlu pengajar memperhatikan beberapa aspek terkait pengajaran yang baik dan benar. Maka pengajar perlu memperhatikan hal-hal berikut ini: a) Hendaknya guru memiliki kemampuan yang tinggi tentang keterampilan berbicara ini. b) Hendaknya pengajar memperhatikan tahapan dalam pengajaran, seperti memulai dengan lafadz mudah terdiri dari satu kalimat, dua kalimat dan seterusnya. c) Memulai dengan kosakata yang mudah. d) Memfokuskan pada bagian keterampilan berbicara, yaitu:

- 1) Cara mengucapkan bunyi dan makrajnya dengan baik dan benar
- 2) Membedakan pengucapan harakat panjang dan pendek
- 3) Mengungkapkan ide-ide dengan cara yang benar dengan memperhatikan kaidah tata bahasa yang ada.
- 4) Melatih siswa bagaimana cara memulai dan mengakhiri pembicaraan dengan benar.

Berbicara menggunakan bahasa asing bukanlah hal yang mudah. Harus diakui bahwa tidak semua orang mampu dengan baik dan sempurna dalam berbicara menggunakan bahasa, termasuk Bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya terdapat spesifikasi teknik yang bisa dipakai pemula, menengah, dan tingkat tinggi (ahli). Diantara teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tingkat pemula

Tingkat pemula dapat diberikan beberapa teknik seperti teknik ulang ucap, teknik lihat ucap, teknik permainan kartu kata, wawancara.

2) Tingkat menengah

Untuk tingkat menengah, dapat diberikan dalam pembelajaran berupa teknik dramatisasi, elaborasi, reka cerita gambar

3) Tingkat paling tinggi

Untuk tingkat paling tinggi dapat digunakan teknik elaborasi, reka cerita gambar, pidato, debat.

e. Aspek – Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara

Untuk jadi pembicara yang baik, selain harus memberikan kesan dan penguasaan, berbicara juga harus memperlihatkan keberanian. Setelah itu, pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat, dalam hal ini ada beberapa aspek yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan berbicara, antara lain :

1) Aspek Kebahasaan

a) Ketepatan Pengucapan/pelafalan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi – bunyi bahasa secara cepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dalam mengalihkan perhatian pendengar. Gaya bahasa seseorang berbeda – beda dan berubah – ubah sesuai dengan pembicaraan, perasaan, dan sasaran.

b) Ketepatan Intonasi

Ketidaktepatan dalam berbicara misalnya pada saat pembicara berbicara dengan intonasi yang datar. Selain itu, tekanan nada dan kecepatan

berbicaranya masih kurang. Pada saat berbicara dalam menyampaikan materi siswa tidak dapat membangkitkan emosi pendengar.

c) Kosa Kata/diksi

Pembicara akan lebih tertarik dan senang mendengarkan jika pembicara memakai bahasa yang mereka pahami dan kuasai. Bahasa yang digunakan pembicara dapat disesuaikan apabila pembicara melihat terlebih dahulu siapa dan dimana pembicara akan berbicara.

2) Aspek Nonkebahasaan

a) Sikap yang Wajar, Tenang, dan Tidak Kaku

Saat berbicara di depan umum, sikap yang dimiliki pembicara akan menentukan keberhasilan seseorang. Jika sikap pembicara tidak tenang, lesu, dan kaku maka akan mengakibatkan kesan yang kurang menarik bagi pendengar. Kesan pertama saat seseorang berbicara sangat penting untuk kesinambungan pembicara selanjutnya.

b) Mimik/Gerak-gerak

Ketepatan gerak-gerak atau mimik wajah akan menunjang keefektifan berbicara. Dalam menyampaikan suatu hal yang dianggap penting hendaknya disertai dengan tekanan dan dukungan oleh gerak tangan atau mimik wajah. Hal ini dapat menarik perhatian pendengar karena tidak terlihat kaku dan suasanapun menjadi lebih komunikatif.

c) Kenyaringan Suara

Dalam berbicara misalnya kegiatan berpidato volume suara juga sangat mendukung keberhasilan. Kenyaringan suara yang digunakan tentu harus

disesuaikan dengan situasi, tempat, dan jumlah pendengar. Penempatan pembicara pun harus disesuaikan dengan pendengar. Hal ini dikarenakan pendengar yang berjarak jauh dengan pembicara bisa mengerti apa yang dibicarakannya.

d) Kelancaran

Kelancaran dalam berbicara akan lebih memudahkan pendengar dalam menangkap isi pembicaraan. Dalam kegiatan berbicara biasanya seseorang mengalami nervous dan mengakibatkan pembicaraannya tidak lancar dan terputus – putus.

e) Penguasaan Topik

Topik yang ingin disampaikan hendaknya benar – benar dikuasai. penguasaan topik akan mempengaruhi kelancaran dan keberanian pembicara. Misalnya topik yang dipilih siswa mengambil materi dari buku kelas IV tema “Indahnya Kebersamaan”, maka siswa tersebut harus menjabarkan materi tersebut dengan didukung oleh pendapat maupun fakta – fakta.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, dengan penguasaan topik yang baik dan latihan yang cukup serta persiapan mental yang memadai akan dapat menentukan keberhasilan sebuah praktik berbicara. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Dengan demikian penguasaan topik sangat penting bahkan merupakan faktor utama dalam kegiatan keterampilan berbicara di depan umum.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam kurikulum Tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik dilaksanakan dikelas I sampai kelas III. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema – tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan sala satu pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan holistic, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Lubis, 2018: 179). Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan

konten kurikulum dalam unit – unit atau satuan – satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep – konsep dalam satu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar siswa

Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan diantaranya:

- 1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
- 2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.

- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema yaitu meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik.

b. Fungsi, Tujuan, dan Peran Pembelajaran Tematik

Tema berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus (antar-mata pelajaran) untuk pembelajaran di SD/MI. Sedangkan tujuan pembelajaran tematik ialah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar (Wahidmurni, 2017: 35).

BPSDMP dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Wahidmurni, 2017: 36) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 2) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 3) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 4) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 5) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

c. Pentingnya Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Melalui pembelajaran tematik, siswa sekolah dasar menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran tematik menekankan kegiatan siswa sebagai bagian penting untuk mendapatkan pengetahuan baru dan pengalaman baru. Melalui pengalaman langsung, siswa akan mendapatkan sesuatu yang lebih bermanfaat dalam pengembangan rasa ingin tahu, sekaligus menjadi bagian dari keterampilan di kehidupannya sehari-hari.

Maka dari itu belajar dengan cara mengeksplorasi menjadi bagian terpenting untuk kehidupan sehari-hari dan sebagai salah satu ciri khas

pembelajaran tematik. Kesimpulannya ialah pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi siswa Sekolah Dasar (SD), agar nantinya mereka mampu menjadi siswa yang memiliki skill dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

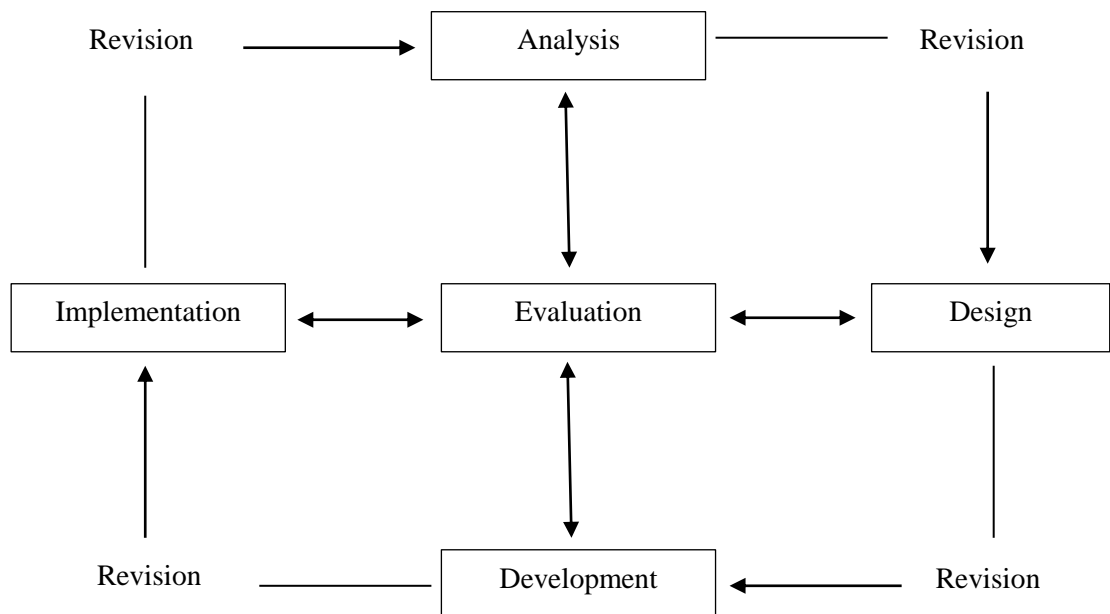
5. Model Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Model Pengembangan ADDIE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan produk yang baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Menurut Sugiono (2017:297) *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch dalam (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penulisan dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan

produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Siklus pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Pengembangan ADDIE (Sugiyono,2018)

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulisan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebab langkah-langkah urutan dalam prosesnya tersusun secara jelas serta sistematis (Sugihartini & Yudiana, 2018: 277–286).

b. Langkah – Langkah Model Pengembangan ADDIE

1) *Analysis*

Tahap analisis (*analysis*) yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

2) *Design*

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran yaitu media

pembelajaran dirancang untuk peserta didik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Rancangan media pembelajaran *spinning wheel* ini akan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran karena belajar sambil bermain.

3) *Development*

Tahap pengembangan (*development*) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *spinning wheel*. Media pembelajaran *spinning wheel* yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan.

4) *Implementation*

Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah melalui revisi dari ahli media dan materi.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *spinning wheel* untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL–WASHLIYAH 25 Medan”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Fathonatun Nisak U.M. (2016) dengan judul “ Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai media pembelajaran untuk melatih keaktifan menjawab dan meningkatkan hasil

belajar siswa pada materi jamur” berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan question wheel pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek keaktifan menjawab siswa dan hasil belajar siswa. Penilaian berdasarkan keaktifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Iqbalul Ulya (2019) dengan judul “Pengembangan media Pembelajaran *Game Spinning Wheel* Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas IV di Sekolah Dasar” dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa merasa bosan saat pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data, dokumen-dokumen yang diperlukan dalam perancangan media dilakukan untuk selanjutnya dilakukan proses pengembangan media. Setelah media tersebut dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan proses validasi, media tersebut dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media walaupun ada perbedaan nama-

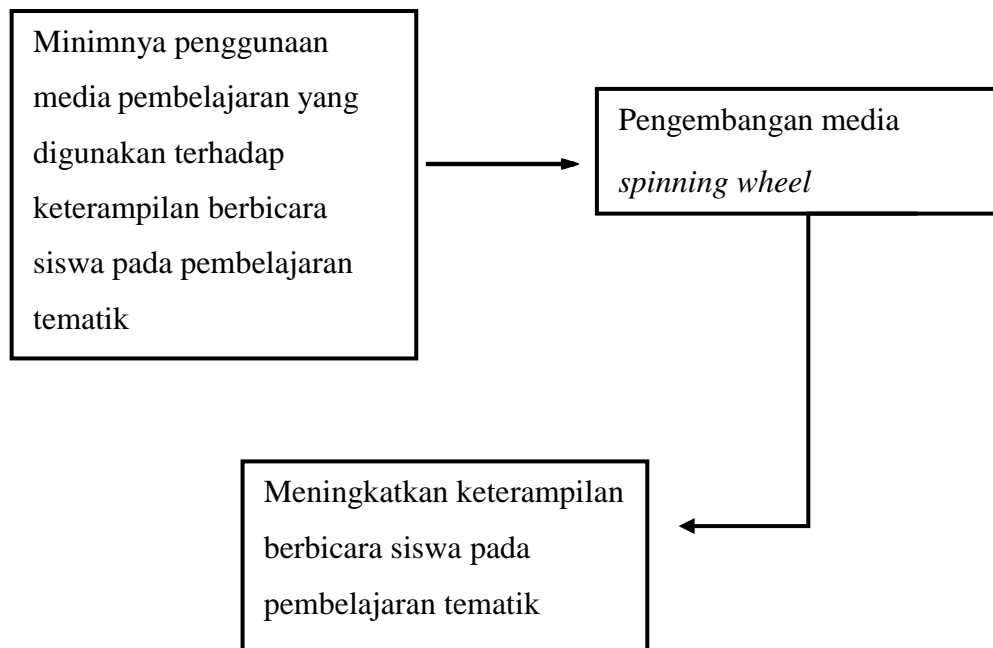
nama media, baik itu media *Spinning Question, Question Wheel, Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D*.

Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi materi, desain media berupa gambar, dan warna dan cara penggunaan media, Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa terhadap keterampilan berbicara dan menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar. Dengan begitu siswa akan termotivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan berbicara berupa media *spinning wheel*.

Keterampilan berbicara yang baik akan menambah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang akan menjadikan siswa aktif dan kreatif pada saat proses belajar mengajar. Maka salah satu keterampilan yang harus dikuasai pada pembelajaran tematik ialah keterampilan berbicara siswa. Sehingga kerangka konseptual dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka dapat disimpulkan ketika proses pembelajaran berlangsung minimalnya penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik sehingga siswa merasa lemah dan takut dalam mengungkapkan pemahaman mengenai materi pembelajaran. Maka siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik supaya terciptanya suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan tepatnya di kelas IV.

2. Waktu Penulisan

Waktu pelaksanaan penulisan pengembangan media *spinning wheel* ini dilakukan pada bulan Maret 2022.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Observasi

No.	Jenis Kegiatan	Bulan/Tahun 2021-2022							
		September	Oktober	November	Desember	Januari	februari	Maret	April
1.	Observasi Awal								
2.	Pengajuan Judul								
3.	Penyusunan Proposal								
4.	Revisi Proposal								
5.	Seminar								

	Proposal								
6.	Perbaikan Proposal								
7.	Penelitian								
8.	Penyusunan Skripsi								
9.	Bimbingan Skripsi								
10.	ACC Skripsi								

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yang berjumlah 50 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 81) sampel adalah bagian dari jumlah karekteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yang berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *simple random sampling*.

Dikatakan *simple* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi itu. Siswa di kelas VI B yang berjumlah 12 orang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 38) variabel penulisan adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang diteliti harus sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2017: 39) variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penulisan ini yang menjadi variabel independen adalah Media *Spinning Wheel* (X)

2. Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2017: 39) variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penulisan ini yang menjadi variabel dependen ialah Keterampilan Berbicara (Y).

D. Defenisi Operasional Variabel

Dalam penulisan ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas

dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penulisan ini adalah pengembangan media *spinning wheel* terhadap pembelajaran tematik (X), sedangkan variabel terikat adalah keterampilan berbicara (Y). Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penulisan ini, maka penulis memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu :

1. Media *Spinning Wheel*

Menurut Riyani (2019: 21) Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *spinning wheel* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, pesan atau informasi kepada orang lain dengan tujuan dapat dipahami lawan bicara (Darmuki dkk., 2018: 116). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dapat melatih kemampuan berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya.

E. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan alat yang disebut dengan instrument penulisan. Instrumen yang digunakan dalam penulisan pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas VI SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan ini adalah:

1. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono: 2017: 142). Pada penulisan ini, penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepraktisan.

a. Lembar Angket Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

Pada penulisan pengembangan ini, instrumen lembar validasi ditujukan kepada validator yang tujuannya adalah untuk memvalidasi pengembangan media ini agar media yang penulis kembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Validator dibagi menjadi dua, yaitu: Validator ahli materi dan Validator ahli media. Adapun pedoman pemberian skor pada angket lembar validasi dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor
pada Angket Lembar Validasi**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

b. Lembar Angket Kepraktisan

Pada penulisan ini, instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kepraktisan mengenai perangkat media pembelajaran *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik menurut para ahli

(validator), apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepraktisan media *spinning wheel* dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa. Adapun pedoman pemberian skor kepraktisan siswa dan pedoman skor pada angket lembar praktis guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa

Skor	Kriteria
1	Tidak
2	Ya

(Sumber: Sugiyono, 2017)

**Tabel 3.4 Pedoman Pemberian Skor
pada Penilaian Keterampilan Berbicara**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

(Sumber: Sugiyono, 2017)

F. Model Pengembangan ADDIE

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran visual yang berupa media *spinning wheel*. Berdasarkan tujuan tersebut, maka jenis penulisan ini merupakan penulisan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tetapi model pengembangan ini penulis hanya sampai pada tahap *Implementation* dikarenakan terdapat kendala pada waktu. Kendala tersebut terjadi karena siswa akan melaksanakan ujian semester genap sehingga tahap *evaluation* tidak dapat dilaksanakan. Adapun keempat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan menetapkan isi dan komponen media *spinning wheel* dalam pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

a. Analisis Kerja

Pada tahap analisis kinerja, penulis melakukan studi pustaka, adalah mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang penulis ambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang terjadi tersebut. Selain itu pada tahap ini juga mengkaji penulisan terdahulu. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumenter. Hasilnya berupa data analisis kurikulum dan analisis siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *spinning wheel* di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa

dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *spinning wheel* yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel*.

2. Design

Tahap perancangan (*design*) setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media *spinning wheel* sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Adapun rancangan media pembelajaran *spinning wheel* berupa roda putar yang biasanya diisi oleh angka – angka untuk media pembelajaran ini diisi oleh gambar gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan.

Dalam papan roda pintar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan petak – petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomer. Sehingga media *spinning wheel* ini adalah suatu alat yang bisa bergerak dan dapat berputar – putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Development

Media pembelajaran *spinning wheel* yang telah dirancang kemudian diwujudkan bentuk asli dari rancangan tersebut. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan penilaian pada angket yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *spinning wheel*.

4. *Implementation*

Pada tahapan implementasi, penulis melakukan pengujian kualitas produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Media pembelajaran *spinning wheel* tersebut diujicobakan pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 peserta didik. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan analisis berikut:

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

(Sumber : Tony Syarifudin, 2020:3)

Keterangan :

- Sv : Persentase rata-rata skor validasi
- Sr : Rataan skor validasi dari masing – masing validator
- Sm : Skor maksimal yang diperoleh

(Purbasari, kahfi dan Yunus dalam Tomy Syarifudin (2020:4) dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil validasi media disesuaikan dengan kriteria. Adapun kriteria validasi produk yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Persentase dan Kriteria Kevalidan

No.	Persentase	Kriteria
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85,00%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena revisi besar
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

Langkah selanjutnya yaitu mencari rata-rata persentase kevalidannya.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan ada dua, yang pertama praktis secara teori dan yang kedua praktis secara empiris. Untuk mendeskripsikan kepraktisan secara teori, ada empat kriteria penilaian umum media pembelajaran sebagai berikut: A jika media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi, B jika media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, C jika media pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi, dan D jika media pembelajaran tidak dapat digunakan.

Sedangkan analisis kepraktisan secara empiris media yang penulis kembangkan akan dianalisis dengan mendeskripsikan atau menggambarkan

data yang telah terkumpul dari proses validasi yang mengacu pada indikator kriteria yang telah disusun. Penulis menggolongkan aspek kepraktisan secara umum menjadi 5 aspek, yaitu aspek isi, aspek tampilan, aspek kebahasaan, aspek kelengkapan dan aspek kegunaan.

Analisis dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

(Sumber : Tony Syarifudin, 2020:3)

Keterangan

Sv : Persentase rata-rata skor validasi

Sr : Rataan skor validasi dari masing – masing validator

Sm : Skor maksimal yang diperoleh

Tabel 3.6 Persentase dan Kriteria Kepraktisan

No.	Persentase	Kriteria
1.	81 % - 100 %	Sangat Menarik
2.	61 % - 80 %	Menarik
3.	41 % - 60 %	Cukup Menarik
4.	21 % - 40 %	Kurang Menarik
5.	0 % - 20 %	Tidak Menarik

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

Penulis kemudian menggeneralisasikan kesimpulan yang didapat berdasarkan aspek kepraktisan yang memiliki kriteria dan indikator yang berbeda untuk masing-masing ahli, sehingga diketahui bagaimana bentuk kepraktisan media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk *Spinning Wheel* pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Produk yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pengembangan media *spinning wheel* ini berdasarkan paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Namun, dalam penelitian tahap kelima yaitu evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti. Dalam penyusunan media *spinning wheel* ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap analisis kerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan menetapkan masalah dasar yang dialami pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik khususnya pada keterampilan berbicara peserta didik. Analisis ujung depan merupakan sebuah fase untuk mengetahui pokok permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat dikembangkan produk berupa media pembelajaran.

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru kelas di SD AL-WASHLIYAH 25 Medan untuk menelaah

permasalahan yang ada. Adapun hasil yang diperoleh secara keseluruhan sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran di dalam kelas pendidik biasanya menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab dan penugasan.
- 2) Kesulitan secara umum peserta didik kurang memahami materi karena merasa bosan dengan proses pembelajaran yang disediakan. Untuk materi pembelajaran tematik, siswa merasa kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka mengenai materi yang telah pelajari.
- 3) Pendidik menyampaikan kendala yang dihadapi yaitu ketidakmampuan peserta didik dalam menyampaikan serta mengemukakan pendapat mereka mengenai materi secara lisan. Sehingga ketika diperintahkan untuk mempresentasikan tugas didepan kelas, peserta didik merasa kaku.

b. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *spinning wheel* di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *spinning wheel* yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *spinning wheel*.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini peneliti menetapkan format pembuatan media *spinning wheel* yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan media *spinning wheel* dilakukan beberapa langkah, antara lain:

a. Penyusunan materi

Penyusunan materi pembelajaran yang disajikan pada media *spinning wheel* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang disajikan terdiri dari: 1) Isi materi, berisi materi mengenai pembelajaran tema 1. Indahnya kebersamaan, subtema 1. keberagaman budaya bangsaku. 2) Evaluasi, berisi latihan soal yang sesuai dengan materi yang disajikan.

b. Pemilihan media

Media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yaitu berupa media *spinning wheel*. Media pembelajaran *spinning wheel* di desain menggunakan bahan-bahan sederhana yang dapat ditemukan disekitar dan di toko alat tulis terdekat. Penggunaan kertas origami dipilih untuk mendesain panduan warna permainan, kartu materi, kartu soal, dan kartu jawaban. Sedangkan styrofoam digunakan untuk mendesain *spinning wheel* dan papan kayu digunakan sebagai sanggahan pada media *spinning wheel*.

c. Perancangan

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu merancang *spinning wheel* sebelum di uji coba yakni dengan cara menyiapkan rancangan pemilihan dan format *spinning wheel* dan instrumen.

1) Pemilihan format

Format media pembelajaran game *spinning wheel* meliputi, penyusunan materi, penyusunan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, penyusunan desain *spinning wheel*, penyusunan desain papan permainan, membuat petunjuk permainan, dan perangkat pembelajaran yang terkait.

2) Rancangan produk

Rancangan awal bertujuan untuk mengetahui konsep desain produk yang dikembangkan. Adapun komponen-komponen media game *spinning wheel* pada pembelajaran tematik sebagai berikut:

- a) *Spinning wheel* (Roda putar)
- b) Amplop yang berisi kartu pertanyaan.
- c) Lembar jawaban pertanyaan

Petunjuk penggunaan dalam *spinning wheel* pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara berkelompok (maks 5 kelompok dengan jumlah pemain 6-7 orang). Setiap kelompok memulai secara bergantian mewakili kelompoknya.
- 2) Urutan dimulai dari kelompok pertama atau berdasarkan kesepakatan.

- 3) Peserta didik dari kelompok urutan pertama diberikan kesempatan memutar roda putar, lalu mengambil amplop/kartu pertanyaan sesuai dengan nomor yang ditunjuk oleh roda putar.
- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sesuai dengan waktu yang tertera pada kartu pertanyaan
- 5) Peserta didik mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang terapat pada amplop pertanyaan dengan menggunakan lisan dan dilakukan secara bergantian tiap kelompok.

a) Rancangan papan *spinning wheel*

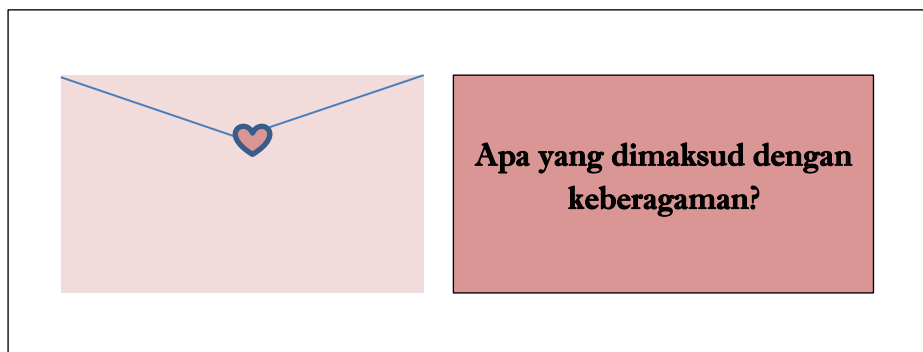
Spinning wheel adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran dengan diameter 35 cm. *Spinning wheel* dibuat menggunakan styrofoam dan penyangga yang terbuat dari kayu. Pada *spinning wheel* terbagi menjadi 8 sektor, tiap sektor terdapat nomor yang berfungsi sebagai penentu pengambilan amplop yang berisi kartu pertanyaan.



Gambar 4.1 Tampilan media *spinning wheel*

b) Rancangan kartu pertanyaan

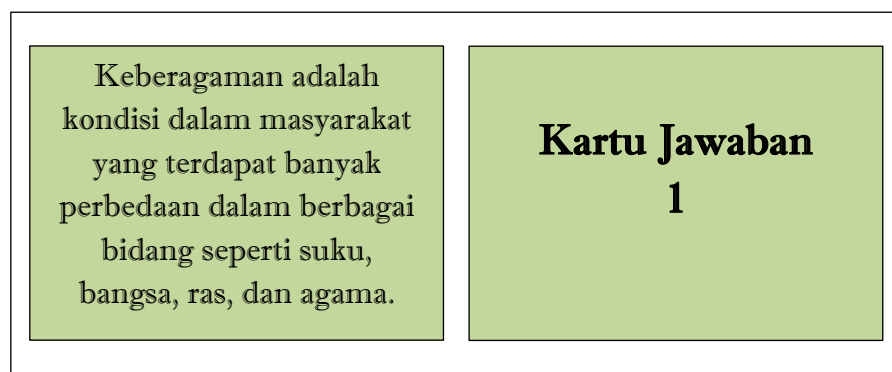
Kartu pertanyaan dalam media game spinning wheel digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik. Kartu pertanyaan terdiri dari nomor yang disesuaikan dengan nomor sektor pada papan *spinning wheel*. Pada kartu pertanyaan terdapat durasi untuk melakukan diskusi dengan kelompoknya.



Gambar 4.2 Desain amplop pertanyaan dan kartu pertanyaan

c) Rancangan kartu jawaban

Lembar jawaban dalam *spinning wheel* digunakan untuk mencocokkan kesesuaian jawaban peserta didik dengan kartu pertanyaan.



Gambar 4.3 Desain kartu jawaban



3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media *spinning wheel* yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi produk setelah dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih baik. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik. Pengembangan *spinning wheel* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation*. Tahap *evaluation* (evaluasi) tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu peserta didik yang akan melaksanakan ujian bulanan yang telah menjadi aturan dalam proses pembelajaran disetiap bulannya.

Komponen yang terdapat pada media pembelajaran game *spinning wheel* diantaranya:

- 1) Media *spinning wheel* dilengkapi dengan amplop yang berisi kartu pertanyaan.
- 2) Papan permainan dilengkapi dengan nomor yang membantu keterangan pertanyaan yang akan diperoleh peserta didik.

Tabel 4.1 Hasil revisi produk media pembelajaran *spinning wheel*

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		<p>Adanya perubahan jumlah sektor, panah, dan penyangga media <i>spinning wheel</i>.</p>

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi, penulis melakukan pengujian kualitas produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Media pembelajaran *spinning wheel* tersebut diujicobakan pada pembelajaran tematik di kelas IVB SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli validasi.

Pada proses validasi ini, terdapat dua validator yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi *spinning wheel* mengenai analisis materi, sedangkan ahli media memvalidasi mengenai desain produk media. Ahli materi yaitu Deni Arum Sari S.Pd, selaku guru kelas IV B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, sedangkan ahli media yaitu Amin Basri S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

a. Uji validasi ahli media

Pada tahap ini produk media game *spinning wheel* yang telah dibuat dinilai atau divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan bertujuan untuk menilai rancangan produk layak atau tidak sehingga dilakukannya perbaikan untuk menyempurnakan produk. Media *spinning wheel* divalidasi berdasarkan materi dan desain. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
1.	Tampilan tulisan	Kejelasan tulisan	4
		Penggunaan kata	4
		Ukuran huruf pada tulisan	4
2.	Tampilan media	Bentuk media	4
		Ukuran media	4
		Kesesuaian media dengan tulisan	4
3.	Fungsi media	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	4
		Bahasa penyampaian yang digunakan media <i>spinning wheel</i> dapat dipahami peserta didik	4
		Media <i>spinning wheel</i> berinteraksi langsung dengan siswa	4
4..	Manfaat media	Media <i>spinning wheel</i> membangun komunikasi antara guru dengan siswa	4
		Media <i>spinning wheel</i> meningkatkan keerampilan berbicara siswa	4
		Media <i>spinning wheel</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat	4
Skor Rataan (Sr)		48	
Skor Maksimal (Sm)		48	
Persentase rataan (Sv)		$Sv = \frac{48}{48} \times 100 \%$ $= 100\%$	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan pada tabel diketahui hasil validasi ahli pada media pembelajaran *spinning wheel* oleh ahli media yaitu 100%. Hasil uji ahli media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* ini berada pada kategori sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SD.

b. Uji validasi ahli materi

Materi pembelajaran di uji oleh ahli materi yaitu Deni Arum Sari S.Pd selaku guru kelas IV B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan . Uji materi bertujuan untuk mengetahui materi yang disajikan pantas diberikan kepada peserta didik atau tidak. Adapun hasil validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	Kejelasan Kompetensi Dasar (KD)	3
		Kejelasan Tujuan Pembelajaran	4
		Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD)	3
2.	Pemilihan materi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
		Keruntutan dalam penyajian materi (sistematis)	3
		Kesesuaian antara materi dengan soal	4
	Media pembelajaran	Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> memberikan bantuan kepada siswa untuk mempelajari pembelajaran tematik	4
		Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa	3
		Media <i>spinning wheel</i> berinteraksi langsung dengan siswa	4
	Penilaian hasil belajar	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3
		Kejelasan prosedur penilaian	3
		Kelengkapan instrumen (soal, kunci jawaban, atau pedoman penskoran)	3
Skor Rataan (Sr)		41	
Skor Maksimal (Sm)		48	
Persentase Rataan (Sv)		$Sv = \frac{41}{48} \times 100 \%$ $= 85\%$	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel menunjukkan hasil berupa persentase 85% yang menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran *spinning wheel* tergolong sangat valid sehingga dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran.

c. Uji coba kepraktisan

Uji coba kepraktisan dilakukan setelah media pembelajaran *spinning wheel* divalidasi oleh tim ahli. Media pembelajaran *spinning wheel* kemudian diuji coba untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *spinning wheel* yang dikembangkan yang diperoleh dari angket respons peserta didik. Uji coba respons peserta didik ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket respons peserta didik. Adapun hasil dari uji coba kepraktisan respon peserta didik ialah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil uji coba kepraktisan

No.	Responden	Hasil Penilaian Respon Siswa															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	R1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	28
2.	R2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	28
3.	R3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	28
4.	R4	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	25
5.	R5	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	26
6.	R6	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	25
7.	R7	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	24
8.	R8	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	26
9.	R9	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	25
10.	R10	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	28
11.	R11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
12.	R12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
Skor Rataan (Sr)		323															
Skor Maksimal (Sm)		360															
Persentase (Sv)		$Sv = \frac{323}{360} \times 100\%$ $= 89\%$															
Kriteria		Sangat Praktis															

Berdasarkan hasil uji coba pada tabel menunjukkan hasil persentase 89%, hal tersebut berarti hasil respons peserta didik terhadap media pembelajaran *spinning wheel* pada materi mengenai pembelajaran tema 1. Indahnya kebersamaan, subtema 1. keberagaman budaya bangsaku. Hasil ini menunjukkan bahwa media *spinning wheel* masuk dalam kategori sangat menarik dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba kepraktisan ini digunakan sebagai produk akhir dari pengembangan media media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

d. Penilaian Keterampilan Berbicara

Tabel 4.5 Hasil penilaian keterampilan berbicara

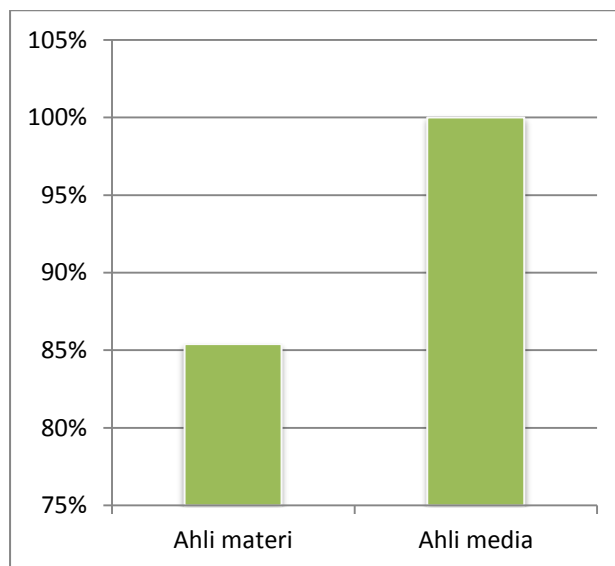
No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor
1.	Aspek Kebahasaan	1. Ketepatan pengucapan/pelafalan	3
		2. Ketepatan intonasi	4
		3. Kosa kata/diksi	3
2.	Aspek Nonkebahasaan	1. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku	3
		2. Mimik/gerak-gerik	4
		3. Kenyaringan suara	3
		4. Penguasaan topik	4
Skor rata-rata (Sr)		24	
Skor Maksimum (Sm)		28	
Persentase (Sv)		$Sv = \frac{24}{28} \times 100\%$ $= 85\%$	
Kriteria		Tuntas	

Berdasarkan hasil penilaian keterampilan berbicara diatas dinyatakan tuntas karena telah memperoleh persentase dengan nilai 85%. Hal tersebut menunjukkan adanya pengembangan persentase peserta didik dalam keterampilan berbicara mereka menggunakan pembelajaran dengan media *spinning wheel*.

B. Analisis Data

1. Hasil penilaian uji validasi ahli media, ahli materi serta uji kepraktisan media *spinning wheel*

Media pembelajaran *spinning wheel* yang dikembangkan peneliti kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli materi, ahli media, untuk mengetahui kelayakan sebelum diuji coba terhadap peserta didik. Hasil penilaian para ahli disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.4 Grafik hasil uji validasi ahli materi dan ahli media

Berdasarkan garfik diatas data yang tertera pada uji validasi tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi, ahli media, terhadap media pembelajaran *spinning wheel* sangat valid digunakan dengan sedikit masukan

dan saran dari tim validator sebagai bahan revisi pada media *spinning wheel*. Penilaian media *spinning wheel* oleh ahli materi berada pada persentase 85%, validator ahli materi menyatakan bahwa kelebihan dari media *spinning wheel* ini dapat menyajikan materi dan demonstrasi dalam bentuk kelompok

Validator juga memberikan saran dan masukan berupa mengganti warna pada kartu materi, mengganti latihan soal, dan memberikan nomor pada tiap kartu soal sesuai dengan nomor yang terdapat pada sektor *spinning wheel*. Selanjutnya penilaian produk *spinning wheel* oleh ahli media yaitu sebesar 100%, kelebihan media game *spinning wheel* menurut ahli media adalah dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Andriani (2019: 194–201) Menyampaikan bahwa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* mudah digunakan oleh peserta didik, menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi aktif.

Angelina (2021: 81–94) juga menyatakan bahwa media *spinning wheel* bersifat fleksibel, karena media game *spinningwheel* ini dapat dimodifikasi dengan materi dan keterampilan lain. Terdapat saran dan masukan sebagai revisi media game *spinning wheel* yaitu pada putaran pertama berhenti di bagian materi. Media yang telah selesai dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *spinning wheel* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil uji dapat dikatakan sangat valid yaitu dengan persentase 100%. Hal tersebut

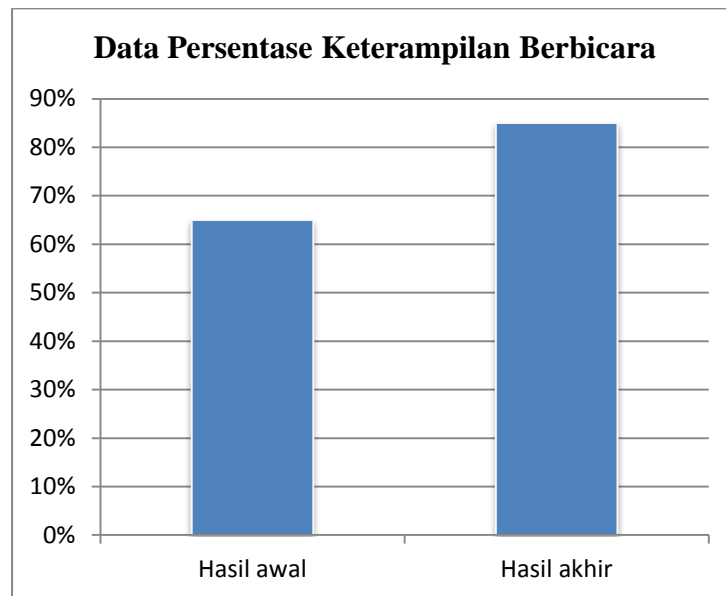
dikarenakan tingkat kognitif dan gaya belajar peserta didik serta dalam menentukan standart menarik atau tidaknya suatu media pembelajaran bagi mereka, sehingga menghasilkan persentase yang baik.

Persentase tersebut berdasarkan persentase yang dikembangkan oleh Tony Syarifudin (2020:3), media *spinning wheel* termasuk dalam kriteria sangat menarik dan dapat digunakan oleh siswa sebagai alat pembantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dan hasil respons peserta didik, media pembelajaran *spinning wheel* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

- a) Kelebihan media pembelajaran game *spinning wheel*
 - 1) Media *spinning wheel* dapat memberikan semangat dan meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga timbul usaha lebih maksimal ketika proses pembelajaran tematik.
 - 2) Media *spinning wheel* dapat digunakan secara mudah oleh peserta didik serta sangat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami.
 - 3) Media *spinning wheel* dapat menambah pemahaman pada pembelajaran tematik khususnya keberagaman di Indonesia.
- b) Kekurangan media pembelajaran *spinning wheel*
 - 1) Media *spinning wheel* memerlukan waktu lebih banyak
 - 2) Media *spinning wheel* tidak dibuat dalam bentuk digital

2. Penilaian Keterampilan Berbicara



Gambar 4.5 Grafik hasil penilaian keterampilan berbicara

Berdasarkan grafik diatas data yang tertera pada saat observasi awal dan hasil observasi akhir menunjukkan bahwa hasil penilaian terhadap keterampilan berbicara sangat baik. Penilaian keterampilan berbicara memperoleh persentase sebanyak 85,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* pada materi kalor dan perpindahannya kelas VII SMP/MTs terdapat beberapa hal yang dikaji diantaranya:

1. Persentase hasil dari validasi ahli materi sebesar 85% sedangkan persentase ahli media sebesar 100%, Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* pada materi pembelajaran tematik sangat valid, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Persentase hasil dari uji respons peserta didik sebesar 89% Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan uraian diatas menyatakan bahwa media pembelajaran game *spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Persentase hasil dari keterampilan berbicara peserta didik sebesar 85%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan peningkatan terhadap keterampilan berbicara mereka dengan adanya penggunaan media *spinning wheel* pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian diatas menyatakan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran tematik kelas kelas IVB SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Sebelum memanfaatkan media *spinning wheel* ini sebaiknya peserta didik memahami aturan kelompok sehingga dapat mempermudah dalam menggunakan media *spinning wheel*.
- b. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik diharapkan mengalokasikan waktu, sebab media pembelajaran dengan media ini memerlukan waktu yang cukup banyak.
- c. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik dan peserta didik diharapkan mempersiapkan komponen-komponen yang diperlukan, sehingga tidak mengulur waktu.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *spinning wheel* yang dikembangkan merupakan media cetak, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media *spinning wheel* berbasis digital, sehingga mempermudah untuk menyebarkan media *spinning wheel*.
- b. Komponen-komponen pada media *spinning wheel* ini masih terpisah, diharapkan untuk peneliti selanjutnya sebaiknya dijadikan dalam satu kemasan, sehingga komponen-komponen tidak rentang hilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Andari, K. D. W., & Kartini. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 127–137.
- Andriani, Qoriati Mushafanah, and M Yusuf Setia Wardhana. “Keefektifan Media Roda Jelajah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Materi Tematik.” *International Journal Of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 194–201.
- Angelina, Clara, and Dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri.” *Journal of Instructional Development Research* 2, no. 2 (2021): 81–94.
- Asyhar, Rayandra. 2020. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Batubara, Husein Hamdan. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 14.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Darmuki, A., Andayani, Joko Nurkamto, Kundharu Saddhono. 2018. The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach. *International Journal of Instruction*. 11(2), 116

- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, Nur Alfin Hidayati. 2019. Developing Beach Ball Group Investigations Cooperative. International Conferences Sword Fresh,2.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat IB IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *KREDO:Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 256–267.
- Firmansyah, M. B. (2018). Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*,8(2), 119– 125.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. Mataram.
- Iqbal, Muhammad. 2018. Pengembangan Metode mim-mem untuk mengembangkan keterampilan berbicara. *Jurnal Al Mi'yar*.
- Kuncahyono. 2017. “Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.” 5 (September): 774.
- Lubis, M. S. 2018. Metodologi Penulisan. Yogyakarta: Deepublish
- Mabruri, Z. K dan Ferry Ariestya. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing di SD Negeri Ploso I, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Tahun Pelajaran 2016/2017. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian*

Penulisan Pendidikan dan Pembelajaran.

- Majid, A. (2017b). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 86-90.
- Noni istifar, R. dkk. (2017). Penerapan Pembelajaran TGT Dengan Roda Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMK I Tempel. Universitas Negeri Yogyakarta, 14(1).
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147–159.
- Pribadi, Benny . 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ruyani, A. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan untuk Studi Ekosistem Sungai. *PENDIPA, Journal of Science Education*. 2(3): 100-105.
- Sanjaya. 2017. *Model-model Pembelajaran Bumi Aksara*. Jakarta.
- Sari, I. D., Mubasyiroh, R., & Supardi, S. (2016). *Hubungan Pengetahuan dan Sikap* Jakarta Tahun 2014. *Media Litbangkes*, 26(4), 243–248.
- Sudjana, Nana. 2018. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algesindo
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penulisan Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukma, E., Mahyudin, R., Rahmatina, R., & Suriani, A. (2019). Problems in Oral Language Teaching in Primary School. *Seventh International Conference on Languages and Arts (ICLA 2018)*, 379–383.
- Syafrudin, Tomy. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Matematika Suska Bagi Siswa Tunarungu. *Journal of Mathematic Education*.
- Ulya, A. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera*. Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penulisan Kualitatif*. Maulana Malik Ibrahim Malang, (6), 35-36
- Zuhriyah, M. (2017). Storytelling to Improve Students' Speaking Skill. *Journal Tadris Bahasa Inggris* , 119-134.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

(PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL*)

Satuan Pendidikan	: SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan
Kelas/Semester	: IV B (Empat)/1 (Ganjil)
Tema	: 1. Indah nya Kebersamaan
Subtema	: 1. Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran Ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

I. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu mengidentifikasi dan menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung setelah membaca teks tentang keragaman budaya Indonesia dengan tepat dan teliti.
- b. Siswa mampu mengomunikasikan keragaman budaya, etnis, dan agama sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan setelah berdiskusi secara kelompok dengan sistematis.
- c. Siswa mampu menjelaskan bunyi dari beragam benda di sekitar setelah eksplorasi dengan baik.

II. Langkah – Langkah Pembelajaran

a. Metode, media dan sumber belajar

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Latihan tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi

3. Model : Cooperative Learning
4. Media : Media *Spinning Wheel*
5. Sumber Belajar : Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 4 “Indahnya Kebersamaan” (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

b. Langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing – masing. (<i>Religius</i>) 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (<i>Mengamati</i>) 3. Guru mengingatkan kembali dengan bertanya mengenai pembelajaran sebelumnya. (<i>Apersepsi</i>) 4. Guru menyampaikan tema, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan. 	7 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman budaya di Indonesia. 6. Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk membaca isi bacaan “Pawai Budaya” yang sudah tersedia di bahan ajar. 7. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa bacaan terdiri atas paragraf dan di dalam paragraf 	menit

	<p>terdapat gagasan pokok dan gagasan pendukung.</p> <p>8. Guru memaparkan apa itu gagasan pokok. “Gagasan pokok adalah gambaran dari keseluruhan paragraf. Gagasan pokok biasa juga disebut dengan ide pokok, gagasan utama, atau pikiran utama”.</p> <p>9. Guru mengaitkan keberagaman budaya Indonesia dengan ragam alat musik dan nantinya akan dikaitkan lagi dengan bunyi dan sifat-sifatnya.</p> <p>10. Guru menjelaskan beberapa keragaman budaya yang ada di Indonesia dan bunyi dengan sifat-sifatnya</p> <p>11. Guru menunjukkan media pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> dan memberikan arahan penggunaan media <i>spinning wheel</i>.</p> <p>12. Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> dikembangkan dengan menggunakan amplop yang berisi kartu pertanyaan berdasarkan angka yang telah tersedia pada media <i>spinning wheel</i>.</p> <p>13. Guru memberikan tugas kepada peserta didik membentuk kelompok pembelajaran yang terdiri dari 6 siswa dalam 1 kelompok.</p> <p>14. Amplop media <i>spinning wheel</i> berisi pertanyaan mengenai materi yang nantinya akan didiskusikan oleh peserta didik dan di presentasikan dengan lisan</p> <p>15. Guru dan siswa memainkan media <i>spinning wheel</i> dengan cara memutar media dan memberikan kesempatan kepada setiap</p>	
--	---	--

	<p>kelompok untuk memainkannya.</p> <p>16. Kelompok yang telah mendapatkan angka selama putaran akan diberikan amplop pertanyaan sesuai dengan angka yang mereka dapatkan.</p> <p>17. Setiap kelompok memberikan jawaban lisan berupa jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada di dalam amplop.</p>	
Penutup	<p>18. Guru membantu peserta didik dalam menyimpulkan materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku.</p> <p>19. Guru mengajak siswa untuk selalu mensyukuri segala bentuk yang telah diberikan oleh Tuhan YME.</p> <p>20. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam</p>	15 menit

III. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Lembar pengamatan sikap
2. Penialain Pengetahuan : Presentasi
3. Penilaian Keterampilan : Praktek dan Presentasi

Medan, 22 Agustus 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV B



Arief Rusbandi S.Pd
NIDN:

Deni Arum Sari S.Pd
NIP:

Lampiran 2.

SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDS
Kelas/Semester	: IV B (Empat)/1 (Ganjil)
Tema	: 1. Indahnya Kebersamaan
Subtema	: 1. Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran Ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

Kompetensi Inti

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

PB	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	MEDIA DAN SUMBER BELAJAR
1.	Bahasa Indonesia 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	Bahasa Indonesia 3.1.1 Mengidentifikasi teks bacaan “Pawai Budaya”. 3.1.2 Menjelaskan pengertian gagasan pokok dari sebuah paragraf. 3.1.3 Menjelaskan pengertian gagasan penjelas dari sebuah paragraf. 3.1.4 Menemukan gagasan pokok dari sebuah paragraf. 3.1.5 Menemukan gagasan pendukung dari sebuah paragraf. 4.1.1 Melengkapi kerangka tulisan tentang gagasan pokok dan	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan tentang “Pawai Budaya”. • Gagasan pokok • Gagasan pendukung • Kerangka tulisan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca teks bacaan tentang “Pawai Budaya”. 2. Siswa mengidentifikasi teks bacaan tentang “Pawai Budaya”. 3. Siswa menjelaskan isi dari paragraf pertama pada teks bacaan tentang “Pawai Budaya”. 4. Siswa menjelaskan pengertian gagasan pokok dari sebuah paragraf. 	Penilaian sikap: Observasi Penilaian Pengetahuan: Tes Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja	1 Hari	Media: Teks bacaan tentang “Pawai Budaya”, <i>spinning wheel</i> Sumber: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV SD Tema 1 Indahnya Kebersamaan

		gagasan penjelas yang diperoleh dari teks bacaan.					
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan	IPS 3.2.1 Mengidentifikasi alat musik daerah di Indonesia 3.2.2 Mengklarifikasikan alat musik daerah berdasarkan daerah asal. Menyusun tabel tentang alat musik daerah dan daerah asal. 4.2.1 Menyusun tabel tentang alat musik daerah dan asal daerah	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman sosial tentang alat musik daerah di Indonesia. • Tabel tentang alat musik daerah dan asal daerah 	5.Menjelaskan pengertian gagasan penjelas dari sebuah paragraf 6. Siswa menemukan gagsan pokok dari sebuah paragraf 7. Siswa menemukan gagasan pendukung dari sebuah paragraf 8. Siswa melengkapi kerangka tulisan tentang gagasan pokok dan gagasan penjelas yang diperoleh dari teks bacaan 9. siswa mengamati gambar alat musik daerah di Indonesia 10. Siswa mengidentifikasi alat musik daerah di				

	karakteristik ruang.			Indonesia.			
	IPA 3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran 4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi	IPA 3.6 Meng klarifikasikan cara memainkan bunyi pada alat musik daerah 3.6.2 Mengklarifikasikan cara menghasilkan bunyi alat musik daerah 4.6.1 Melakukan eksperimen tentang sifat-sifat bunyi 4.6.2 Melaporkan hasil eksperimen tentang sifat-sifat bunyi	<ul style="list-style-type: none"> • Cara memainkan alat musik daerah • Cara menghasilkan bunyi pada alat musik daerah • Eksperimen tentang sifat bunyi 				

Mengetahui,
Kepala Sekolah,



Arief Rusbandi S.Pd
NIDN:

Guru Kelas IV B

Deni Arum Sari S.Pd
NIP:

Lampiran 3.

Materi Pembelajaran

Tema : 1. Indahnya Keberagaman

Subtema : 1. Keberagaman Budaya Bangsa



A. Keberagaman di Indonesia

Dalam kehidupan sehari – hari, tentu tidak asing dengan istilah keberagaman. Indonesia merupakan salah satu contoh keberagaman yang nyata. Banyaknya suku, bahasa, budaya, dan karakteristik bangsa membuat Indonesia menjadi negara yang majemuk. Di Indonesia, keberagaman adalah bagian dari identitas bangsa. Banyak faktor yang menyebabkan keberagaman terjadi. Memahami keberagaman adalah kemampuan penting yang harus dimiliki setiap warga negara.

Keberagaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Keberagaman berarti memahami bahwa setiap individu memiliki keunikan masing-masing dan mengakui perbedaan individu lainnya. Perbedaan individu bisa meliputi bidang, seperti etnis, jenis kelamin, keyakinan agama, politik, dan ideologi lainnya. Selain itu, keberagaman juga tentang bagaimana kita memahami satu sama lain dan bergerak melampaui toleransi sederhana untuk mau merangkul dan merayakan dimensi keberagaman yang kaya.

Bentuk- bentuk keragaman: suku bangsa, agama, ras, bahasa daerah, runah adat, dan lainnya. Keragaman masyarakat Indonesia tersebut dipersatukan melalui:

1. Semboyan “Bhineka Tunggal Ika” : Berbeda – beda tetapi tetap satu juga
2. Bahasa Nasional : Bahasa Indonesia
3. Bendera kebangsaan : Merah Putih
4. Lagu Kebangsaan : Indonesia Raya
5. Lambang Negara : Garuda Pancasila
6. Dasar Negara : Pancasila
7. Bentuk Negara : Republik
8. Hari Kemerdekaan : 17 Agustus 1945

Berikut adalah bacaan tentang keberagaman budaya Indonesia.

Bacalah teks berikut!

PAWAI BUDAYA



Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.



Di barisan pawai terdepan terlihat rombongan dari Maluku. Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlengan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Budaya Bali terkenal karena bunyi musiknya yang berbeda. Rombongan dari Bali membunyikan alat musik daerahnya, Ceng-Ceng namanya. Alat ini berbentuk seperti dua keping simbal yang terbuat dari logam. Nyaring bunyinya ketika kedua keping ini dipadukan. Rombongan dari Bali diikuti oleh rombongan dari Toraja. Wanita Toraja memakai pakaian adat yang disebut baju Pokko. Rombongan laki-laki menggunakan pakaian adat yang disebut Seppa Tallung Buku.

Rombongan Toraja membunyikan alat musik khas mereka, Pa'pompang namanya. Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung. Unik bentuknya, unik pula bunyinya. Budaya Toraja sangat menarik untuk dipelajari.

Udin dan temanteman senang melihat pawai budaya. Selalu ada hal baru yang mereka perhatikan setiap tahun. Pakaian adat dari berbagai suku di Indonesia selalu menyenangkan untuk diamati. Benar kata Ibu Udin, kebudayaan Indonesia memang sangat beragam. Kaya dan mengagumkan.

B. Gagasan Pokok

Setiap bacaan terdiri atas beberapa paragraph. Setiap paragraph memiliki gagasan pokok yang didukung oleh gagasan pendukung. Gagasan pokok adalah gambaran dari keseluruhan paragraph. Gagasan pokok juga biasa disebut dengan ide pokok, gagasan utama, atau pikiran utama. Gagasan pokok ada di dalam kalimat utama yang letaknya di awal atau akhir paragraph. Sedangkan gagasan pendukung merupakan gagasan yang mendukung gagasan pokok, diwakili oleh lebih dari satu kalimat pendukung. Ciri dari gagasan pokok ialah:

1. Kalimatnya terfokus pada isi dan topik paragraf
2. Informasi yang disampaikan bersifat umum
3. Berbentuk frase karena merupakan intisari dari kalimat utama

Bersama dengan teman kelompokmu, jawablah pertanyaan berikut dimulai dari paragraf 1 hingga paragraf 5!

	PARAGRAF 1
Gagasan Pokok:
Gagasan Pendukung:

	PARAGRAF 2
Gagasan Pokok:
Gagasan Pendukung:

PARAGRAF 3

Gagasan Pokok:

.....
.....

Gagasan Pendukung:

.....
.....
.....

PARAGRAF 4

Gagasan Pokok:

.....
.....

Gagasan Pendukung:

.....
.....
.....

PARAGRAF 5

Gagasan Pokok:

.....
.....

Gagasan Pendukung:

.....
.....
.....



C. Bunyi dan Sifat-Sifatnya

Selain kaya akan budaya, tarian, dan makanan khas, Indonesia juga kaya akan jenis alat musik. Berikut adalah contoh alat musik yang dimiliki oleh berbagai suku di Indonesia. Cara memainkannya berbeda-beda. Kecapi yang berasal dari Jawa Barat dimainkan dengan cara dipetik. Angklung yang berasal dari Jawa Barat dimainkan dengan cara digoyangkan. Saluang yang berasal dari Sumatera Barat dimainkan dengan cara ditiup. Kendang yang berasal dari Jawa Barat dan Tifa dari Papua dimainkan dengan cara dipukul.

Tuhan Yang Maha Esa menganugerahkan kita indra pendengar. Melalui indra ini, kita dapat mendengar dan menikmati hasil karya seni budaya yang beradab. Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar. Getaran tersebut menimbulkan gelombang bunyi di udara. Benda-benda yang bergetar dan menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi.

Bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair dan gas. Akan tetapi, bunyi tidak dapat merambat pada ruang hampa. Bunyi adalah getaran yang merambat dari sumber bunyi hingga ke alat pendengaran (telinga). Sedangkan frekuensi adalah banyaknya bunyi yang merambat setiap detiknya. Makin besar frekuensi, makin nyaring bunyinya. Sifat-sifat bunyi ialah sebagai berikut:

1. Dapat merambat melalui perantara zat padat, cair dan gas.
2. Tidak dapat merambat pada ruang hampa.



Lampiran 4. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian



UMSU

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/P.T./III/2019

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/P.T./III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238. Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://kip.umsu.ac.id> kip@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [um.umedan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.linkedin.com/company/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nomor : 1717 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 22 Muharram 1444 H
Lamp : --- 20 Agustus 2022 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak
Kepala Sekolah SDS Al-Washliyah
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Ina Chairina
N P M : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Spinning Wheel Terhadap Keterampilan Berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-Washliyah 25 T.A. 2021/2022

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



[Signature]
Dra.Hi. Syamsuryrita, M.Pd.
NIDN. 0004046701

Pertingal



Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian

**SD SWASTA AL WASHLIYAH NO. 25**
Jl. Marelan VI No. 2 Kec. Medan Marelan
Kode Pos 20255
NSS : 103076011003 NPSN : 10220809

Nomor : 171/SD-AW25/B/VIII/2022
Lamp : 1(satu)Lembar

Kepada Yth:
Bapak Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Universitas
Muhammadiyah SUMUT

Hal : Balasa Izin Riset

Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Dengan hormat,

Semoga kita semua dalam keadaan sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari
Menindak lajuti surat Permohonan Izin Riset nomor 1717/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 ter tanggal 20
Agustus 2022

Mahasiswa : Universitas Muhammadiyah SUMUT
Nama : Ina Chairina
Nim : 1802090066
Jurusan : Pendidikan guru sekolah dasar

Pada SD Swasta Alwashliyah 25 . Bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami
menerima
Mahasiswi tersebut menyelesaikan riset/penelitian tentang "Pengembangan Media Spinning Wheel
Terhadap Keterampilan Berbicara pada pembelajaran tematik di kelas IV SDS Al-Washliyah 25
Medan"

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat,atas kepercayaan Bapak kepala sekolah ini kami
Ucapkan terima kasih.


Medan, 25 Agustus 2022
Kepala Sekolah SDS Al Washliyah 25 Medan

ARIEF RUSBANDI, S.Pd

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR KEVALIDAN

(ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA PADA PENGEMBANGAN
MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK)

Judul : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap
Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di
Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Peneliti : Ina Chairina

Pembimbing : Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Media : Amin Basri S.Pd.1, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Assalamualaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan
Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran
Tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, saya memohon
ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media
spinning wheel terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik

pembelajaran tematik dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik tersebut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik yang telah didesain. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian materi pada pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Baik
4 = Sangat Baik

C. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	K	SK
A. Tampilan Tulisan					
1.	Kejelasan tulisan	✓			
2.	Penggunaan Kata	✓			
3.	Ukuran huruf pada tulisan	✓			
B. Tampilan Media					
1.	Bentuk media	✓			
2.	Ukuran media	✓			
3.	Kesesuaian media dengan tulisan	✓			
C. Fungsi Media					
1.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	✓			
2.	Bahasa penyampaian yang digunakan media <i>spinning wheel</i> dapat dipahami peserta didik	✓			
3.	Media <i>spinning wheel</i> berinteraksi langsung dengan siswa	✓			
D. Manfaat Media					
1.	Media <i>spinning wheel</i> membangun komunikasi antara guru dengan siswa	✓			
2.	Media <i>spinning wheel</i> meningkatkan keterampilan berbicara siswa	✓			
3.	Media <i>spinning wheel</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat	✓			

Jumlah Skor				
-------------	--	--	--	--

D. Saran-Saran (Secara Keseluruhan)

.....*Cara dan Metode Penelitian dan Laporan*.....
*yang di uji. - -*.....

E. Kesimpulan

1. Valid untuk diujicobakan
2. Valid untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diujicobakan

(Catatan: mohon melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan, 26 Juli 2022

Validator Media,


 (Amin Prasni..)

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR KEVALIDAN

(ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MATERI PADA PENGEMBANGAN
MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK)

Judul : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap
Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di
Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Peneliti : Ina Chairina

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Materi : Deni Arum Sari S.Pd
Jabatan : Guru Kelas IV B
Instansi : SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Assalamualaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi dalam pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada

pembelajaran tematik dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai materi pembelajaran., sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik tersebut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik yang telah didesain. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi penilaian pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian materi pada pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

C. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	K	SK
A. Perumusan Tujuan Pembelajaran					
1.	Kejelasan Kompetensi Dasar (KD)		✓		
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD)		✓		
B. Pemilihan Materi					
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Keruntutan dalam penyajian materi (sistematis)		✓		
3.	Kesesuaian antara materi dengan soal	✓			
C. Media Pembelajaran					
1.	Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> memberikan bantuan kepada siswa untuk mempelajari pembelajaran tematik	✓			
2.	Media pembelajaran <i>spinning wheel</i> mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa		✓		
3.	Media <i>spinning wheel</i> berinteraksi langsung dengan siswa	✓			
D. Penilaian Hasil Belajar					
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran		✓		
2.	Kejelasan prosedur penilaian		✓		
3.	Kelengkapan instrument (soal, Kunci jawaban, atau pedoman penskoran)		✓		
Jumlah Skor					

D. Saran-Saran (Secara Keseluruhan)

.....
.....
.....

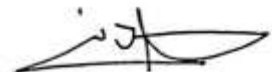
E. Kesimpulan

1. Valid untuk diujicobakan
2. Valid untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diujicobakan

(Catatan: mohon melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan,.....2022

Validator Materi,



(Deni Arum Sari S.Pd.)

Lampiran 8. Hasil Kepraktisan Respon Siswa

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PADA PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK)

A. Identitas Siswa

1. Nama : Nadyah Putri Pratiwi
2. Kelas : IV B
3. Nama Sekolah : al-wasitiyah 25 medan

Dalam rangka pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara, saya mohon tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran tematik berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. Jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai pembelajaran tematik peserta didik.

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Siswa setelah menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik.

C. Petunjuk

1. Terdapat 15 pertanyaan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran tematik yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.

2. Berilah tanda *ecklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

D. Keterangan Skor

2 = Ya 1= Tidak

No.	Pernyataan	Skor	
		1	2
1.	Saya berpendapat bahwa desain media <i>spinning wheel</i> ini menarik		✓
2.	Desain cover media <i>spinning wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan		✓
3.	Saya lebih senang belajar dengan media <i>spinning wheel</i> ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.		✓
4.	Media <i>spinning wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar		✓
5.	Penyajian materi dalam media <i>spinning wheel</i> ini sangat lengkap		✓
6.	Dengan media <i>spinning wheel</i> ini saya mampu untuk berpendapat		✓
7.	Media <i>spinning wheel</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara		✓
8.	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>spinning wheel</i> ini		✓
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran tematik dengan baik		✓
10.	Saya suka tampilan pada setiap sector dan kartu media <i>spinning wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik		✓

11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>spinning wheel</i>		✓
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik		✓
13.	Kalimat yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> mudah dipahami		✓
14.	Penjelasan media <i>spinning wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami		✓
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif		✓

Saran dan Masukan

.....

.....

.....

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PADA PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK)

A. Identitas Siswa

1. Nama : Syifa Ramadhani
2. Kelas : IV B
3. Nama Sekolah : SD Al-Munir 21 Medan

Dalam rangka pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara, saya mohon tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran tematik berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. Jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai pembelajaran tematik peserta didik.

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Siswa setelah menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik.

C. Petunjuk

1. Terdapat 15 pertanyaan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran tematik yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.

2. Berilah tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

D. Keterangan Skor

2 = Ya 1 = Tidak

No.	Pernyataan	Skor	
		1	2
1.	Saya berpendapat bahwa desain media <i>spinning wheel</i> ini menarik		✓
2.	Desain cover media <i>spinning wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan		✓
3.	Saya lebih senang belajar dengan media <i>spinning wheel</i> ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.	✓	
4.	Media <i>spinning wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar		✓
5.	Penyajian materi dalam media <i>spinning wheel</i> ini sangat lengkap		✓
6.	Dengan media <i>spinning wheel</i> ini saya mampu untuk berpendapat		✓
7.	Media <i>spinning wheel</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara	✓	
8.	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>spinning wheel</i> ini		✓
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran tematik dengan baik		✓
10.	Saya suka tampilan pada setiap sector dan kartu media <i>spinning wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik		✓

11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>spinning wheel</i>		✓
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik		✓
13.	Kalimat yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> mudah dipahami		✓
14.	Penjelasan media <i>spinning wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami		✓
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif		✓

Saran dan Masukan

.....

.....

.....

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PADA PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK)

A. Identitas Siswa

1. Nama : Rizky Ananda Pratama
2. Kelas : IV B = CIB
3. Nama Sekolah : Alwasliyah 25 Pasar 2 Barat

Dalam rangka pengembangan media *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara, saya mohon tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran tematik berdasarkan materi yang telah dilaksanakan. Jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai pembelajaran tematik, peserta didik.

B. Tujuan

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Siswa setelah menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik.

C. Petunjuk

1. Terdapat 15 pertanyaan dalam angket, pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan pembelajaran tematik yang baru saja peserta didik laksanakan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.

2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

D. Keterangan Skor

2 = Ya 1 = Tidak

No.	Pernyataan	Skor	
		1	2
1.	Saya berpendapat bahwa desain media <i>spinning wheel</i> ini menarik		✓
2.	Desain cover media <i>spinning wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi atau materi yang disampaikan		✓
3.	Saya lebih senang belajar dengan media <i>spinning wheel</i> ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.	✓	
4.	Media <i>spinning wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	✓	
5.	Penyajian materi dalam media <i>spinning wheel</i> ini sangat lengkap		✓
6.	Dengan media <i>spinning wheel</i> ini saya mampu untuk berpendapat		✓
7.	Media <i>spinning wheel</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara	✓	
8.	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>spinning wheel</i> ini		✓
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran tematik dengan baik		✓
10.	Saya suka tampilan pada setiap sector dan kartu media <i>spinning wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik		✓

11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>spinning wheel</i>		✓
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik	✓	
13.	Kalimat yang digunakan dalam media <i>spinning wheel</i> mudah dipahami		✓
14.	Penjelasan media <i>spinning wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami		✓
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif		✓

Saran dan Masukan

Diperbaiki dan di Percanalik

.....

.....

.....

Lampiran 9.

Data Persentase Keterampilan Berbicara pada Hasil Observasi Awal

No.	Responden	Aspek yang Dinilai					Skor
		Kelancaran	Pilihan Kata	Penalaran	Struktur Kalimat	Komunikatif	
1.	R1	3	3	3	3	4	16
2.	R2	2	2	2	1	2	9
3.	R3	1	2	1	2	2	8
4.	R4	2	2	1	1	1	7
5.	R5	3	3	4	3	3	16
6.	R6	1	1	2	2	1	7
7.	R7	2	2	3	3	3	13
8.	R8	2	2	1	2	1	8
9.	R9	2	1	2	2	2	9
10.	R10	3	3	4	3	3	16
11.	R11	2	1	1	1	2	7
12.	R12	2	2	2	2	2	10
Skor Rataan (Sr)		126					
Skor Maksimum (Sm)		192					
Persentase (Sv)		$Sv = \frac{126}{192} \times 100 \%$ $= 65\%$					
Kriteria		Tidak Tuntas					

Lampiran 10. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Pada hari Senin, tanggal 26 April, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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

Lampiran 11. Surat Keterangan Melaksanakan Seminar Proposal



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

SURAT KETERANGAN



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

Nama Mahasiswa : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 26 April 2022
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik di kelas IV SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dikeluarkan di Medan
Pada Tanggal : 10 Agustus 2022

Wassalam
a.n/ Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Lampiran 12. Surat Pengesahan Proposal



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.umstu.ac.id> E-mail fkip@umstu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama Lengkap : Ina Chairina
N.P.M : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SDS Al-Washliyah 25 Medan T.A 2021/2022

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

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13. Surat Perubahan Judul



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

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada
Pembelajaran Tematik di Kelas VI SDS Al-Washliyah 25 T.A 2021/2022

Menjadi:

Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada
Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25 T.A 2021/2022

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Mei 2022

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Hormat Permohonan

Ina Chairina

Lampiran 14. Berita Acara Bimbingan Proposal



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Ina Chairina
 N.P.M : 1802090066
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Spinning Wheel* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SDS Al-Washliyah 25 Medan T.A 2021/2022

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
07/02/2022	Pertajam Latar Belakang	if
22/02/2022	Penambahan referensi Bab II	if
18/03/2022	Metode penelitian perbaikan	if
23/03/2022	Lembar Observasi, lampiran	if
31/3/2022	Acti Seminar	if

Medan, Maret 2022

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing
 Riset Mahasiswa

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN

a. Dokumentasi Saat Menyampaikan Materi





b. Dokumentasi Menggunakan Media *Spinning Wheel*



c. Dokumentasi Saat Presentasi



d. Dokumentasi Saat Mengisi Lembar Angket



e. Dokumentasi Media *Spinning Wheel* dan Amplop Pertanyaan



Lampiran 16. Kartu Pertanyaan

**KARTU PERTANYAAN
1**

Apa yang dimaksud dengan keberagaman?

**KARTU PERTANYAAN
2**

Bagaimana seharusnya sikap kita dalam menghargai kebudayaan daerah?

**KARTU PERTANYAAN
3**

Apakah yang dimaksud dengan kerja sama? serta berikan manfaat dari kerja sama!

**KARTU PERTANYAAN
4**

Apa yang dimaksud dengan gagasan pokok dan gagasan pendukung?

**KARTU PERTANYAAN
5**

Jelaskanlah pengertian dari bunyi serta sifat – sifat bunyi!

Lampiran 17. Kartu Jawaban Pertanyaan

**KARTU JAWABAN
I**

Keberagaman adalah kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang seperti suku, bangsa, ras, dan agama.

**KARTU JAWABAN
2**

Menyadari bahwa meskipun berbeda kebudayaan, tetapi kedudukannya tetap sama. Dan tidak menganggap budaya sendiri yang paling baik.

**KARTU JAWABAN
3**

Kerja sama adalah suatu usaha bersama antar individu atau kelompok sosial untuk mencapai tujuan bersama. Manfaatnya ialah manumbuhkan rasa kebersamaan antar anggota.

**KARTU JAWABAN
4**

Gagasan pokok adalah ide utama yang dibahas dalam suatu teks bacaan. Gagasan pendukung adalah hasil dari pengembangan gagasan pokok.

**KARTU JAWABAN
5**

Bunyi adalah getaran yang merambat dari sumber bunyi hingga ke alat pendengaran (telinga). Sifat dari bunyi yaitu, dapat merambat melalui perantara zat padat, cair dan gas.

Lampiran 18. Hasil Turnitin

PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SDS AL - WASHLIYAH 25

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

21 %
INTERNET SOURCES

7 %
PUBLICATIONS

9 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.umm.ac.id Internet Source	3%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	1%
4	jbasic.org Internet Source	1%
5	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
6	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
8	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%

ejournal.unesa.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
12	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Houston Community College Student Paper	<1 %
14	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	core.ac.uk Internet Source	<1 %
18	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
19	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	

		<1 %
21	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
22	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
24	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
25	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
26	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
28	es.scribd.com Internet Source	<1 %
29	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
30	Rika Marianti, Nurmalina Nurmalina, Vigi Indah Permatha Sari. "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS V SD	<1 %

NEGERI 007 PULAU LAWAS", Jurnal Review
Pendidikan dan Pengajaran, 2020
Publication

31	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
32	id.123dok.com Internet Source	<1 %
33	galih-adityarana.my.id Internet Source	<1 %
34	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
36	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
37	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
38	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
39	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
40	media.neliti.com Internet Source	<1 %

41	Anisa Anisa, Nurdiyanti Nurdiyanti, Rahmatia Thahir. "Pengembangan Modul Hypercontent Berorientasi HOTS", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021 Publication	<1 %
42	Firdayu Fitri, Ardipal Ardipal. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", <i>Jurnal Basicedu</i> , 2021 Publication	<1 %
43	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
44	1library.net Internet Source	<1 %
45	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
46	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.scribd.com Internet Source	<1 %
48	zdocs.tips Internet Source	<1 %
49	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %

50	Laras Deviyanti. "UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI 44 PONTIANAK", Tarbawi Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Islam, 2021 Publication	<1 %
51	Taufina Taufina, Ahmad Zikri. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Menggunakan Pojok Literasi di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %
52	blogger.io Internet Source	<1 %
53	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
54	Shella Nabila, Idul Adha, Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
55	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
56	nurainins.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

58 Fairus Oryza Sativa, Moh. Balya Ali Syaban.
"Pengembangan Evaluasi Berbasis Media
Permainan Ular Tangga pada Materi Berbagai
Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2022

Publication

<1 %

59 kumpulanskipsi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

60 repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi :

Nama : Ina Chairina
NPM : 1802090066
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 04 September 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : JL. Marelan III Lingkungan 14
Anak Ke- :

Data Orang Tua :

Nama ayah : Alm. Sutrisno
Nama ibu : Nursiani
Alamat : JL. Marelan III Lingkungan 14

Pendidikan Formal :

1. SD Al – Washliyah 25 Medan Tamat tahun 2012
2. SMP Al – Washliyah 26 Medan Tamat tahun 2015
3. SMA Negeri 16 Medan Tamat tahun 2018
4. Tahun 2018-2022 tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 20 Oktober 2022

Hormat Saya,

INA CHAIRINA