

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS III SD

Sinta Ariska

2019143617

Abstrak

Dalam melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan roda putar pada pembelajaran PPKN kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 90,75% dengan kategori “sangat valid”, skor rata-rata ahli bahasa 84% dengan kategori “sangat valid”, dan skor kriteria ahli materi 89% dengan kriteria “sangat valid” serta *one to one* dengan skor rata-rata 92% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan pada angket guru 88% dengan kategori “sangat praktis” dan pada kelompok kecil (*small group*) dengan skor nilai rata-rata 88,75% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya dengan hasil uji keefektifan produk yang dilakukan oleh 22 peserta didik kelas III mendapatkan skor rata-rata 86% dengan kategori “sangat efektif”. Hasil pengembangan media permainan roda putar dinyatakan layak untuk digunakan secara valid, praktis, dan efektif dipengaruhi pada pembelajaran.

Kata Kunci : *Media, Permainan Roda Putar, Pembelajaran PPKN.*