

## PENGEMBANGAN MEDIA PALIBAR (PAPAN LINGKARAN BERPUTAR) PADA TEMA CITA-CITAKU DI KELAS IV SD

Vivi Rizky<sup>1</sup>, Dinda Yarshal<sup>2</sup>  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Medan

email: vivirizky@umnaw.ac.id

**ABSTRAK:** Tujuan dari Penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran 3 dimensi atau alat peraga berupa Papan Lingkaran Berputar (Palibar) pada tema Cita-citaku siswa dikelas IV SD. Dari validasi kelayakan media Papan Lingkaran Berputar (Palibar) oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan reseach and development atau yang disingkat menjadi (R&D) dengan menggunakan model 4D memiliki kepanjangan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Rancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Diseminasi). Instrumen yang digunakan saat pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan diubah menjadi data kuantitatif. Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan maka terbagi menjadi 3 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media mendapatkan skor persentase sebesar 85,3%. Persentase ini masuk kategori sangat valid (Sangat Layak) untuk digunakan sebagai media dalam keaktifan pembelajaran siswa kelas IV SD pada tema Cita-citaku. Selanjutnya berdasarkan penjelasan yang dibagi menjadi 3 aspek, dengan rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah validasi ahli media mendapatkan skor persentasi sebesar 86%. Persentase ini masuk kategori sangat valid (Sangat Layak) untuk digunakan sebagai media dalam keaktifan pembelajaran siswa kelas IV SD pada tema Cita-Citaku. Terakhir berdasarkan penjelasan yang dibagi menjadi 3 aspek, dengan rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 80%. Persentase ini masuk kategori valid (Layak) untuk digunakan sebagai media dalam keaktifan pembelajaran siswa kelas IV SD pada tema Cita-citaku.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Papan Lingkaran Berputar (Palibar)

**ABSTRACT:** *The purpose of this study is to develop a 3-dimensional learning media or teaching tool in the form of a Rotating Circle Board (Palibar) on the theme of My Ambition in Class IV SD student. The validity of the Rotating Circle Board (Palibar) media was assessed by subject matter experts, media experts, and instructional experts. This research follows the research and development (R&D) approach using the 4D model: Define, Design, Development, and Dissemination. Data was collected using questionnaires.*

*The data analysis technique involves qualitative description that was converted into quantitative data. Based on the explanations provided, the assessment is divided into three aspects. The overall average evaluation by teachers of the media's response received a percentage score of 85.3%, categorized as highly valid (Very feasible) for use as a learning media the theme My Ambition in class IV SD student. Furthermore, based on the divided explanations, the overall average evaluation by media experts received a percentage score of 86%, also falling under the highly valid category (Very feasible) for use as a learning media theme My Ambition in class IV SD Student. Lastly, based on the divided explanations, the overall average evaluation by subject matter experts received a percentage score of 80%, falling under the valid category (Suitable) for use as a learning media theme My Ambition in class IV SD student.*

**Keywords:** Learning Media, Rotating Circle Board (Palibar)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu perjalanan yang berkepanjangan yang dilalui oleh setiap individu untuk mencapai keberhasilan. Dalam proses ini, peserta didik dibimbing untuk menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar mereka. Tujuan utama pembelajaran adalah memastikan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diharapkan<sup>1</sup>. Pengembangan kurikulum secara terus-menerus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik harus mempersiapkan banyak hal. Salah satu aspek penting yang berkaitan dengan mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang sesuai dapat membantu memaksimalkan perkembangan peserta didik<sup>2</sup>. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik perlu menyajikan pengalaman

---

<sup>1</sup> Hasan KAZAK and Orhan Çeker, "A Critical Overview of Ali Shariati's Comment on The Islamic Economy," *al-Uqud : Journal of Islamic Economics* 6, no. 1 (2022): 49–79.

<sup>2</sup> Ajeng Kusuma Dewi, Abriyani Puspaningsih, and Ataina Hidayati, "The Influence of Islamic Value and Fraud Diamond Factors on Academic Fraud: Empirical Study on Islamic University," *al-Uqud : Journal of Islamic Economics* 6, no. 2 (2022): 259–274.

belajar yang menarik dan beragam guna membangkitkan minat peserta didik dalam belajar<sup>3</sup>.

Kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media pembelajaran. Namun pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru cenderung menggunakan sumber belajar dari buku pelajaran dan metode ceramah yang kurang bervariasi, sehingga berakibat dalam menyampaikan materi tidak berjalan dengan baik terkhususnya pada pembelajaran tematik. Jika cara ini dilakukan terus menerus maka tujuan pembelajaran tidak akan pernah tercapai yang mengakibatkan kejenuhan peserta didik, bahkan kemauan untuk belajar menjadi sirna. Oleh karena itu guru harus membuat media pembelajaran yang kreatif<sup>4</sup>.

Penggunaan Media Pembelajaran adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Guru perlu memberikan perhatian yang cukup pada pemanfaatan Media Pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, Media Pembelajaran menjadi elemen krusial dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berarti mampu menggali potensi siswa secara optimal<sup>5</sup>. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa agar menjadi lebih aktif dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka.

Guru sering menghadapi beberapa masalah dalam pengembangan media pembelajaran. Beberapa masalah umum yang dihadapi oleh guru dalam hal ini termasuk Keterbatasan Sumber Daya Guru yang mungkin memiliki keterbatasan dalam akses terhadap peralatan dan sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Misalnya, guru kurang meningkatkan kreativitas dalam

---

<sup>3</sup> J. D. Pesicek et al., "Teleseismic Double-Difference Relocation of Earthquakes along the Sumatra-Andaman Subduction Zone Using a 3-D Model," *Journal of Geophysical Research: Solid Earth* 115, no. 10 (2010): 1–20.

<sup>4</sup> Dian Rahmawati, Bedriati Ibrahim, and Piki Setri Pernantah, "Penggunaan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA N 1 Bangko Pusako," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 1685–1695.

<sup>5</sup> Nadir Sakinah, "Otonomi Daerah Dan Desentralisasi Desa," *Jurnal Politik Profetik* 1, no. 1 (2013): 35–50.

membuat media pembelajaran atau anggaran yang kurang cukup untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya variasi dan pemanfaatan dari berbagai media pembelajaran<sup>6</sup>.

Kurangnya Waktu Guru seringkali memiliki tuntutan waktu yang tinggi karena harus mengajar banyak materi dan mempersiapkan pelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang berkualitas membutuhkan waktu yang cukup untuk merancang, membuat, dan menguji materi pembelajaran baru. Kurangnya waktu yang tersedia dapat menghambat guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Kesulitan dalam Menyesuaikan dengan Kebutuhan Individual, Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda<sup>7</sup>. Mengembangkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap siswa bisa menjadi tantangan bagi guru. Guru perlu mempertimbangkan perbedaan dalam tingkat pemahaman, minat, dan kemampuan siswa ketika merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

Untuk mengatasi masalah-masalah ini, guru dapat mencari pelatihan tambahan dalam penggunaan media pembelajaran, berkolaborasi dengan rekan guru yang memiliki keterampilan kreatif yang lebih baik, memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah atau komunitas, dan memanfaatkan platform pembelajaran yang sudah ada untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk membawa dampak positif dalam proses pembelajaran. Harapan yang umumnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran Meningkatkan keterlibatan siswa, Harapan utama dari media pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat semangat dalam belajar. Memfasilitasi pemahaman yang lebih

---

<sup>6</sup> Lia Kastia, Rachmat Sahputra, and Eko Fery Haryadi Saputra, "Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sdn 11 Nanga Pinoh," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2018): 17–23.

<sup>7</sup> Felinna Kharissatun and Aan Widiyono, "Pengaruh Penggunaan Media Camtasia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sdn 2 Troso Jepara," *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2022): 181–191.

baik, Media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dengan menyajikan konsep dan materi secara visual atau audiovisual. Dengan menggunakan gambar, video, animasi, dan produk yang relevan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks<sup>8</sup>.

Memperkaya pengalaman belajar, Media pembelajaran yang beragam, seperti video, simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyenangkan<sup>9</sup>. Mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran yang beragam dapat memfasilitasi kebutuhan beragam siswa dengan menyajikan informasi melalui berbagai saluran sensorik. Mendorong kolaborasi dan interaksi, Media pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan interaksi antar siswa dapat mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Dengan memfasilitasi diskusi, proyek kelompok, dan aktivitas kolaboratif lainnya, siswa dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial<sup>10</sup>.

Secara keseluruhan, harapan utama dari media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Guru dalam mengembangkan media pembelajaran seringkali menghadapi beberapa tantangan. Adapun solusi untuk permasalahan yang umum di hadapi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu Mendorong kreativitas, Guru dapat mendorong kreativitas dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya yang sederhana dan mudah diakses. Ini termasuk penggunaan bahan-bahan sehari-hari, rekayasa balik, atau metode pengajaran yang interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Manajemen waktu, Guru dapat mengatur waktu mereka dengan efektif untuk

---

<sup>8</sup> Rahma Ashari Hamzah and Ira Irviana, "Merdeka Belajar Yang Tercermin Dalam Kompetensi Profesional Guru Kelas Tinggi Di Upt Spf Sdn Kip Maccini Kota Makassar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2022): 202–218.

<sup>9</sup> Ahmad Hariandi, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa Di SDIT Aulia Batanghari," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 10–21.

<sup>10</sup> Febriani Siregar, Dinda Yarshal, and Sukmawarti Sukmawarti, "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd," *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 8–15.

memaksimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia. Dengan menyusun rencana pelajaran yang baik, menggunakan metode pengajaran yang efisien, dan mengelola waktu dengan baik, guru dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang terbatas.

Guru juga dapat mengikuti pelatihan dan pengembangan profesional secara teratur untuk meningkatkan keterampilan pengajaran mereka. Pelatihan ini dapat berfokus pada strategi pengajaran yang efektif dengan menggunakan sumber daya yang tersedia. Kolaborasi antar Guru, Mendorong kolaborasi antar guru dapat menjadi sumber inspirasi dan kreativitas.

Guru dapat berbagi ide, pengalaman, dan sumber daya yang telah mereka gunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Membentuk komunitas pembelajaran di sekolah atau melalui platform online juga dapat memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran ide antar guru. Dengan mengimplementasikan solusi-solusi ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang memengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Guru sebagai salah satu dari faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa. Pada kenyataannya pembelajaran di sekolah masih menitik beratkan pada guru, dengan kata lain kurikulum 2013 belum sepenuhnya diterapkan di sekolah-sekolah.

Dalam konteks bahasa Arab, media diartikan sebagai sarana perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>11</sup>. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad. Secara umum, media merujuk pada elemen manusia, materi, dan peristiwa yang membentuk situasi yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Dalam konsep ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah digolongkan sebagai media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto. Media berperan sebagai salah satu elemen dalam proses komunikasi, dimana fungsinya adalah untuk menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>12</sup>.

Berdasarkan beberapa sudut pandang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media merujuk pada segala objek atau elemen yang mampu memfasilitasi penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk mempengaruhi pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat terhadap suatu subjek yang ingin disampaikan.

Media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media Papan Lingkaran Berputar (Palibar) yang saat ini menarik perhatian para peserta didik dan dapat memecahkan masalah minat pada peserta didik karena kita dapat memvariasikan ukuran yang diinginkan misal diukur sedang maupun besar, menyajikan gambar-gambar yang menarik, serta warna yang beraneka ragam sehingga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi<sup>13</sup>.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung niat untuk mengajar antara sumber dan penerima<sup>14</sup>. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media memiliki potensi untuk meningkatkan

---

<sup>11</sup> M. Nur Ghufon and Adri Efferi, "Development of Religious Moderation Measurements," *Jurnal Penelitian* 17, no. 1 (2023): 81.

<sup>12</sup> Universitas Islam, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta, "Modeling Techniques in The Perspective of Islamic Guidance and Counseling" 7, no. 1 (2023): 97–112.

<sup>13</sup> Wahyu Setyaningrum et al., "Peran Guru Kelas Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Bimbingan Konseling Sosial" 7, no. 2 (2023): 305–316.

<sup>14</sup> Muhammad Farid, "Implementasi Teori Bourdieu Dalam Upaya Menjaga Warisan Budaya Sunan Muria Pada Masyarakat Piji Wetan Desa Lau Kabupaten Kudus," *Jurnal Penelitian* 15, no. 2 (2022): 278.

kepercayaan diri siswa, merangsang pemikiran, dan menarik perhatian mereka, sehingga penggunaan media dapat mendorong motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi yang terjadi dalam suatu sistem, dan dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu elemen dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya media komunikasi, proses pembelajaran tidak akan terjadi, dan proses komunikasi dalam pembelajaran juga tidak akan berjalan secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mengirim pesan pembelajaran dalam konteks pengajaran langsung antara guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi yang lebih terperinci mengenai materi pelajaran guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang mencakup segala hal yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan belajar, dengan tujuan mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, penting untuk memilih media pembelajaran yang memiliki sifat kreatif, komunikatif, dan inovatif. Media pembelajaran ini harus mampu mendukung peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran, sebagai teknologi penyampaian pesan, dapat digunakan dengan baik untuk keperluan pembelajaran<sup>15</sup>.

### **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada dua jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan berdasarkan rancangannya. Pertama, ada media pembelajaran yang sederhana, yaitu yang langsung dapat dimanfaatkan dan ada di sekitar lingkungan. Kedua, ada media pembelajaran yang kompleks atau canggih. Menurut Leshin (dalam Arsyad, 2013: 79), media pembelajaran akan mengikuti taksonomi berbasis manusia, seperti guru, instruktur, tutor, peran bermain, kegiatan kelompok, dan lain sebagainya.

Menurut Setyosari (dalam Haryono, 2014: 52), ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih jenis media pembelajaran, yaitu:

---

<sup>15</sup> Ulfah Rahmawati, "Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan Di Rumah TahfizQu Deresan Putri Yogyakarta," *Jurnal Penelitian* 10, no. 1 (2016): 97.



1. Tujuan yang ingin dicapai.
2. Isi atau materi yang ingin disampaikan.
3. Kemauan atau minat dari peserta didik.
4. Kemampuan atau kebutuhan peserta didik.
5. Ketersediaan media pembelajaran yang ada.

Sementara itu, jika dilihat dari segi bentuk atau ciri fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media dua dimensi
2. Media tiga dimensi
3. Media pandang diam.
4. Media pandang gerak

<sup>16</sup>Dengan merujuk pada variasi media pembelajaran yang telah disebutkan, kesimpulannya adalah Palibar merupakan salah satu jenis media tiga dimensi yang memungkinkan siswa melihatnya dari segala arah dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Media Palibar**

Media papan lingkaran berputar atau yang juga dikenal sebagai "*Rotating Circular Board*" adalah jenis media yang sering digunakan dalam permainan atau pertunjukan, terutama dalam konteks permainan undian atau permainan keberuntungan. Media ini memiliki latar belakang yang cukup panjang dan berasal dari tradisi kuno. Sejarah penggunaan media papan lingkaran berputar dapat ditelusuri hingga ribuan tahun yang lalu.

Pada zaman kuno, papan lingkaran berputar digunakan dalam praktik-praktik keagamaan, ramalan, dan upacara. Misalnya, dalam praktik divinasi, seorang peramal akan menuliskan berbagai simbol atau angka di sekitar papan lingkaran yang dapat berputar. Papan lingkaran ini kemudian akan diputar dengan tangan atau alat khusus, dan ketika berhenti, simbol atau angka yang terletak di atas penunjuk akan diinterpretasikan sebagai jawaban atau petunjuk.

---

<sup>16</sup> Ashif Az Zafi and Maisyanah Maisyanah, "The Internalization Entrepreneurship Values of Students at Al Fahham Islamic Boarding School Purworejo," *Jurnal Penelitian* 17, no. 1 (2023): 1.

Pada abad ke-19, media papan lingkaran berputar mulai digunakan dalam permainan undian atau permainan keberuntungan yang lebih modern. Pada saat itu, papan lingkaran biasanya terdiri dari lingkaran horizontal dengan kompartemen atau kantong yang berisi berbagai hadiah atau nomor. Pemain akan memasukkan tangan mereka ke dalam kantong dan menarik hadiah atau nomor tertentu ketika papan lingkaran berputar. Media ini memberikan unsur kejutan dan kegembiraan dalam permainan, dan terus digunakan dalam berbagai acara atau pertunjukan hiburan hingga saat ini.

Dalam beberapa dekade terakhir, media papan lingkaran berputar telah mengalami perkembangan dan variasi yang signifikan. Saat ini, ada berbagai jenis media papan lingkaran berputar yang digunakan dalam permainan, acara televisi, promosi produk, dan sebagainya. Beberapa papan lingkaran berputar modern bahkan dilengkapi dengan lampu, suara, atau efek visual lainnya untuk meningkatkan pengalaman pemain atau penonton.

Media ini dirancang sebagai alat pembelajaran tiga dimensi yang memberikan alternatif kepada guru atau fasilitator pembelajaran untuk mengatasi beberapa kesulitan yang mungkin muncul saat membawa objek fisik ke dalam kelas. Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan Palibar sebagai media belajar tiga dimensi:

1. Kemudahan Penggunaan: Palibar dapat dengan mudah dirakit dan didirikan di dalam kelas tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Dalam waktu singkat, guru dapat menggunakan Palibar untuk mengilustrasikan konsep tiga dimensi kepada siswa.
2. Fleksibilitas: Palibar dapat digunakan untuk memperagakan berbagai macam objek dan benda tiga dimensi. Dalam bentuk lingkaran, Palibar dapat mewakili bola atau tabung. Selain itu, dengan pengaturan yang tepat, Palibar juga dapat mewakili berbagai bentuk geometris lainnya.
3. Penghematan Biaya: Menghadirkan objek fisik ke dalam kelas dapat memerlukan biaya tambahan, seperti pembelian atau peminjaman objek tersebut. Dengan menggunakan Palibar, biaya tersebut dapat dikurangi karena Palibar dapat digunakan secara berulang tanpa memerlukan penggantian atau perawatan khusus.
4. Aksesibilitas: Palibar dapat digunakan di berbagai tingkat pendidikan dan lingkungan pembelajaran. Baik di sekolah dengan fasilitas terbatas maupun di

- rumah saat pembelajaran jarak jauh, Palibar dapat menjadi alternatif yang mudah diakses untuk memvisualisasikan konsep tiga dimensi.
5. Kolaborasi dan Interaktif: Palibar dapat digunakan untuk mendorong interaksi dan kolaborasi di antara siswa. Siswa dapat melihat dan memanipulasi Palibar secara langsung, memvisualisasikan konsep tiga dimensi, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan pemecahan masalah dan eksplorasi.
  6. Meskipun Palibar dapat menjadi media belajar yang berguna untuk mengatasi beberapa kesulitan dalam menghadirkan objek fisik ke dalam kelas, penting untuk diingat bahwa penggunaan media ini sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti diskusi, simulasi komputer, atau pengalaman langsung, untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik dan mendalam kepada siswa.

### **Keunggulan dan Kekurangan Palibar**

Keunggulan media Palibar antara lain yaitu:

- a. Visualisasi yang menarik: Papan lingkaran berputar menawarkan visualisasi yang menarik dan interaktif. Gerakan lingkaran yang berputar dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Visualisasi dinamis seperti ini dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman.
- b. Pengalaman sensorik: Dengan menggunakan papan lingkaran berputar, peserta didik dapat memiliki pengalaman sensorik yang lebih kaya. Mereka dapat melihat lingkaran bergerak, mendengar suara putaran, dan merasakan gerakan secara fisik. Melalui pengalaman ini, peserta didik dapat memperkuat pengertian konsep secara holistik dan memperkuat koneksi antara penglihatan, pendengaran, dan gerakan.
- c. Mudah digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi.
- d. Pengayaan interaktif: Papan lingkaran berputar memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dan media pembelajaran. Mereka dapat memutar lingkaran, mengubah kecepatan putaran, atau mengamati perubahan dalam pola dan bentuk saat lingkaran bergerak. Interaksi semacam ini dapat merangsang pemikiran kritis, eksplorasi, dan percobaan yang lebih mendalam.
- e. Menciptakan minat dan motivasi belajar peserta didik.

- f. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang nyata.

Sedangkan Kelemahan dari media Palibar ini antara lain yaitu:

- a. Keterbatasan interaktif: Media pembelajaran ini mungkin tidak memberikan tingkat interaksi yang memadai antara siswa dan materi pembelajaran. Siswa mungkin hanya dapat mengamati pergerakan lingkaran, tetapi tidak dapat melakukan eksplorasi tambahan atau memanipulasi informasi dengan cara yang lebih interaktif.
- b. Pembatasan ruang dan waktu: Papan lingkaran berputar dapat memiliki keterbatasan dalam hal ruang dan waktu. Mungkin sulit untuk menyajikan informasi yang kompleks atau banyak dalam ruang yang terbatas pada papan lingkaran. Selain itu, materi pembelajaran mungkin terbatas pada apa yang dapat dipaparkan pada papan lingkaran dan tidak dapat diperluas atau dijelaskan secara lebih mendalam.
- c. Kurangnya penggunaan teknologi terkini: Papan lingkaran berputar mungkin tidak memanfaatkan teknologi terkini atau kemajuan dalam media pembelajaran digital. Ini dapat membatasi fleksibilitas dan kecanggihan dalam pengiriman materi pembelajaran serta kemampuan untuk mengintegrasikan multimedia atau sumber daya digital lainnya.

### **Desain Produk Palibar**

Papan lingkaran adalah salah satu alat pembelajaran yang populer untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan. Terdapat berbagai jenis papan lingkaran yang dapat berputar dengan metode penggunaan yang berbeda, baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai permainan. Setelah melakukan analisis terhadap media pembelajaran sebelumnya, yaitu Palibar, ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki atau dikembangkan agar lebih baik. Produk sebelumnya masih menggunakan bahan kardus atau karton, sehingga daya tahan-nya terbatas.

Peneliti berencana untuk meningkatkan daya tahan dan ketahanan media Palibar agar tidak mudah rusak atau basah. Oleh karena itu, saya ingin mengembangkan media tersebut dengan menggunakan bahan utama kayu. Dalam penelitian ini, saya akan menciptakan media papan lingkaran yang terinspirasi oleh Palibar (Papan Lingkaran Berputar) yang

telah dikembangkan sebelumnya. Meskipun papan lingkaran yang berputar masih menggunakan kardus dan dilapisi dengan kertas karton, variasi warnanya membuatnya terlihat menarik. Peneliti akan mengembangkan Palibar (Papan Lingkaran Berputar) berdasarkan papan lingkaran yang sudah ada sebagai media pembelajaran, menggunakan papan kayu yang kokoh. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan Palibar:

1. Merancang bahan utama yang terbuat dari kayu, terutama untuk bagian lingkaran, dan membuat media yang sesuai dengan materi pada tema cita-citaku.
2. Memilih gambar yang sesuai dengan aspirasi anak-anak SD,
3. Akhirnya, papan tersebut diuji untuk memastikan tidak ada kerusakan pada bagian roda dan anak panah.
4. Kemudian, gambar tersebut ditempelkan pada bagian-bagian lingkaran berputar pada papan kayu Palibar.
5. Sehingga, hasil dari penggunaan media Palibar dengan papan kayu.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Riset dan Pengembangan (R&D). Nana Syaodih menjelaskan bahwa R&D merupakan langkah untuk mengembangkan dan meningkatkan suatu produk, dengan pertanggungjawaban yang jelas.<sup>17</sup> Budiyo berpendapat bahwa Metode R&D adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk dalam bidang tertentu, mencakup produk sampingan, dan mengukur efektivitas produk tersebut<sup>18</sup>. Dalam pengembangan Media Pembelajaran "Palibar Tema Cita-citaku" untuk Siswa Kelas IV, peneliti akan menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D.

Model ini didasarkan pada tahap-tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono. Subjek dan uji coba adalah guru kelas IV, yang berada di SD Negeri 104204 Sambirejo Timur pada tema cita-citaku. Objek penelitian ini adalah media Palibar (Papan Lingkaran Berputar) yang dimana Media ini

---

<sup>17</sup>Nana Syaodih (2005: 164)

<sup>18</sup> Setyaningrum et al., "Peran Guru Kelas Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Bimbingan Konseling Sosial."

menggunakan papan dari bahan utama yaitu kayu pada pembelajaran tema cita-citaku di kelas IV SD. Adapun waktu penelitian yang akan direncanakan pada Agustus 2023.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D, yang sudah dijelaskan dalam Bagian Bab III sebagai *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan). Upaya penelitian ini menghasilkan produk media yang menjelaskan tema "6 Cita-citaku," dibagi ke dalam dua mata pelajaran, yakni Bahasa Indonesia dan IPA yang dikemas dalam bentuk media Palibar.

Menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif seperti Media Palibar dapat menciptakan suasana menyenangkan selama proses pembelajaran, memungkinkan visualisasi materi yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional, serta memanfaatkan media penyimpanan yang mudah dan fleksibel. Berikut ini disajikan analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan:

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

#### **a. Analisis Karakteristik**

Ciri-ciri siswa dijelaskan sebagai atribut dari kualitas individual siswa yang umumnya mencakup hal-hal seperti kemampuan akademik, usia dan kematangan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, psikomotorik, kerjasama, dan keterampilan sosial. Selain dari pemahaman umum ini, ada juga ciri-ciri khusus yang disebut sebagai non-konvensional, yang mencakup kelompok minoritas (etnis), disabilitas, dan tingkat kedewasaan. Ini berdampak pada penggunaan bahasa, pengakuan, perlakuan istimewa, dan strategi pengajaran dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Analisis Materi**

Karena tidak semua materi dapat dipresentasikan melalui media tiga dimensi, penting untuk memilih materi pembelajaran yang mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV dengan tema "Cita-citaku".

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

### **a. Tahapan membuat Palibar melalui Kayu**

Tahapan pertama yaitu mencari kayu dengan ukuran besar lalu, mengukur luas dan besar kayu untuk mengetahui ukuran pas pada papan lingkaran yang akan di gunakan. Dengan menggunakan media kayu peneliti dapat menambah dan memperbaharui desain, membuat Palibar menjadi kuat dan kokoh.

### **b. Sesuaikan Media Palibar**

Lalu papan kayu di potong sesuai dengan ukuran yang sudah ditetapkan, dengan memotong secara lingkaran bulat menggunakan gergaji agar terlihat rapi dan bagus saat di liat. Dan papan lingkaran menjadi 8 kolom dengan menggunakan spidol. Terakhir menghaluskan permukaan kayu menggunakan amplas agar permukaan kayu tidak kasar.

### **c. Tahapan Mengecat**

Selanjutnya papan lingkaran dicat dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Semua disetiap papan dicat agar terlihat cantik dan menarik saat diliat. Papan depan di cat dengan beragam warna, sedangkan bagian belakang dicat dengan menggunakan warna hitam dan penyangga berdiri papan lingkaran di beri warna ungu.

### **d. Menambahkan Keterangan Pada Papan**

Selanjutnya papan ditambahkan keterangan yang sudah disesuaikan dengan tema cita-citaku. Dengan menuliskan disetiap kolom papan palibar menggunakan spidol.

### **e. Menambah Gambar-Gambar**

Tahapan terakhir yaitu menambah gambar-gambar dari cita-cita disetiap kolom papan palibar. Gambar-gambar media papan lingkaran ditempelkan sesuai dengan keterangan yang ada, dan gambar papan palibar menggunakan kertas Art Paper agar gambar tidak luntur, sobek ataupun rusak.

## **Validasi Respon Guru**

Validator respon guru adalah Ibu Sumarni, S.Pd Beliau adalah guru kelas IV SD Negeri 104204 Sambirejo Timur. Validasi pembelajaran oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media. Validasi oleh guru dilihat dari empat aspek yaitu penyajian materi media, tampilan media, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media. Proses validasi dilakukan dengan

memberikan media pembelajaran kepada guru dan mengumpulkan tanggapan melalui lembar angket validasi. Terdapat 15 pernyataan dalam lembar validasi yang terbagi dalam 3 aspek.

B. Tabel Penilaian

Aspek Yang Diteliti	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian materi Media	1. Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar.	✓	✓	✓	✓	✓
	2. Kesesuaian materi yang disajikan pada media Papan Lingkaran Berputar (Palibar) dengan tujuan pembelajaran.	3	4	4	✓	4
	3. Kemudahan media Papan Lingkaran Berputar (Palibar) untuk memahami materi yang disajikan.	5	5	4	4	✓
	4. Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	3	4	✓	4	4
	5. Media pembelajaran Palibar tema Cita-citaku mudah di pahami dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓	4	4	✓	4
Tampilan Media	1. Media Palibar menggunakan gambar dan bahasa yang mudah di pahami.	4	4	4	4	✓

Kemenarikan Peran Dilak Dalam Menggunakan Media	2. Kemenarikan tampilan media Palibar untuk di pelajari oleh peserta didik.	4	✓	4	✓	4
	3. Kejelasan warna media yang menarik.	4	4	4	4	✓
	4. Penyajian gambar media Palibar menarik perhatian siswa untuk belajar.	3	4	4	4	✓
	5. Penggunaan gambar desain media Palibar tepat pada materi.	3	4	✓	4	4
	6. Warna tampilan atau background pada media pembelajaran Palibar menggunakan warna menarik dan jelas.	4	4	4	4	4
	1. Media yang dikembangkan memiliki siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	4	4	4	4	✓
Kemampuan Media	2. Kemampuan media menggunakan pesan yang menarik dan belajar.	4	4	✓	4	4
	3. Kemampuan media menggunakan cara yang menarik dan belajar.	4	4	4	4	✓
	4. Kemampuan media menggunakan cara yang menarik dan belajar.	4	4	4	4	✓
	5. Kemampuan media menggunakan cara yang menarik dan belajar.	4	4	4	4	✓

19 Ekstern 2025  
Media Palibar  
Validasi: [Signature]  
Guru Kelas IV SD

1. Aspek penyajian materi media terdapat 5 pernyataan yaitu:

1) Kesesuaian materi pada media dengan materi pokok dalam kompetensi dasar mendapatkan skor 4, 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada media papan lingkaran berputar (Palibar) dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4, 3) Kemudahan media papan lingkaran berputar (Palibar) untuk memahami materi yang disajikan mendapatkan skor 5, 4) Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa mendapatkan skor 3, 5) Media pembelajaran palibar tema cita-citaku mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mendapatkan skor 4.

2. Aspek tampilan media terdapat 6 pernyataan yaitu:

1) Media palibar menggunakan gambar dan bahasa yang mudah dipahami mendapatkan skor 5, 2) Kemenarikan tampilan media Palibar untuk dipelajari oleh peserta didik mendapatkan skor 4, 3) Kejelasan warna media yang menarik mendapatkan skor 5, 4) Penyajian gambar media Palubar menarik perhatian siswa untuk belajar mendapatkan skor 5, 5) Penggunaan gambar desain media Palibar tepat pada materi mendapatkan skor 3, 6) Warna tampilan atau background pada media pembelajaran Palibar menggunakan warna menarik dan jelas mendapatkan skor 4.



3. Aspek keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media terdapat 4 pernyataan yaitu:

1) Media yang dikembangkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mendapatkan skor 5, 2) Kemampuan media mengaktifkan peserta didik dalam belajar mendapatkan skor 3, 3) Kemampuan media menciptakan rasa senang peserta didik dalam belajar mendapatkan skor 5, 4) Kemampuan media menciptakan rasa semangat dalam belajar mendapatkan skor 5.

Berdasarkan penjelasan yang telah dibagi menjadi tiga aspek di atas, rata-rata penilaian terhadap respons guru terhadap media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema Cita-citaku mencapai 85,3%, persentase ini masuk dalam kategori sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **Validasi Ahli Media**


Validator ahli media adalah ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi ahli media melakukan validasi dengan melihat dari 4 aspek, meliputi fungsi dan manfaat, kelayakan media, serta aspek visual media pada tema cita-citaku. Proses validasi melibatkan penggunaan media Palibar yang mewakili tema cita-citaku, serta menyerahkan angket validasi yang berisi 10 pernyataan kepada dosen ahli media. Pernyataan tersebut terbagi dalam 3 aspek yang berbeda. Hasil validasi tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek Yang dinilai	Indikator	Kriteria Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Fungsi dan Manfaat	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran peserta didik.			✓		
		Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik.					✓
		Kreativitas materi pada media.				✓	
2	Kelayakan Media	Kemudahan penerapan materi ke dalam media pembelajaran.			✓		
		Media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.					✓
		Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media.				✓	
3	Visual Media	Kesesuaian pemilihan warna pada media pembelajaran agar lebih menarik.					✓

	Pemilihan gambar pada papan berputar menarik.				✓
	Kesesuaian media pada tema pembelajaran.				✓
	Media Pembelajaran kuat/kokoh saat digunakan.				✓

Medan, 23 Agustus 2023  
 Validator Ahli Media  
  
 (Mita Lestari, S.Pd., M.Pd.)  
 NIDN. 0126099002

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil, dilihat dari:

1. Aspek fungsi dan manfaat terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran peserta didik mendapatkan skor 3, 2) Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik mendapatkan skor 5, 3) Kreativitas materi pada media mendapatkan skor 4.

2. Aspek kelayakan media terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Kemudahan penerapan materi ke dalam media pembelajaran mendapatkan skor 4, 2) Media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran mendapatkan skor 5, 3) Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media mendapatkan skor 4.

3. Aspek visual media terdapat 4 pernyataan yaitu:

Kesesuaian pemilihan warna pada media pembelajaran agar lebih menarik mendapatkan skor 5, 2) Pemilihan gambar pada papan berputar menarik mendapat skor 4, 3) Kesesuaian media pada tema pembelajaran mendapatkan skor 4, 4) Media pembelajaran kuat/kokoh saat digunakan mendapatkan skor 5.

Berdasarkan penjelasan yang telah dibagi menjadi tiga aspek di atas, rata-rata penilaian terhadap validasi ahli media terhadap media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD tema Cita-citaku mencapai 86%, persentase ini masuk dalam kategori sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Validasi Ahli Media**

Validator ahli materi adalah Bapak Sujarwo, M.Pd. Beliau adalah Kaprodi PGSD dan Dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan cetakan atau print out RPP dan Bahan Ajar yang disajikan dalam media Palibar berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP dan Bahan Ajar. Lembar validasi bagi para ahli materi terdiri dari 8 pernyataan yang berkaitan dengan materi serta cara penyajian di dalam media Palibar.

Hasil penelitian dari ahli materi pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi memperbaiki bagian RPP dan Bahan Ajar yaitu sebagai berikut:


1. Bahasa pada media yang kurang dipahami
2. Kurangnya ketelitian pada materi
3. Metode penyampaian materi

LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI MATERI

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek Yang dinilai	Indikator	Kriteria Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Muatan	Kecocokan pada materi				4	✓
		Ketelitian pada materi				4	✓
		Kreativitas materi pada media				4	✓
2.	Aspek Mutu	Metode penyampaian materi				4	✓
		Penyajian materi				4	✓
		Selarasnya alur materi				4	✓

3.	Aspek Bahasa	Kata-kata pada media mudah dibaca					✓
		Bahasa yang digunakan dipahami					✓

K-0-2023  
 Medin.....  
 Validator Ahli Materi  
  
 Sularna, M.Pd  
 NIDN. 0117128103

Berdasarkan tabel diperoleh hasil, dilihat dari:

1. Aspek muatan terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Kecocokan pada materi mendapatkan skor 4, 2) Ketelitian pada materi mendapatkan skor 4, 3) Kreativitas materi pada media mendapatkan skor 4.

2. Aspek mutu terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Metode penyampaian materi mendapatkan skor 4, 2) Penyajian materi mendapatkan skor 4, 3) Selaras alur materi mendapatkan skor 4. Aspek muatan terdapat 2 pernyataan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dilihat dari:

1. Aspek muatan terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Kecocokan pada materi mendapatkan skor 4, 2) Ketelitian pada materi mendapatkan skor 4, 3) Kreativitas materi pada media mendapatkan skor 4.

2. Aspek mutu terdapat 3 pernyataan yaitu:

1) Metode penyampaian materi mendapatkan skor 4, 2) Penyajian materi mendapatkan skor 4, 3) Selaras alur materi mendapatkan skor 4.

3. Aspek muatan terdapat 2 pernyataan

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan oleh peneliti, disimpulkan bahwa penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D menjadi 3D yang sudah dijelaskan pada Bab III dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan) dan (3) *Development* (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa media Papan Lingkaran Berputar (Palibar) pada pembelajaran tematik tema cita-citaku. Di dalam media Palibar memiliki keunggulan yaitu selain tampilan yang menarik, dapat digunakan secara umum atau individual, pemutaran dapat diputar sesuai keinginan, dapat diulang-ulang. suasana harus hening saat penyajian materi, penyajian obyek secara detail, tidak memerlukan pencahayaan khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, Oleh karena itu, pengembangan media yang disebut Papan Lingkaran Berputar (Palibar) dengan tema cita-citaku, yang telah dirancang oleh peneliti, dinilai sangat cocok untuk digunakan sebagai materi pembelajaran. Media Palibar memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan serta membantu menyajikan pembelajaran yang terstruktur dan detail dikelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bloom, Nicholas, and John Van Reenen. "PENGARUH INTELEGENSI, MOTIVASI BELAJAR, DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI KOTA MOJOKERTO." *NBER Working Papers* 4, no. 2 (2013): 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>.  
<https://doi.org/10.21043/jp.v15i2.11305>
- Dewi, Ajeng Kusuma, Abriyani Puspaningsih, and Ataina Hidayati. "The Influence of Islamic Value and Fraud Diamond Factors on Academic Fraud: Empirical Study on Islamic University." *al-Uqud : Journal of Islamic Economics* 6, no. 2 (2022): 259–274. <https://doi.org/10.26740/aluqud.v6n2.p259-274>

- Farid, Muhammad. “Implementasi Teori Bourdieu Dalam Upaya Menjaga Warisan Budaya Sunan Muria Pada Masyarakat Piji Wetan Desa Lau Kabupaten Kudus.” *Jurnal Penelitian* 15, no. 2 (2022): 278. <https://doi.org/10.21043/jp.v15i2.11305>
- Ghufron, M. Nur, and Adri Efferi. “Development of Religious Moderation Measurements.” *Jurnal Penelitian* 17, no. 1 (2023): 81. <https://doi.org/10.21043/jp.v17i1.22360>
- Hamzah, Rahma Ashari, and Ira Irviana. “Merdeka Belajar Yang Tercermin Dalam Kompetensi Profesional Guru Kelas Tinggi Di Upt Spf Sdn Kip Maccini Kota Makassar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2022): 202–218. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.883>
- Hariandi, Ahmad. “Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa Di SDIT Aulia Batanghari.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 10–21. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6906>
- Islam, Universitas, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. “Modeling Techniques in The Perspective of Islamic Guidance and Counseling” 7, no. 1 (2023): 97–112. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6906>
- Kastia, Lia, Rachmat Sahputra, and Eko Fery Haryadi Saputra. “Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sdn 11 Nanga Pinoh.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2018): 17–23. <https://doi.org/10.46368/jpd.v6i1.138>
- KAZAK, Hasan, and Orhan Çeker. “A Critical Overview of Ali Shariati’s Comment on The Islamic Economy.” *al-Uqud : Journal of Islamic Economics* 6, no. 1 (2022): 49–79. <https://doi.org/10.26740/aluqud.v6n1.p49-79>

- Kharissatun, Felinna, and Aan Widiyono. “Pengaruh Penggunaan Media Camtasia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sdn 2 Troso Jepara.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2022): 181–191. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.523>
- Pesicek, J. D., C. H. Thurber, H. Zhang, H. R. Deshon, E. R. Engdahl, and S. Widiyantoro. “Teleseismic Double-Difference Relocation of Earthquakes along the Sumatra-Andaman Subduction Zone Using a 3-D Model.” *Journal of Geophysical Research: Solid Earth* 115, no. 10 (2010): 1–20. <https://doi.org/10.1029/2010JB007443>
- Rahmawati, Dian, Bedriati Ibrahim, and Piki Setri Pernantah. “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA N 1 Bangko Pusako.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 1685–1695. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.523>
- Rahmawati, Ulfah. “Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan Di Rumah TahfizQu Deresan Putri Yogyakarta.” *Jurnal Penelitian* 10, no. 1 (2016): 97. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1332>
- Sakinah, Nadir. “Otonomi Daerah Dan Desentralisasi Desa.” *Jurnal Politik Profetik* 1, no. 1 (2013): 35–50. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1332>
- Setyaningrum, Wahyu, Nur Khikmah, Universitas Islam, and Negeri Walisongo. “Peran Guru Kelas Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Bimbingan Konseling Sosial” 7, no. 2 (2023): 305–316. <https://doi.org/10.1029/2010JB007443>
- Siregar, Febriani, Dinda Yarshal, and Sukmawarti Sukmawarti. “Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd.” *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 8–15. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.238>

Zafi, Ashif Az, and Maisyanah Maisyanah. "The Internalization Entrepreneurship Values of Students at Al Fahham Islamic Boarding School Purworejo." *Jurnal Penelitian* 17, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v17i1.19666>