

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPIN* (RODA PUTAR) PADA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 6 RAMBANG

Yolanda Tri Septiani, Destiniar, Putri Dewi Nurhasana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
yolandatriseptiani28@gmail.com, destiniar@univpgri-palembang.ac.id,
putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce a learning product in the form of a spin game media (swivel wheel) on flat shape material for grade IV elementary school students that is valid, practical, and effective. The type of research conducted is Research & Development (R&D) with the development model used, namely the ADDIE model. The results showed that: 1) The quality of the swivel wheel media seen from the aspect of validity was included in the "very valid" category based on the results of the validation of experts getting a percentage value of 82.3%, 2) The quality of the media seen from the practical aspect was categorized as "very practical" from the trial one to one gets a percentage of 90% with the criteria of "very practical" and the results of the small group trial get a percentage of 91.75% with the criteria of "very practical", and 3) The effectiveness of the resulting media is categorized as "effective" from the trials learning out comes get a percentage value of 80%. So it can be concluded that the rotating wheel media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness so that it can be used in the learning process.

Keywords: Development, Spinning Wheel Media, Mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar siswa kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas media roda putar dilihat dari aspek kevalidan termasuk kategori "sangat valid" berdasarkan hasil validasi para ahli mendapatkan presentase nilai 82,3%, 2) Kualitas media dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan "sangat praktis" dari uji coba *one to one* mendapatkan presentase nilai 90% dengan kriteria "sangat praktis" dan hasil dari uji coba *small group* mendapatkan presentase nilai 91,75% dengan kriteria "sangat praktis", dan 3) Keefektifan media yang dihasilkan dikategorikan "efektif" dari uji coba tes hasil belajar mendapatkan presentase nilai 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media roda putar memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Roda Putar, Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan sadar dan terencana untuk agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti Dewi, dkk, 2022, p. 7911). Pendidikan sendiri tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik dan lingkungan pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane A, & Dasopang M, D, 2017, p. 337). Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan tenaga pendidik dalam penyampaian ilmu atau proses edukasi yang dilakukan antara tenaga pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tercapai tujuan pembelajaran tersebut maka dibutuhkan juga taktik atau siasat dimana taktik atau siasat adalah suatu penataan atau pengelolaan kondisi dan situasi instruksional dan non instruksional agar tujuan belajar mengajar tercapai secara efisien (Selegi,

Nurhasana, Aryaningrum, & Kuswidyano, 2023).

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik lebih aktif dalam belajar (Karo I, R & Rohani, 2018, p. 91). Maka untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan M., dkk, 2021, p. 27). Media pembelajaran bisa berupa buku, alat peraga, poster, foto, program audio, film dan kaset video, kegunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu merangsang peserta didik dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Media permainan *spin* (roda putar) ini dimodifikasi untuk media pembelajaran. Media *spin* merupakan salah satu media pembelajaran visual berbentuk permainan berupa roda putar yang dilengkapi dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan (Chairina Ina, 2022, p. 15).

Sebagaimana dikatakan bahwa media *spin* adalah media pembelajaran atau media permainan yang berupa roda putar yang dimodifikasi dan disertai dengan kantong berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi. Media roda putar merupakan suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Ulya Ahmad Iqbalul, 2019, p. 34). Sejalan dengan pendapat tersebut dikatakan bahwa media roda putar atau permainan *spin* adalah media yang berbentuk bulat atau bundar yang dapat berputar-putar yang dapat digunakan sebagai media dalam belajar.

B. Metode Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Borg and Gall, 1998

(Sugiyono, 2019, p. 752) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Sebagaimana diartikan penelitian pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk dikatakan layak dan efektif untuk menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk serta digunakan untuk memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran serta diharapkan produk yang dikembangkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut sedangkan mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang

telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada. (Sugiyono, 2019, p. 28).

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini digunakan karena merupakan model prosedural, dimana model ini terstruktur dan tiap tahap penelitian ini menunjukkan kejelasan untuk menghasilkan suatu produk yang dikembangkan dan model ini telah banyak digunakan untuk mengembangkan produk serta terbukti produk yang dikembangkan memberikan hasil yang layak dan sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media permainan *spin* (roda putar) materi bangun datar (persegi dan persegi panjang) pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Rambang. Pada penelitian ini juga peneliti menghasilkan media permainan *spin* (roda putar) yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah atau model pengembangan

yang dikemukakan Dick and Carry (Sugiyono, 2019, p. 28) yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan beberapa kali pertemuan dengan peserta didik dimulai dengan uji coba *one to one, small group* dan menyebarkan soal tes essay kepada peserta didik.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan (Mbawo Fransisca, 2018, p. 11) media merupakan semua sumber pembelajaran yang ada di lingkungan yang dapat digunakan untuk merangsang minat belajar siswa. Artinya media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan minat belajar. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik (Farida, Destiniar, Fuadiah., 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa media permainan *spin* (roda putar) yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya, hal ini ditunjukan dari respon yang sangat baik dari peserta didik dan membuat peserta didik bersemangat dalam belajar

karena media yang dikembangkan dianggap menarik oleh peserta didik.

Penyajian data dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yakni; 1) penyajian data dari validasi yang diperoleh dari validator sebelumnya dengan memberikan lembar angket kepada para ahli media, materi dan pendidik. 2) penyajian data dari hasil uji coba *one to one* dan *small group* yang diperoleh dari lembar angket tanggapan peserta didik. 3) penyajian data dari hasil uji coba kepada peserta didik dengan memberikan tes soal berjumlah 10 soal essay, uji coba tes dari hasil belajar dilakukan untuk mengetahui keefektifan media permainan *spin* (roda putar) yang telah dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam pengujian media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Pertama analisis kevalidan, pada penelitian ini merupakan lembar validasi yang telah diisi oleh para ahli media, materi dan pendidik kemudian setelah mendapat nilai dari validator, selanjutnya akan dianalisis peneliti dengan menggunakan rekapitulasi skor hasil penilaian dari para ahli media, materi dan pendidik untuk mengetahui hasil dari pada uji kevalidan produk yang telah dilakukan

sebelumnya memperoleh nilai rata-rata dari validator I sebesar 64% dengan kriteria "valid", kemudian dengan validator II diperoleh nilai sebesar 92% dengan kriteria "sangat valid" dan memperoleh nilai rata-rata dari pendidik sebesar 91% dengan kriteria "sangat valid". Validator juga memberikan masukan sebelum produk di uji coba. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator diantaranya validator I dengan saran "Acc lanjut uji coba", selanjutnya dari validator II dengan saran "Acc lanjut uji instrument" dan pendidik dengan saran "Media permainan *spin* (roda putar) sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran".

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu Fitria, 2022) menyatakan nilai rata-rata ahli media sebesar 94,5% dan nilai rata-rata ahli materi sebesar 95,5% sehingga media roda putar yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Nuzulia Nuril, 2020) hasil penelitian menyatakan media roda putar memiliki kualifikasi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai presentase dari ahli materi sebesar 86%, dari ahli

media sebesar 86% dan 94% dari ahli pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Angket Validasi

No	Pakar/Ahli		Validator		Rata-rata
			I	II	
1	Ahli Media dan Materi		64 %	92 %	78 %
2	Pendidik		91 %	-	91 %
Jumlah					247
Rata-rata					82,3 %

Berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari validator I,II dan pendidik dapat disimpulkan bahwa media permainan *spin* (roda putar) yang dikembangkan sudah layak digunakan. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai dari hasil angket validasi para ahli media, materi dan pendidik untuk mengetahui kevalidan dari media permainan *spin* (roda putar) dengan masing-masing ahli media dan materi dari validator I memperoleh nilai sebesar 64%, ahli media dan materi validator II memperoleh nilai sebesar 92% dan pendidik memperoleh nilai sebesar 91%. Sehingga rata-rata nilai dari validator yang telah di uji memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,3%. Berdasarkan kriteria kevalidan media maka dapat dikatakan bahwa

media permainan *spin* (roda putar) dikategorikan “sangat valid”.

Kedua analisis kepraktisan, analisis kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket tanggapan peserta didik dengan melakukan uji coba *one to one* dan uji coba *small group*.

Tabel 2 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik (One to One)

Nomor Angket	Nama Peserta Didik			Rata-rata
	AJA	GAA	AM	
1	5	5	5	
2	4	4	4	
3	5	4	4	
4	4	5	4	
5	5	5	5	
6	4	5	4	
7	5	5	5	
8	4	4	4	
Jumlah	36	37	35	
Nilai %	90%	92,5%	87,5%	90%
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Adapun hasil analisis kepraktisan media permainan *spin* (roda putar) pada tahap uji coba *one to one* (3 orang) memperoleh hasil nilai rata-rata 90% dengan kriteria media “sangat praktis” dan pada tahap uji coba *small group* (10 orang) memperoleh hasil nilai rata-rata 91,75% dengan kriteria media “sangat praktis”.

Tabel 3 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik (*Small Group*)

Nomor Angket	Nama Peserta Didik										Rata-rata
	S	EHP	AOS	AA	AM	MAAP	ZSA	RA	MA	FUA	
1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	
3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	
4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
6	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	
7	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	
8	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
Jumlah	37	37	35	37	36	35	38	35	39	38	
Nilai %	92,5 %	92,5 %	87,5 %	92,5 %	90 %	87,5%	95%	87,5 %	97,5 %	95%	91,75%
Kriteria	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	Sangat Praktis

Berdasarkan nilai rata-rata dari lembar angket tanggapan peserta didik kelas IV SD pada tahap *one to one* memperoleh hasil 90% dan pada tahap *small group* memperoleh hasil 91,75% maka diperoleh hasil analisis kepraktisan media dengan nilai rata-rata 90,87%. Sehingga presentase rata-rata yang telah di dapat berada diantara >81%. Maka media permainan *spin* (roda putar) yang telah dikembangkan dikategorikan “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chairina Ina, 2022) dengan mendapatkan nilai rata-rata hasil angket respon peserta didik diperoleh presentase 89% dengan kategori sangat praktis serta menyatakan bahwa media *spinning wheel* layak untuk digunakan pada

proses pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Riani Wanda, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media roda putar dilihat dari aspek kepraktisan termasuk kategori praktis dengan presentase skor respon siswa dengan nilai 83,75% sehingga media roda putar dikatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada proses analisis keefektivan media dilakukan dengan uji coba tes soal essay berjumlah 10 soal yang diberikan kepada peserta didik, skor yang diberikan menggunakan bentuk 0-100. Dalam proses uji coba keefektivan media permainan *spin* (roda putar) kepada 20 orang peserta didik, 16 orang peserta didik tuntas dan 4 orang peserta didik tidak tuntas sehingga

memperoleh hasil nilai rata-rata dari analisis keefektivan media sebesar 80%.

Berdasarkan kriteria keefektivan media permainan *spin* (roda putar) dikategorikan “efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Saputra Iksan, dkk, 2022) yang menyatakan media roda berputar (rotar) dari hasil penelitian mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 0,77 dengan kategori tinggi, sehingga dinyatakan memiliki efektivitas yang tinggi dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut sedangkan mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2019, p. 28).

Sejalan dengan pendapat tersebut pada pengembangan produk yang dikembangkan peneliti

dilakukan dengan beberapa tahap pengujian yaitu uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media. Maka setelah dilakukan beberapa tahapan-tahapan oleh peneliti, diawali dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sehingga peneliti menghasilkan media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar siswa kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 6 Rambang dengan mengembangkan media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar (persegi dan persegi panjang). Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil “Pengembangan Media Permainan *Spin* (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang” dapat dikatakan valid.

Hal ini diperkuat dengan perolehan hasil presentase nilai rata-rata kevalidan dari validator para ahli media, materi, dan pendidik yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi

sebesar 82,3% dengan kriteria kevalidan “sangat valid”. Selanjutnya pada hasil pengembangan yang dilakukan peneliti kepada peserta didik dengan memberikan lembar angket tanggapan peserta didik memperoleh presentase nilai sebesar 90,87% dengan kriteria kepraktisan “sangat praktis”.

Hasil pengembangan media permainan *spin* (roda putar) dikatakan efektif hal ini diperkuat dengan perolehan hasil presentase nilai rata-rata dari keefektivan yang telah dilakukan dengan uji coba tes hasil belajar kepada peserta didik dengan menggunakan soal essay. Maka dari hasil tes soal kepada peserta didik diperoleh presentase nilai sebesar 80% dengan kriteria “efektif”. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *spin* (roda putar) pada materi bangun datar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang dapat dikatakan sangat valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Chairina Ina. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sds Al-

Washliyah25. Universitas Muhammadiyah Sumatera Selatan , 15.

Farida, Destiniar, Fuadiah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data. Jurnal Pendidikan Matematika , 53.

Hasan M., Dkk. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.

Karo I, R & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dan Matematika , 91.

Mbawo Fransisca. (2018). Pengembangan Media Simbol Kata Tiga Dimensi Berbasis Metode Montessori Untuk Membantu Siswa Sekolah Dasar Memahami Kelas Kata Bahasa Indonesia. Universitas Sanata Dharma , 11.

Nuzulia Nuril. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm Padang Kabupaten Tulungagung.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan
Madrasah Ibtidadiyah , 66.
- Pane A, & Dasopang M, D. (2017).
Belajar Dan Pembelajaran.
Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu
Keislaman , 337.
- Pristiwanti Dewi, Dkk. (2022).
Pengertian Pendidikan.Jurnal
Pendidikan Dan Konseling ,
7911.
- Rahayu Fitria. (2022).
Pengembangan Media Spin
Berdasarkan Kontekstual Learning
Sebagai Media Pembelajaran
Tematik Kelas IV di SD Negeri
25 Pagar Alam.Universitas
Islam Negeri Fatmawati
Sukarno (Uinfas) Bengkulu ,
19.
- Riani Wanda. (2022). Pengembangan
Media Roda Putar Berbasis
Model Paikem Pada
Pembelajaran Ips Kelas IV SD
Negeri 1 Sungai Pinang.
Lp3mkil , 41.
- Saputra Iksan, Dkk. (2022).
Pengembangan Media Roda
Berputar (Rotar) Dalam
Pembelajaran Ipa Kelas V Sd
Negeri 2 Trikarya.Jurnal
Profesi Pendidikan (Jpp) , 83.
- Selegi, S. F., Nurhasana, P. D.,
Aryaningrum, K., &
Kuswidyanarko, A. (2023).
Strategi Pembelajaran.
Sumatera Barat : Cv. Azka
Pustaka.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian
& Pengembangan (Research
And Development). Bandung:
Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian
Pendidikan. Bandung:
Alfabeta.
- Ulya Ahmad Iqbalul. (2019).
Pengembangan Media
Pembelajaran Game Spinning
Wheel Berbasis Model 4d
Pada Materi Pelajaran Alat
Panca Indera Manusia Kelas V
Di Sekolah Dasar.Universitas
Negeri Semarang, 34.