# VALIDITAS MEDIA RODA PUTAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Widodo Febriandi[1], Hasmai Bungsu Ladiva[2], Arwin[3], Zuardi[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang
Widodofebriandi022@gmail.com

## *ABSTRACT*

*Cultural diversity is a national treasure that must be taught to students at the elementary school level. However, the learning process for cultural diversity material often lacks active student engagement. Therefore, there is a need for innovative learning media that are valid and capable of creating an enjoyable learning environment for students. This development research aims to obtain the validity results of the "Roda Putar" (Spinning Wheel) instructional media used in IPAS (Integrated Science and Social Studies) learning on the topic of Cultural Diversity in Indonesia for fourth-grade elementary students. The research employed the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but was limited only to the development stage. The validity of the media was assessed by three experts: a subject matter expert, a language expert, and a media expert. The evaluation was conducted using validation sheets completed by each expert, assessing the appropriateness of the content, language usage, and media feasibility. Based on data analysis, the results showed: (1) the subject matter expert gave a score of 95%, categorized as very valid; (2) the language expert gave a score of 91.6%, also categorized as very valid; and (3) the media expert gave a score of 95%, categorized as very valid. Overall, the average validity score reached 93.86%, which classifies the media as very valid. These findings conclude that the developed instructional media can be implemented effectively in classroom learning.*

*Keywords: Development, Spinning Wheel, Validity*

## ABSTRAK

Keragaman budaya merupakan kekayaan bangsa yang perlu diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar. Namun, proses pembelajaran pada materi keragaman budaya seringkali kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang valid dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar didapatkan hasil validitas media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*analysis, desain, development, implementation, dan evaluation*) namun dalam penelitian yang dilakukan hanya dibatasi sampai tahap *development* atau

pengembangan. Hasil validitas didapatkan melalui penilaian oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh validator didapatkan melalui lembar validasi yang diisi oleh ketiga ahli yang masing-masing mengukur kesesuaian materi, kelayakan penggunaan bahasa dan kelayakan media. Melalui hasil yang didapatkan dari ketiga ahli validator dan dilakukannya pengolahan data, maka didapatkan hasil penilaian (1) Ahli materi mendapatkan perolehan nilai sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, (2) Ahli bahasa dengan perolehan nilai sebesar 91,6% dengan kriteria sangat valid, sedangkan oleh (3) Ahli media didapatkan hasil sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, media ini dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata 93,86%. Berdasarkan perolehan hasil yang diperoleh dari ahli validator didapatkan kesimpulan bahwa media yang dikembangkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Roda Putar, Validitas

## A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang amat kaya dengan keberagaman budayanya. Keberagaman suku, tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik daerah merupakan contoh aspek ragam budaya di Indonesia. Keberagaman yang ada pada saat sekarang dapat dijadikan identitas dan kekayaan bangsa yang seharusnya diketahui dan dilestarikan. Keragaman budaya merupakan perbedaan yang menjadikan keunikan atau ciri khas. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti budaya dan adat istiadat pada suatu kelompok masyarakat (Parapat et al., 2024).

Sekolah merupakan lembaga formal yang dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan potensi manusia (Anita et al., 2020). Sekolah juga menjadi tempat yang strategis menanamkan pengetahuan keragaman budaya di indonesia, serta cara melestarikannya. Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang membahas keberagaman budaya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).

Pembelajaran IPAS yang diajarkan di SD terdapat materi keragaman budaya yang penting dipelajari untuk membentuk

pemahaman peserta didik mengenai keragaman seluruh provinsi di Indonesia yang saat ini berjumlah 38 provinsi. Namun, dalam praktiknya di sekolah, menunjukkan bahwa materi keragaman budaya pada pembelajaran IPAS masihlah tidak maksimal diajarkan. Materi diajarkan hanya melalui membaca teks dan menampilkan materi melalui layar proyektor tanpa melibatkan media yang menarik dan dapat memuat materi keragaman budaya di indonesia. Hal ini dapat memberi dampak bagi peserta didik yaitu kurang minat dan bersemangat dalam belajar, partisipasi peserta didik yang kurang dalam pembelajaran dan lemahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun teknologi yang ada pada saat ini memberikan kemudahan, penggunaan media konkret dalam pembelajaran masihkah diperlukan. Media konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dibandingkan media digital, pengalaman belajar melalui sentuhan dan berhubungan langsung dengan media tidak dapat tergantikan. Selain itu, pemahaman peserta didik mengenai keragaman budaya masih rendah. Peserta didik hanya mengetahui budaya yang ada di daerahnya dan masih asing dengan keragaman budaya dari daerah atau provinsi lain.

Seorang guru perlu mempelajari cara menetapkan media pembelajaran yang efektif dan guru mampu untuk menggunakannya (Syadida & Erita, 2022) . sejalan dengan itu guru juga harus dapat berperan sebagai fasilitator agar proses pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Alfarizi & Arwin, 2021). Oleh karena itu dalam mengajarkan materi keragaman budaya diperlukannya media yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat menambah pemahaman peserta didik. Diantara media yang dapat dijadikan solusi yaitu media pembelajaran roda putar.

Media pembelajaran roda putar merupakan alat bantu berbentuk lingkaran (poros roda) yang berisi materi pembelajaran (Trimurti et al., 2023). Media roda putar ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pada peserta didik karena media ini memiliki keunggulan, yaitu menyenangkan, menghibur dan memancing partisipasi peserta didik (Tisa, Puang, and Bunga

2023). Dengan menggunakan media roda putar dalam pembelajaran materi keragaman budaya, hal ini dapat dijadikan alternatif untuk menyajikan materi pada peserta didik dengan lebih menarik. Selain itu dengan menggunakan media tersebut juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar karena Motivasi mempunyai peranan paling besar dalam keberhasilan belajar seseorang (Ersya & Zuardi, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda putar yang valid digunakan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media roda putar yang valid digunakan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang tahapannya terdiri dari 5 tahap yaitu, Analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Putri & Hamimah, 2023). Namun dalam penelitian yang dilakukan hanya menggunakan 3 tahapan yaitu analisis, Desain, dan pengembangan. Penelitian yang dilakukan hanya membahas hasil validasi yang dilakukan pada saat tahap *development*.

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara, observasi serta analisis dokumen, selain itu data kualitatif juga didapatkan dari saran ahli validator terhadap produk yang di uji validitasnya. Data kuantitatif didapatkan dengan mengolah bilangan atau angka yang diperoleh dari penilaian validator (Putri & Hamimah, 2023).

Penilaian validasi media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dilakukan oleh 3 ahli validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media) yang mereka merupakan dosen yang ahli dibidang tersebut.

**Tabel 1. Ahli Validator**

| NO | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| **1.** | Dr. Yeni Erita, M.Pd | Dosen IPS PGSD FIP UNP, sebagai ahli materi |

| NO | Nama | Keterangan |
|---|---|---|
| **2.** | Dr. Chandra, M.Pd | Dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNP, sebagai ahli bahasa |
| **3.** | Rafhi Febryan Putera, M.Pd | Dosen PKN PGSD FIP UNP, sebagai ahli media |

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1-4 (Rahmawati et al., 2022). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus,

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori persentase dan tingkat kevalidan berikut ini,

**Tabel 2. Kategori hasil validasi**

| NO | Presentase (%) | Tingkat kevalidan |
|---|---|---|
| 1. | 85% < x | Sangat Valid |
| 2. | 70% < x ≤ 85% | Valid |
| **3.** | 55% < x ≤ 70% | Kurang Valid |
| 4. | 40% < x ≤ 55% | Tidak Valid |
| 5. | x < 40% | Sangat Tidak Valid |

(Rahmawati et al., 2022)

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket di SD. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mencari tahu permasalahan kurikulum yang digunakan sekolah, karakteristik peserta didik dan guru, serta penggunaan media pembelajaran di sekolah terutama untuk pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya. Hasil yang ditemukan pada tahap analisis adalah ditemukannya permasalahan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, guru belum menggunakan media yang cocok untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang keragaman budaya indonesia yang mencakup 38 provinsi di indonesia. Selanjutnya juga dilakukan analisis terhadap modul ajar yang digunakan oleh guru. Diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat sedikit membahas berbagai keragaman budaya di indonesia. Guru belum mengajarkan materi keragaman ke 38 provinsi di indonesia.

### 2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang media pengembangan yang akan digunakan dan dapat

memudahkan guru dalam mengajarkan materi keragaman budaya kepada peserta didik. 1) Media pembelajaran roda putar yang dikembangkan terdiri dari dua roda utama. 2) Media pembelajaran roda putar yang dikembangkan memuat materi keragaman budaya di Indonesia. 3) Materi yang digunakan pada media ini meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian daerah, dan suku daerah. 4) Desain visual roda putar akan dibuat menarik dengan menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan font yang mudah dibaca. 5) Media pembelajaran roda putar dikombinasikan dengan flashcard berisi aspek keragaman yang memuat 38 Provinsi di Indonesia. 6) Media pembelajaran roda putar ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. 7) Media Pembelajaran roda putar yang akan dikembangkan menerapkan metode belajar sambil bermain dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. Media Roda Putar



Gambar 2. Flashcard

**3. Tahap Pengembangan**

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh tiga ahli validator yakninya ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi merupakan tahapan menilai rancangan suatu produk pengembangan yang dinilai oleh para ahli di bidangnya (Nisa, 2024).

Kevalidan media didapatkan dengan melakukan validasi berulang yaitu terdapat revisi dari para ahli. Hal ini memiliki maksud dan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat diidentifikasi kelemahannya. Berikut data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli validator.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

| Validator | Skor | skor maksimal |
|---|---|---|
| Ahli Materi | 38 | 40 |

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$Persentase = 95\%$$

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

| Validator | Skor | skor maksimal |
|---|---|---|
| Ahli Bahasa | 11 | 12 |

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase\ validitas = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$Persentase\ validitas = 91{,}6\%$$

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

| Validator | Skor | skor maksimal |
|---|---|---|
| Ahli Media | 38 | 40 |

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$Persentase = 95\%$$

Nilai validitas media pembelajaran roda putar secara keseluruhan dianalisis dengan menjumlahkan ketiga nilai akhir dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Data didapatkan dari rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{jumlah\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{95 + 91{,}6 + 95}{300} \times 100$$

$$Persentase = \frac{281{,}6}{300} \times 100\%$$

$$Persentase = 93{,}86\ \%$$

**Tabel 6. Hasil Validitas**

| Validator | Rata-rata Skor (%) | Kategori |
|---|---|---|
| Ahli Materi | 95% | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 91,6% | Sangat Valid |
| Ahli Media | 95% | Sangat Valid |
| Rata-rata Total | 93,86 | Sangat Valid |

Kevalidan media dapat dilihat dari hasil penilaian dari ketiga validator. Penilaian akhir dari validator ahli materi adalah 95%. Ahli materi memberikan penilaian dengan melihat kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran. Materi yang ada pada media roda putar berisi materi keragaman budaya dari 38 provinsi di indonesia dan berisi lima aspek keragaman yang dibahas tiap provinsinya.

Penilaian akhir dari validator ahli bahasa 91,6%, dan penilaian akhir dari validator ahli media yaitu 95%. Ahli bahasa menilai dengan mengamati penggunaan istilah, penggunaan huruf kapital dan penggunaan *font* yang sesuai dengan usia perkembangan peserta didik. Ahli media memberikan penilaian dengan memperhatikan pemilihan warna, tata letak, dan cara penggunaan media roda putar.

Berdasarkan perhitungan dari penilaian ketiga validator, maka diperoleh rata-rata akhir sebesar 93,86% dengan kategori "sangat valid". Validitas yang telah dihitung ini menunjukkan bahwa media layak digunakan atau diimplementasikan untuk digunakan dalam pembelajaran.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu (1) Tahap analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik; (2) Tahap desain yang terdiri dari perancangan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD; (3) Tahap pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Produk yang dihasilkan setelah melalui tahap-tahapan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran roda putar dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD yang dinyatakan valid. Validitas media pembelajaran dinilai berdasarkan kesesuaian isi, desain visual media, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas IV SD. Validasi dilakukan oleh tiga ahli validator yaitu ahli materi dengan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa dengan pemerolehan 91,6% dikategorikan sangat valid dan ahli media dengan perolehan nilai 95% juga dinyatakan sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran roda putar pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam

pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Selain itu penggunaan media roda putar yang bersifat konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan digital, terutama di lingkungan sekolah dengan keterbatasan perangkat teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, M. F., & Arwin. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Tutor Sebaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Kelas IV. *JBES : Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2024–2034.

Anita, Y., Putera, R. F., & Ladiva, H. B. (2020). Kognitif Moral dalam Upaya Pembangunan Emotional Intelligence Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, *5*(2), 9–16. https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v5i2.1656

Ersya, A. N., & Zuardi. (2021). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD Negeri Gugus Anai Silaing Bawah. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(2), 379–387.

Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/

Nisa, A. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar*. *6*(2), 1–23. https://doi.org/10.26555/jg.v6i2.11128

Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 1255–1261.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *3*(1), 95–99. https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99

Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. Y. S. (2022). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar*. *08*.

Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *2*(1), 17–26. https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31

Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, *11*(1), 79–89.

https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715

Trimurti, E., Karma, I. N., & Nurhasanah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Bergambar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN 2 PRAYA: Penelitian Pengembangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 5571–5579.