

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 2 PRAYA**

Entin Trimurti¹, I Nyoman Karma², Hj. Nurhasanah³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram
entintrimurti99@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop pictorial rotating wheel learning media, to increase student activity and the effectiveness of products resulting from the development of pictorial rotating wheel learning media. This research method is R&D (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Data collection methods use questionnaires and documentation. The type of data used is qualitative and quantitative data. The population in this study were all class V students at SDN 2 Praya. The general research results show that the score from the media validator obtained a percentage of 96% in the very feasible category, the material validator score obtained a percentage of 94% in the very feasible category, and the student response score obtained a percentage of 90% in the very feasible category and the results of the measurement of increased student activity with an average percentage of 5-37.5% so it is said to be increasing.

Keywords: Learning Media, Illustrated Spinning Wheel, Increasing Activeness, Elementary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda putar bergambar, dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan keefektivitasan produk hasil pengembangan media pembelajaran roda putar bergambar. Metode penelitian ini *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dan dokumentasi. Jenis data yang digunakan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Praya. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat layak, dan skor respon peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak dan hasil pengukuran peningkatan keaktifan siswa dengan presentase rata-rata 5-37,5 % sehingga dikatakan meningkat.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Roda Putar Bergambar, Meningkatkan Keaktifan, Peserta Didik Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengajaran suatu pengetahuan,

keterampilan atau kebiasaan satu generasi ke generasi lain dibawah bimbingan seseorang baik secara

langsung maupun secara otodidak (belajar sendiri). Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Darsono dan Kamilasari (2017) Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Materi pendidikan IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang kemudian diorganisasi dan disederhanakan untuk kepentingan pendidikan. Di sekolah, IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan

pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat.

Media pembelajaran roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar (Noni, 2016). Media Roda Putar Bergambar merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk melatih siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan, karena di dalam Media Roda Putar Bergambar ini terdapat pertanyaan-pertanyaan guna meningkatkan keaktifan belajar siswa dan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Desain pada media ini adalah tentang mata pelajaran IPS. Media ini berisikan gambar, teks dan warna yang menarik. Dengan cara ini, Media Roda Putar Bergambar dapat menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 PRAYA, siswa mengalami kendala dalam beberapa mata pelajaran

khususnya IPS. Pembelajaran IPS di SDN 2 PRAYA guru kelas masih mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dengan mengandalkan media konvensional yaitu papan tulis dan buku tema, sehingga media ini kurang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta siswa cenderung kurang memperhatikan materi dan cepat merasa bosan. Kemudian pada saat evaluasi pembelajaran siswa kurang memahami materi yang telah diajarkan. Untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran IPS, maka diperlukan media pembelajaran baru yaitu media roda putar bergambar. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

Pada media roda putar bergambar ini peneliti membuatnya dengan bentuk yang lebih besar dengan penyangga yang tegak, panah pada bagian atas media untuk menentukan soal yang didapatkan oleh siswa dan pada bagian rodanya dibagi menjadi 8 bagian atau 8 warna. Soal-soal yang dibuat juga lebih banyak dimana pada

masing-masing gambar pulau terdapat 5 soal sehingga total soal yaitu 45 butir, sehingga semua siswa pasti mendapat soal untuk dijawab. Cara menggunakan media roda putar bergambar ini siswa maju satu persatu dan memutar media untuk mendapatkan soal yang di dapatkan, kemudian siswa mengambil soal sesuai warna pulau berada, misalnya seorang siswa mendapatkan warna biru, siswa tersebut mengambil stik soal yang berwarna biru juga. Jika siswa bisa menjawab akan diberikan skor, jika tidak bisa menjawab maka siswa tidak mendapatkan skor atau juga diberikan satu kesempatan lagi untuk memutar media roda putar bergambar.

Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan media pembelajaran baru dalam mata pelajaran IPS, dimana melihat karakteristik siswa sekolah dasar yang masih ingin bermain, dan dalam pelajaran sejarah siswa lebih cepat jenuh dan bosan sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dan dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung

gunaproses belajar mengajar yang efektif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu jenis Penelitian Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2016). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Media yang dikembangkan yaitu media roda putar bergambar untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Praya tahun ajaran 2023/2024. Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil dokumentasi, observasi dan masukan dari validator ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian pada lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah dokumentasi, kuisisioner/angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif berupa

deskripsi dari data kualitatif yang diperoleh, dan teknik analisis data kuantitatif berupa statistik yang dihitung menggunakan rumus presentase kelayakan dengan kriteria penskoran skala likert.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa Media Roda Putar Bergambar Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Praya. Pengembangan menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut.

1. Analysis

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap masalah serta kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Pribadi (2011) langkah analisis terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja ditemukan bahwa tidak tersedia media pembelajaran yang menunjang materi pembelajra khususnya pada mata pelajaran IPS yang membuat pembelajaran monoton dan siswa menjadi kurang aktif. Sedangkan pada analisis

kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk memperbaiki suasana belajar agar tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

2. Design

Tahap kedua dalam model penelitian ini yaitu Desain (design) yaitu perancangan media Roda Putar Bergambar, merancang menggunakan bahan yang sudah di siapkan seperti kardus, karton board folio, kertas karton 8 warna, lem tembak dan lem kertas. Menurut Khairunnisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media roda putar bergambar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang meyenangkan dan menarik.



3. Development

Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan uji validasi

untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kelemahan dari media sehingga dapat dilakukan perbaikan. Adapun tujuan validasi menurut Putri (2019) yaitu untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan disekolah tersebut. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 96% dinyatakan “sangat layak” dan penilaian dari ahli materi memperoleh data persentase sebesar 94% dinyatakan “sangat layak”. Data diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif, dimana data kuantitatif berupa penilaian dari angket dan data kualitatif berupa saran dan masukan tentang perbaikan media roda putar bergambar.

4. Implementation

Setelah dianggap valid, selanjutnya pengimplementasian media melalui uji coba. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu sebanyak 6 orang siswa dengan data sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
Tahap I

No.	Aspek penilaian	$\sum x$ per aspek	Skor maksimum	Presentase	Kategori
1.	Karakteristik	66	90	73%	Layak

	media				
2.	Pemahaman materi dengan media	73	90	81%	Sangat layak
3.	Tanggapan terhadap p media	26	30	87%	Sangat layak
4.	Teknik dan metode penggunaan media	43	60	72%	Layak
5.	Test observasi	137	180	76%	Layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap uji coba kelompok kecil media roda putar bergambar diperoleh rata-rata presentase sebesar 77 % dengan kategori “layak”. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari peserta didik terhadap media pembelajaran roda putar bergambar yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan tetapi dengan catatan revisi sesuai saran peserta didik yaitu memperbanyak soal dan memberikan reward.

5. Evaluation

Setelah melalui tahapan implementasi, media roda putar bergambar perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan

berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan komentar terhadap media pembelajaran roda putar bergambar yaitu menambahkan jumlah soal dan memberikan reward. Sehingga peneliti melakukan uji coba pada tahap II setelah menerima saran dari peserta didik. Adapun hasil tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap 2

N o.	Aspek penilai an	Σx per asp ek	Sk or ma x	Pres enta se	Kateg ori
1.	Karakteristik media	79	90	88%	Sangat layak
2.	Pemahaman materi dengan media	87	90	97%	Sangat layak
3.	Tanggapan terhadap p media	27	30	90%	Sangat layak
4.	Teknik dan metode penggunaan	47	60	78%	Layak

	media				
5.	Test observasi	167	180	93%	Sangat layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 dan dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap uji coba kelompok kecil media roda putar bergambar diperoleh rata-rata presentase sebesar 90 % dengan kategori "sangat layak", sehingga media roda putar bergambar dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas V Sekolah Dasar

Setelah melihat hasil pengembangan media roda putar bergambar, adapun hasil keaktifan siswa. Indikator penilaian keaktifan siswa ini dilihat dari 8 indikator yaitu visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities dan emotional activities. Adapun data keaktifan siswa dikategorikan berskala 1-5 yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), 1 (sangat buruk). Diperoleh data dari 35 siswa terhadap keaktifannya pada saat sebelum menggunakan media dan sesudah penggunaan media. Pada saat sebelum penggunaan media diperoleh presentase keaktifan paling

rendah 52,5% dan paling tinggi 75%. Setelah penggunaan media diperoleh presentase keaktifan paling rendah 70% dan paling tinggi 95% dengan rata-rata peningkatan antara 5-37,5%.

D. Kesimpulan

Pengembangan media roda putar melalui lima tahap, tahap pertama yaitu Analysis, merupakan tahap awal berupa analisis kinerja dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap kedua yaitu Design, dalam tahap ini merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari perancangan produk media roda putar bergambar. Tahap ketiga yaitu Development, merupakan tahap pengembangan produk media. Pada tahap ini dimulai dari validasi ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Tahap keempat Implementation, merupakan tahap pengimplementasian produk terhadap siswa. Pada tahap ini diperoleh respon dari peserta didik terhadap penggunaan media yang dikembangkan peneliti. Tahap terakhir yaitu Evaluation, merupakan tahap akhir dari prosedur

pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat layak, dan skor respon peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak dan hasil pengukuran peningkatan keaktifan siswa dengan presentase rata-rata 5-37,5 % sehingga dikatakan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.

Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-*

Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir : 12-29.

Dita Aprilia Baiq, Darmiany, Nurhasanah. 2023. Hubungan Keterampilan Sosial Dengan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN 1 Gerung Selatan Tahun AJARAN 2022/2023. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1374-1383.

Hamzah, Dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Matara. : 77-81.

Jaelani, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri: Semarang.

Khairunnisa, Wardah. 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisujipto*. Tidak diterbitkan. Fakultas bahasa & Seni. Universitas Negeri: Yogyakarta.

- Nuristiqomah, I Nyoman Karma, Isti Sitiningsih. 2023. Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 33 Kota Bima. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1638-1651.
- Nuzulia, Nuril. 2020. *Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pembelajaran IPS Berbasis Hots Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 di MI Psm Padangan Kabupaten Tulungagung* : 67-79.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Resti Putri Ayu, Nurahasah, dan Husniati. 2023. Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 3 SDN 05 Berangah Desa Beleka Kecamatan Praya Timur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4010-4028.
- Sadiman, S. Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umami Husniawati, I Nyoman Karma, Iva Nurmawanti. 2023. Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Pada Kelas IV SD Islam Ad Diinul Qayyim Tahun Pelajaran 2022/2023/ *pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1511-1524.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017* : 1-5.
- Zulkifli, Muhammad. 2018. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya : 1-5.