



Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar pada Materi Perubahan Sosial Budaya untuk Siswa Kelas VI SDN Katerban 2

Kristina Maisaroh^{*}, Nikmah Fitria Surya

Program Studi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email korespondensi: kristinamaisaroh14@gmail.com

Diterima: 11 November 2022

Dipresentasikan: 12 November 2022

Disetujui terbit: 20 Desember 2022

ABSTRAK

Penelitian roda putar ini sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas VI SDN Katerban 2 yang telah divalidasi dan kemudian diujicobakan. Roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papan yang dibentuk melingkar. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media pengembangan Roda Berputar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian serta pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangannya Borg & Gall. Adapun tahapan yang digunakan yaitu (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk, (6) uji lapangan (7) revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Subjek dari penelitian adalah siswa kelas VI SDN Katerban 2. Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran roda putar mendapatkan presentase kevalidan 100% dari ahli materi, 84% dari ahli media, dan uji kepraktisan 85% dari ahli pembelajaran. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan bahwa adanya peningkatan diatas KKM yaitu sejumlah 13 siswa dari 18 siswa mendapatkan nilai diatas KKM 86,65 dengan rata-rata 84,44%. Peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu data kualitatif. Maka, dapat disimpulkan bahwa media roda berputar layak dan efektifitas untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, roda berputar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang sudah disusun, diatur dan digunakan terus menerus hingga akhir hayat untuk membimbing peserta didik sebagai manusia dewasa, paripurna dan berbudaya. Membimbing mampu mengembangkan seluruh aspek potensi anak didik meliputi aspek kognitif berupa pengetahuan, aspek afektif berupa sikap serta aspek psikomotorik berupa keterampilan (Susanto, 2015). Untuk itu guru mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran roda berputar untuk mempermudah tersampainya materi perubahan sosial budaya dalam mata pelajaran IPS. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain (Perotta *et al*, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Katerban 2 menemukan permasalahan pada mata pelajaran IPS materi Perubahan Sosial Budaya. Permasalahan muncul pada saat proses pembelajaran banyak siswa yang merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai sehingga membuat anak cenderung bosan. Hal tersebut berdasar hasil dari nilai siswa pada materi Perubahan Sosial Budaya mendapatkan nilai diatas KKM hanya 5 dari 18 siswa di kelas VI. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik salah satu media yang dapat merangsang motivasi belajar agar lebih aktif dalam memahami materi dengan baik dan secara cepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Roda berputar.

Uraian di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Zain, 2020) yang menyatakan bahwa dalam pengembangan media roda putar materi keragaman suku dan budaya pada kelas IV siswa MI PSM Padangan dapat disimpulkan ketika menggunakan media roda putar berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian yang dilakukan (Izzatunnisa, 2019) menyatakan bahwa roda angka sebagai media pembelajaran tematik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena efektif serta dirasa menarik oleh para peserta didik.

Sehingga berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut media pembelajaran roda putar memiliki kelayakan untuk dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis mengambil media pembelajaran roda berputar sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.

Usia rata-rata anak di Indonesia masuk jenjang Sekolah Dasar pada usia 6-7 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda tergantung perkembangan masing-masing. Ada yang senang bermain, senang bergerak, senang bermain dengan teman dan lain sebagainya. Oleh karena itu sebaiknya guru mengembangkan pembelajaran dengan menyesuaikan usia peserta didik, dengan cara mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran. disamping itu perkembangan pesertas didik sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan masa SD merupakan cara berfikir anak yaitu melalui benda nyata dan juga pengalaman langsung. Anak pada usia sekolah anak sudah mampu berfikir secara logis hasil melalui sebuah kondisi dari pengalaman yang pernah mereka alami.

Menurut Sapriya (2017) dalam pembelajaran IPS mencakup empat dimensi meliputi; 1) dimensi pengetahuan (*knowledge*), 2) dimensi ketrampilan (*skills*), dimensi nilai dan sikap (*value and attitudes*), 3) dimensi (*action*) Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial.

Berdasarkan kurikulum 2013, beberapa muatan pembelajaran disatukan dalam tema pembelajaran. Muatan pembelajaran IPS termuat dalam struktur kurikulum 2013 untuk SD/MI. Salah satunya adalah materi perubahan sosial budaya. Muatan pembelajaran IPS tersebut mempunyai kompetensi dasar sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Dasar	
Kompetensi Dasar	
3.2	Menganalisis perubahan sosial dan budaya dalam rangka modernisasi pada bangsa Indonesia
4.2	Menyajikan hasil analisis mengenai perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia

Pada penelitian ini, materi sebagai bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam media pembelajaran roda putar adalah muatan IPS materi perubahan sosial budaya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini dengan Kompetensi Dasar: 3.2 dan 4.2 seperti pada tabel diatas.

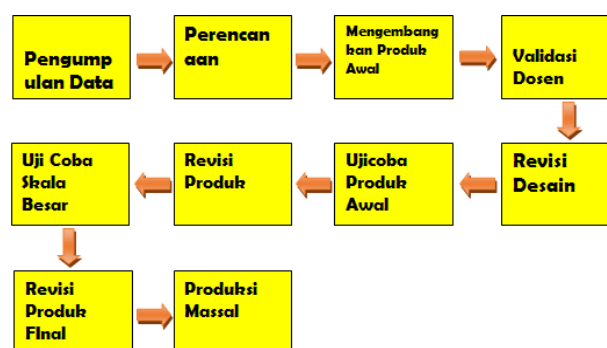
Media merupakan anggota sumber belajar yang memiliki materi instruksi pada daerah siswa yang merangsang siswa dalam belajar (Arsyad 2017). Ahmad Susanto (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar mempermudah komunikasi siswa dan guru sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan berhasil dengan baik.

Roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papan yang dibentuk melingkar. Digunakan memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun materi yang telah disediakan (Rinawati, 2015). Roda putar merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan, cara bermainnya dengan memutar roda yang telah disediakan. Permainan ini dimulai dengan memutar roda yang dan nanti roda akan berhenti disalah satu petak (Istifarina, 2016). Roda putar kayu yang dipotong dan melingkar dan dibentuk seperti piringan kayu kemudian di tempel pada tongga kayu (Novianti, 2015). Roda putar merupakan permainan papan berbentuk lingkaran dimainkan secara kelompok. Lingkaran telah dibagi menjadi 16 petak. Setiap petak memiliki soal. Media ini dimainkan dengan memutar bagian samping pada roda. Kemudian berhenti disalah satu petak, salah satu anggota kelompok membacakan soal dan yang lain menyimak soal yang telah dibagikan. Semua siswa menjawab di lembar jawaban yang telah disediakan. Manfaat penggunaan media roda putar pada pembelajaran adalah siswa menjadi berkonsentrasi penuh karena memperhatikan materi yang akan diperoleh (Zain, 2020). Selain itu, suasana kelas menjadi menyenangkan karena pembelajaran berlangsung dengan menarik.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan roda putar sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas VI SD Katerban 2 yang telah divalidasi dan kemudian diujicobakan. Produk akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah media berupa roda putar yang layak digunakan dalam kegiatan belajar dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menegemukakan media pembelajaran roda putar sudah sangat menarik dan layak di gunakan di SD/MI.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian serta pengembangan ataupun dalam bahasa inggris Research and Development (R&D). Tata cara (R&D) merupakan tata cara penelitian yang digunakan buat menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangannya Borg & Gall.



Gambar 1. Model Borg & Gall

Ada dua jenis data pada penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre test dan post test* yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa. Data yang diperoleh dari setiap validator akan dianalisis. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil analisis dari angket kebutuhan, saran dari para validator dari masing masing angket kepraktisan produk.

Dalam penelitian, sumber data yang dikumpulkan dalam mengembangkan media pembelajaran Roda Putar yaitu seorang ahli peneliti. Agar bisa menentukan kualitas dari media meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan tersebut terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi. Sedangkan kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari guru dan siswa. Penelitian ini, dilakukan pada tanggal 17 Juni 2022 di SDN Katerban 2. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini, kelas VI SDN Katerban 2.

Data diperoleh dari penelitian yang berasal dari siswa kelas SDN Katerban 2. Sampel data skala kecil yaitu 9 siswa kelas VI. Sedangkan skala besar seluruh kelas VI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa kelas VI di SDN Katerban 2 yang berjumlah 18 siswa. Soal *pre test dan post test* terdiri atas 15 soal. Sedangkan kuisisioner didapatkan menggunakan instrumen pengambilan data (1) lembar instrumen validasi ahli materi, (2) lembar instrumen validasi ahli media, (3) lembar instrumen kepraktisan ahli pembelajaran, (4) lembar instrumen respon siswa terhadap media. Data yang didapatkan dianalisis dengan persentase dan disesuaikan dengan Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Skor

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi/valid
61-80	Baik	Tidak perlu revisi/valid
41-60	Cukup	Revisi/tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/tidak valid
0-20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Hasil data yang diperoleh peneliti untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas dan persentase nilai yang lebih tinggi atas KKM menggunakan operasi penjumlahan, setiap skor dibagi dengan jumlah siswa yang memiliki skor 100 dan dikalikan dengan 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media disebut media roda putar pada materi perubahan sosial budaya untuk kelas VI SDN Katerban 2. Produk yang dikembangkan berbahan dasar kayu yang dibentuk lingkaran seperti roda. Di dalam roda tersebut dibagi menjadi 16 petak yang setiap petaknya memiliki kartu soal yang telah disesuaikan dengan materi perubahan sosial budaya. Media putar perubahan sosial budaya memiliki beberapa komponen (Zain, 2020) yaitu, (1) papan roda putar yang berbentuk lingkaran dan didalamnya terdapat gambar dan soal dengan materi perubahan sosial dan budaya. Media ini memiliki diameter 30 cm dan memiliki 16 petak di dalam papan tersebut. Setiap petak diberikan nomor urut.



Gambar 2. Papan Roda Putar tampak depan

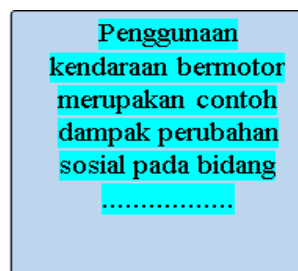


Gambar 3. Papan Roda Putar Tampak Belakang

Pada Gambar 2 merupakan tampak depan dari media pembelajaran roda putar yang terdiri dari nama dan angka. Kemudian, sedangkan pada Gambar 3 merupakan media tampak belakang yang berisi judul dari materi yang dikembangkan yaitu “Perubahan Sosial Budaya”. (2) Kartu soal, pada setiap petak terdapat butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Siswa dilatih untuk menjawab soal agar memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.



Gambar 4. Kartu Soal Tampak Depan



Gambar 5. Kartu Soal Tampak Belakang

Pada Gambar 4 merupakan kartu soal tampak belakang yang menampilkan gambar dari perubahan sosial budaya. Desain gambar tersebut dipilih karena berhubungan dengan materi perubahan sosial budaya yang terdapat Roda Putar yang telah dikembangkan Sedangkan pada Gambar 5 merupakan kartu soal tampak depan yang berisi soal pertanyaan. Pemain akan mengambil kartu sial tersebut sesuai dengan angka pada petak yang berhenti dan pemain akan menjawab pertanyaan tersebut. (3) Gambar Contoh-contoh Perubahan Sosial Budaya, pada gambar 6 berisi gambar contoh-contoh perubahan sosial budaya. Gambar tersebut digunakan pada saat guru menjelaskan materi perubahan sosial budaya.



Gambar 6. Contoh-contoh perubahan sosial budaya

Kevalidan Produk

Selanjutnya setelah media sudah tersusun yaitu tahap validasi oleh ahli materi. Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan terdiri dari kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk yang berasal dari Media Roda Putar pada materi Perubahan Sosial Budaya untuk kelas VI di SDN Katerban 2 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Media

Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Penyajian	3	2	1	19,2	SB
Tampilan	6	3	3	40,3	SB
Kompatibilitas	4	3	1	25	SB
Total Skor	52	24	20	84%	SB

Tabel 4. Kritik dan Saran Validator Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Sutrisno Sahari, M.Pd	Untuk contoh gambar bisa diperbanyak informasinya

Tabel 5. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Materi

Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Kualitas isi	4	0	4	36,3	SB
Keterlaksanaan	3	0	3	17,3	SB
Kelayakan Penyajian	4	0	4	36,3	SB
Total Skor	44	0	44	100%	Sb

Tabel 6. Nama Validator Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Muhamad Basori, S.Pd.,M.Pd	-

Dalam kevalidan kriteria dalam media pembelajaran yang sudah dilakukan, jika dalam hasil persentase menunjukkan skor 81%-100%, maka sudah dapat diujicobakan atau

layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi/sudah valid. Berdasarkan tersebut pada perolehan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan perolehan skor 84%, sehingga dari presentase tersebut media sudah bisa untuk digunakan. Adapun komentar dari ahli media tersebut, berupa pada media kurang dilengkapi gambar dan informasinya. Kemudian pada validasi ahli materi memperoleh skor 100%, maka materi tersebut sudah dapat digunakan dan tidak ada revisi. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Nuril et al, 2020) bahwa media Roda Putar menunjukkan hasil validasi dari ahli 86%, validasi oleh ahli materi 86%, validasi kelayakan 94%. Maka media Roda Putar layak untuk diujicobakan dengan kriteria yang valid.

Kepraktisan Produk

Tabel 7. Hasil Penilaian media Oleh Ahli Pembelajaran

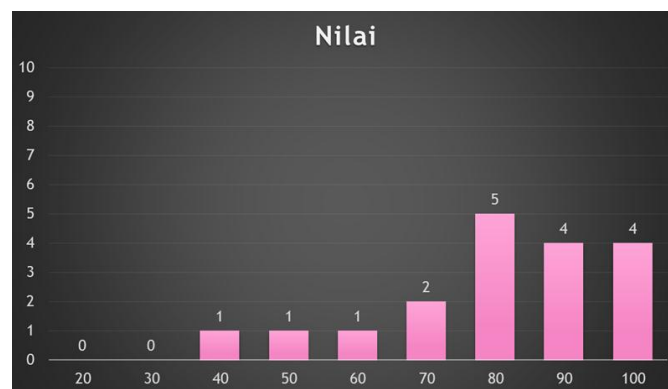
Aspek Yang Divalidasi	Jumlah Deskriptor	Aspek Penilaian		RS (%)	Kualifikasi
		S	SS		
Efektif	3	2	1	25	SB
Efisien	5	3	2	42,5	SB
Kreatif	2	1	1	17,5	SB
Total Skor	40	6	4	85	SB

Tabel 8. Nama Ahli Validasi Kepraktisan Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Mariutik S.Pd	Sudah dapat digunakan dengan baik

Hasil dari kepraktisan media yang di validasi oleh guru SDN Ketawang 2 yang sudah dilakukan, jika dalam hasil persentase menunjukkan skor 81%-100%, maka sudah dapat diujicobakan atau layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi/sudah valid. Berdasarkan Tabel.7 menunjukkan bahwa persentase 85%, artinya produk Roda Berputar sudah layak untuk digunakan pada materi Perubahan Sosial Budaya Dalam Rangka Modernisasi Untuk Siswa Kelas VI di SDN Katerban 2. Dalam ujicoba skala kecil ataupun skala besar siswa dari kelas VI antusias untuk melakukan pembelajaran disebabkan karena adanya media pembelajaran Roda Putar yang tidak membuat bosan. Selain itu, pada aspek penilaian menunjukkan "Sesuai"

Keefektifan Media



Gambar 7. Grafik diagram nilai post test dalam keefektifan

Tabel 9. Nilai Post Test Siswa Dalam Keefektifan Media

Nilai Skor	Banyak Siswa	RS (%)
20	0	0



30	0	0
40	1	5,55
50	1	5,55
60	1	5,55
70	2	11,11
80	5	33,33
90	4	26,66
100	4	26,66
Jumlah	18	100%
Rata Rata		84,44
Nilai diatas KKM		86,65

Pada uji keefektifan media pembelajaran roda putar dapat dilihat berdasarkan grafik pada Gambar 7, nilai pada siswa kelas VI menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai diatas KKM yaitu sejumlah 13 siswa dari 18 siswa yang melakukan post test. Sehingga anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM sejumlah 5 siswa dari 18 siswa. Data menunjukkan dengan presentase siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 86,65 % dengan rata rata keseluruhan 84,44. Dari data tersebut media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi. Sedangkan untuk 5 anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM jika presentase 27,76 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SDN Katerban 2 dan melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, ahli kepraktisan pembelajaran dan keefektifan produk, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Roda Putar pada materi Perubahan Sosial Budaya Dalam Rangka Modernisasi dinyatakan bahwa layak untuk digunakan dan tidak perlu revisi, serta siswa dapat memahami dengan mudah dan dapat untuk tidak membuat jenuh pada siswa. Dapat dilihat dari data validasi ahli yang telah dilakukan menyatakan 84% validasi dari ahli media dengan kriteria sangat baik, 100% dari ahli materi dengan kategori sangat baik, 85% dari ahli kepraktisan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Selain itu, Untuk hasil keefektifan media siswa banyak yang mendapatkan nilai yang meningkat diatas KKM yaitu sejumlah dengan rata rata nilai presentasi 84,44% dengan jumlah siswa yang nilai diatas KKM 13 siswa dari 18 siswa. Sedangkan untuk siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sejumlah 5 anak, yang jika dipresentasikan yaitu 27,76%. Jadi media pembelajaran Roda Putar layak untuk digunakan dengan kriteria valid.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Istifarina, N. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Izzatunnisa, N. N. 2019. Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V SD/MI. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*.
- Novianti, R. 2015. Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Educhild*, 4(1).
- Perotta, Featherstone, Aston, & Houghton. 2013. Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions. *NFER Research Programme: Innovation in Education*.



- Rinawati. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zain, E. K. 2020. Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Skripsi UIN Malang*.