

PENGEMBANGAN THEMATIC SPINNING WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS V

Adelia¹, Melyani Sari Sitepu²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: adeladelia2912@gmail.com, melyanisari@umsu.ac.id

Riwayat Artikel

Diajukan: Januari 2024 | Diterima: Januari 2024 | Diterbitkan: Januari 2024

Abstract: *This research was motivated by the lack of interest in thematic learning among students. This is known from the results of interviews with class V teachers, that educators only use minimal learning resources and media in the form of textbooks and simple media. Therefore, it is necessary to develop learning media that can increase the attractiveness of students, namely in the form of creative and innovative visual media. Thematic spinning wheel media is an educational learning media that can encourage students to be actively involved in learning. This research is research and development (R&D) with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). research subjects involved include material expert validators, media experts, and language experts as well as student and teacher responses. The instrument used to determine the feasibility of using a Likert scale with categories arranged in the form of a checklist. analysis of the resulting data in the form of qualitative and quantitative data. Based on validity analysis, thematic spinning wheel learning media can be categorized as very valid. the learning media percentage results from media experts were 98%, the percentage results from material experts were 95% and the percentage results from language experts were 96%. From the results of the trial, students' responses obtained a percentage of 90% with a very practical category for use in the thematic learning process, while from teacher responses a percentage of 96% was obtained with a very practical category for use in the learning process.*

Keyword: *media thematic spinning wheel, thematic learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang terciptanya daya tarik peserta didik pada pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara guru kelas V, bahwa pendidik hanya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang minim berupa buku paket dan media sederhana. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik yaitu berupa media visual yang kreatif dan inovatif. Media *thematic spinning wheel* merupakan media pembelajaran edukasi yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation). Seubjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta respon peserta didik dan guru. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran *thematic spinning wheel* dapat dikategorikan sangat valid. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 98%, hasil persentasi dari ahli materi 95% dan hasil persentasi dari ahli bahasa 98%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran temaki sedangkan dari respon guru diperoleh persentase 96% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media *Thematic Spinning Wheel*, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah aktifitas yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia maupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat (Hamidatun Nihayah, Farida Isroani, 2022). Belajar adalah bagian dari pendidikan, yang harus berlangsung sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik. Pembelajaran tematik adalah cara pembelajaran yang memadukan bagian-bagian mata pelajara dalam beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan, yang kemudian dikemas menjadi mata pelajaran (Rizky Ananda, 2018).

Pemahaman konsep oleh siswa itu dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam menciptakan situasi atau proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran tematik dianggap dapat mengatasi permasalahan di sekolah dasae dengan baik. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang tidak disampaikan oleh guru dengan beberapa atau kalimat. *Spinning wheel* merupakan sebuah media berbentuk rosa yang dapat berputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat warna (Shofiyani et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104313 Sarang Puah. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SD Negeri 104313 Sarang Puah yang

berjumlah 30 orang. Sampel yang digunakan yaitu *Total Sampling*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D), menurut Sugiyono (2017:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Rai et al., 2021). Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, karena ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D) namun yang lebih efektif. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran visual yang berupa media *spinning wheel*. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan media *spinning wheel* ini diantaranya sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap ini terdiri 2 tahapan yaitu tahapan analisis kinerja dan tahapan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kerja, penulis melakukan studi pustaka dan pada tahap analisis kebutuhan menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *spinning wheel* diantaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *spinning wheel* yang disukai oleh siswa.

2. Design

Tahap perencanaan setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi, dan komponen media *spinning wheel* sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

3. Development

Media *spinning wheel* dirancang kemudian diwujudkan bentuk asli dari rancangan tersebut.

4. Implementation

Pada tahapan implementasi, penulis melakukan pengujian kualitas produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh data yang diinginkan, dalam penelitian ini menggunakan alat yang disebut instrument penulisan yaitu angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019:199). Pada penelitian ini menggunakan jenis angket yaitu lembar angket uji validasi dan lembar angket kepraktisan.

1. Uji validasi Ahli

Tabel 1. Validasi Ahli

No	Indikator	Skor
1.	Tampilan Tulisan	15
2.	Tampilan media	14
3.	Fungsi Media	15
4.	Manfaat Media	15
Jumlah Skor		59
Skor (S)		59
Skor Maksimal (Sm)		60
Persentasi Rataan (Sv) $Sv = \frac{59}{60} \times 100 \%$ $= 98 \%$ (Sangat valid)		

Berdasarkan pada tabel diketahui hasil validasi ahli pada media *thematic spinning wheel* oleh ahli media yaitu 98%.

2. Uji Validasi Materi

Tabel 2. Validasi Materi

No	Indikator	Skor
1.	Perumusan Masalah	15
2.	Pemilahan Materi	14
3.	Media Pembelajaran	15
4.	Penilaian Hasil Belajar	13
Jumlah Skor		57
Skor (S)		57
Skor Maksimal (Sm)		60
Persentasi Rataan (Sv) $Sv = \frac{57}{60} \times 100 \%$ $= 95 \%$ (Sangat Valid)		

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel menunjukkan hasil berupa persentase 95% yang menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran *spinning wheel* tergolong sangat valid sehingga dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran.

3. Uji Validasi Bahasa

Tabel 3. Validasi Bahasa

No	Indikator	Skor
1.	Lugas	15
2.	Komunikatif	5
3.	Dialogis komunikatif	10

Responden	Hasil Penilaian Respon Siswa															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
30	60	49	56	49	49	51	56	54	52	56	56	55	58	60	55	816
Skor (S)	816															
Skor Maksimal (Sm)	900															
Persentase Rataan (Sv)	$Sv = \frac{816}{900} \times 100\%$ $= 90 \text{ \% (Sangat Praktis)}$															

Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan siswa pada tabel menunjukkan hasil berupa persentase 90% yang menunjukkan bahwa pada pengembangan *thematic spinning wheel* sangat praktis.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan *Thematic Spinning Wheel* sebagai media pembelajaran dapat digunakan di sekolah dasar SD Negeri 104313 Sarang Puah dan layak digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Persentasi uji validasi ahli materi 95%, persentase uji validasi bahasa 96% dan uji validasi media 98%. Dan uji respon peserta didik sebesar 90% dan respon guru sebesar 96%.

REFERENSI

- Gusdiana, P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Kotak Permainan Spinning Wheel pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 69 Lubuklinggau. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50.
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14.
- Nihayah, H., Isroani, F., & Rohmawati, U. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team terhadap Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 321–332.
- Rokania, S. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(2), 337–343.
- Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., & Rahmawati, K. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru Di Mi Miftahul Ma'arif. 2(3).
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.