



Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsang Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Almarhia Masyithah¹, Lukman Hakim², Kiki Aryaningrum³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang 2023
almarhia555@gmail.com, lukmanhakim@univpgri-palembang.ac.id, kikiaryaningrum86@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Roda Putar Rangsang dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran roda putar rangsang dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar; Untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran roda putar rangsang dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian Research and Development dengan menggunakan Analisis (Analyze), desain, Pengembangan (Development) dan Implementasi (implementation), hasil penelitian ini adalah Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap Pengembangan Media Roda Putar Rangsang dengan bantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas V SDN 96 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dan dinilai "Valid" berdasarkan evaluasi dari keempat validator; dengan presentase validitas sebesar 88% untuk aspek materi dan 87% untuk aspek lainnya. Uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media ini dianggap "Praktis," dengan presentase 80% dan 81% secara berturut-turut. Respons guru, yang dievaluasi melalui angket, juga menunjukkan tingkat praktisitas sebesar 83%. Secara keseluruhan, hasil tes belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Baik,"

Kata Kunci :Pengembangan Media, Pembelajaran, Roda Putar Rangsang

Abstract

This research is entitled Development of Rangsang Spin Wheel Media in Social Studies Learning for Class IV Elementary School Students. The aim of this research is to develop a product in the form of Rangsang spin wheel learning media in social studies learning for Class IV elementary school students. To determine the effectiveness and practicality of developing learning media. Rangsang spinning wheel in social studies learning for fourth grade elementary school students. This research adopts the Research and Development type of research using Analysis, Design, Development and Implementation. The results of this research are based on research conducted on the development of the Rangsang Spin Wheel Media with the help of the Canva Application in Social Sciences Subjects for Class V students of SDN 96 Palembang, it can be concluded that the media was developed using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model and was rated "Valid" based on evaluations from the four validators, with a validity percentage of 88% for the material aspect and 87%. % for other aspects. Individual and small group testing indicated that this medium was considered "Practical," with percentages of 80% and 81% respectively. Teacher responses, which were evaluated through questionnaires, also showed a practicality level of 83%. Overall, the student learning test results showed an average score of 91.6% in the "Very Good" category.

Keywords: Media Development, Learning, Rangsang Spin Wheel

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Pendidikan sepanjang hayat pada dasarnya adalah upaya yang disengaja untuk memperluas kepribadian dan keterampilan, baik dalam konteks kelas maupun di luarnya (Syarif & Putri Eka, 2021). Kegiatan belajar mengajar, serta faktor-faktor lain yang dapat memengaruhinya, di anggap sebagai bagian dari pendidikan.

Pentingnya pendidikan bagi setiap negara tidak dapat diabaikan dalam upaya mencapai perkembangan (Megawanti (Yunita, Suneki, & Wakhyudin, 2019)). Negara yang hebat akan mengutamakan pendidikan, karena dengan pendidikan itu kemiskinan pada rakyat di Negara tersebut akan berkurang dan akan berubah menjadi kesejahteraan contohnya di Indonesia. Namun, seiring perkembangannya, Pendidikan di Indonesia selalu dihadapkan pada berbagai tantangan. Semua elemen yang terlibat dalam sistem pendidikan, seperti orang tua, guru, kepala sekolah, masyarakat, dan siswa, perlu bekerja sama untuk mencari solusi terhadap permasalahan tersebut.

Proses ini sesuai dengan ketentuan yang telah diatur dalam Undang-undang Nomor 20 pasal 3 tahun 2003, yang menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan dasar. Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat, dengan maksud mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, tujuan lainnya adalah menggali potensi peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang beriman dan taqwa kepada Allah, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab (Sujana, 2019).

Mencapai tujuan pendidikan dasar tersebut sangat berkaitan dengan peran guru sebagai penyelenggara pendidikan di sebuah lembaga sekolah. Menurut (Rahmanda & Maharani, 2022) guru sangat menentukan dalam pengelolaan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif apabila didukung oleh media yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Media adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu elemen yang menyajikan informasi dan pengetahuan dengan tujuan mendukung aktivitas pembelajaran, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap (Pribadi, 2019, p. 15). Sesuai dengan pendapat di atas, Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman materi pembelajaran. Secara alami, dapat disampaikan bahwa penggunaan media cenderung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 7).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dijelaskan sebagai cabang ilmu yang mengkaji kehidupan sosial dengan menggabungkan berbagai bidang ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, bersama dengan unsur humaniora seperti norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya. Ini dikenal sebagai studi interdisipliner kehidupan sosial (Sardjijo & Ischak, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, IPS merupakan disiplin ilmu yang mengkaji, menganalisis, dan memahami fenomena serta permasalahan sosial dalam masyarakat dengan melibatkan pemahaman dari berbagai aspek kehidupan atau kombinasi dari berbagai elemen. Dalam Kerangka Kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan menerapkan pendekatan pembelajaran tematik terpadu (Rendai, 2021).

Metode pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan yang memfokuskan tema sebagai pokok pembelajaran, dengan mengintegrasikan setiap mata pelajaran melalui tema yang telah ditentukan. Pada tingkat sekolah dasar kelas IV semester II, terdapat empat tema, seperti Cita-citaku, Indahnya Keberagaman Negeriku, Daerah Tempat Tinggalku, dan Kekayaan Negeriku. Tujuan penggunaan tema ini adalah agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam tema ketujuh di kelas IV, fokusnya ditempatkan pada keberagaman yang indah di Negeriku. Dalam kerangka ini, terdapat tiga subtema, di antaranya adalah Kecantikan dari Ragam Budaya Negeriku. Subtema ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai aspek budaya Indonesia, termasuk suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, tarian daerah, pakaian adat, upacara adat, lagu daerah, makanan daerah, dan senjata tradisional. Oleh karena itu, tema ini memiliki makna yang sangat penting dalam upaya mengenalkan siswa pada kekayaan budaya Indonesia sebagai sesuatu yang memiliki nilai yang tidak terhingga.

Berlandaskan observasi dan wawancara yang dilakukan mulai tanggal 1 Februari hingga 5 Februari 2023 terhadap guru kelas IV SD Negeri 96 Palembang, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada subtema 2 mengenai keberagaman budaya di negeri ini sangat terbatas dan kurang beragam. Bahkan, metode pembelajaran cenderung mengikuti panduan yang tertera dalam buku guru dan buku siswa. Penggunaan buku siswa kurikulum 2013 memiliki keuntungan yaitu memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai materi pelajaran dalam satu sesi pembelajaran, tetapi kekurangannya terletak pada penyajian materi yang bersifat umum, sehingga pemahaman siswa terhadap inti materi menjadi kurang mendalam. Temuan ini konsisten dengan hasil wawancara, di mana guru kelas IV menyatakan bahwa salah satu kendala dalam mengajar tema 7 adalah keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar. Umumnya, media yang digunakan hanya sebatas gambar keberagaman yang sudah ada dalam buku siswa..

Menggunakan media roda putar dapat mendorong keterlibatan siswa dan memungkinkan mereka untuk memberikan respons secara langsung, yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Sebaliknya, pemanfaatan media berupa gambar yang terdapat dalam buku siswa dapat menjadi tantangan bagi guru dalam menjelaskan materi, dan hal ini dapat mengurangi daya tarik pembelajaran bagi siswa (Sartono & Wulandari, 2020). Ini mengindikasikan bahwa siswa sering kali merasa jenuh ketika terlibat dalam pembelajaran yang hanya mengharuskan mereka memperhatikan gambar dari buku siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran seperti ini dapat menciptakan lingkungan yang monoton dan sangat bergantung pada peran guru. Siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dari tantangan yang dihadapi, solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan sambil meningkatkan daya tarik pembelajaran dan motivasi peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa roda putar.

Menurut Prihma Sinta Untami (Maulya, Martanti, & Rinjani, 2021) Roda putar (roulette) terdiri dari jarum penunjuk arah dan sejumlah petak dengan nomor yang disusun secara berurutan. Isi dari roda ini disesuaikan

dengan masalah atau topik yang akan dibahas pada nomor tertentu. Oleh karena itu, roulette merupakan suatu alat berbentuk bundar yang dapat bergerak dan berputar, yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Menurut Wahyuni, (Rangkuti, 2021) Media roda putar adalah suatu alat pembelajaran yang berbentuk roda dan terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang berisi kartu-kartu soal. Oleh karena itu, peneliti merencanakan untuk mengembangkan suatu jenis media pembelajaran yang dinamakan "roda putar rangsa".

Alat permainan roda putar berbentuk lingkaran yang dilengkapi dengan kartu soal membahas tentang Keragaman Budaya Indonesia dari materi pembelajaran yang telah diajarkan disebut sebagai media pembelajaran roda putar rangsa. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan kartu soal yang sesuai dengan bidang warna dan isi di dalam bidang tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran roda putar rangsa diharapkan dapat memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian Research and Development (R&D), yang dikenal sebagai Penelitian Pengembangan dalam konteks bahasa Indonesia. Sugiono (2022, hlm. 394-395) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk khusus dan menguji tingkat efektivitasnya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa roda putar rangsa untuk siswa kelas IV SD. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memvalidasi produk yang telah ada, kemudian melakukan pengembangan tambahan untuk menguji kembali efektivitas media pembelajaran roda putar rangsa tersebut, sehingga dapat menjadi lebih praktis dan efisien.

PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Pengembangan

Penelitian ini akan menyajikan temuan yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian lapangan, dengan fokus pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu Media Roda Putar Rangsa. Penerapan produk tersebut akan dilakukan di lapangan dengan penelitian ini berlangsung di SD Negeri 96 Palembang, yang terletak di Jalan Di Panjaitan, Lorong Putra, 16 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II. Penelitian ini dijalankan pada semester genap dengan menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

B. Tahap *Analyze* (Analisis)

Data hasil diperoleh melalui proses validasi Media Roda Putar Rangsa oleh empat validator, terdiri dari tiga dosen Universitas PGRI Palembang dan satu guru dari SD Negeri 96 Palembang. Selain itu, media ini telah diuji coba secara individu, diuji coba dalam kelompok kecil, dan mendapatkan tanggapan melalui angket respon dari wali kelas IV di SD Negeri 96 Palembang.

Pada fase awal ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengevaluasi urgensi pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah yang diperlukan pada tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Peserta Didik

Dalam proses analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ria Estiyani, S.Pd, yang menjabat sebagai wali kelas IV di SD Negeri 96 Palembang pada tanggal 1 Februari 2023. Pada tahap awal dilakukan guna mengetahui permasalahan peserta didik yang alami selama proses pembelajaran berjalan. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang di alami, yaitu: 1) Pada pembelajaran IPS guru belum memanfaatkan media yang tepat khususnya materi keberagaman budaya Indonesia Guru hanya memanfaatkan gambar dan buku sebagai media pembelajaran, 2) Sistem pembelajaran yang hanya berfokus pada pada materi yang ada di buku tematik saja, 3) Siswa nampak hanya menerima informasi dari guru selama proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti di dampingin oleh guru. Saat pembelajaran IPS berlangsung mengalami kesulitan, yaitu kurang konsentrasi atau fokus peserta didik menyebabkan kurangnya penalaran peserta didik dalam pembelajaran. Serta kurang menariknya pembelajaran sehingga guru kesulitan dalam menjelaskan materi karena masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang digunakan saat pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran mempunyai visualisasi benda-benda kongkret yang menarik dapat menjadi acuan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Hal itu dapat digunakan sebab konsep dari materi IPS adalah interaksi. Kesulitan lain yang di alami adalah penyajian materi IPS yang masih bersifat abstrak sulit dipahami oleh peserta didik karena hanya merujuk pada buku dan gambar.

Buku atau gambar sudah menjadi sumber belajar yang dominan digunakan oleh guru, walaupun media pembelajaran juga suda digunakan. Media pembelajaran yang sudah digunakan tergolong masih konvensional atau masih kuno, jumlahnya masih terbatas dan belum cukup menarik perhatian peserta didik. Padahal kegiatan belajar sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Pembelajaran IPS terkhususnya dapat menjadi acuan penggunaan media pembelajaran.

Dengan merujuk pada informasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa tingkat IV SD Negeri 96 Palembang belum ada media yang konkret atau nyata seperti media Roda Putar. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia dikarenakan media yang digemari anak-anak, serta bentuknya yang menarik dan memiliki gambar serta warna yang menarik perhatian siswa. Dengan penggunaan media roda putar rangsa pada materi keberagaman budaya Indonesia siswa dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena materi tersebut memiliki variasi bentuk, gambar, dan warna.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting dari materi yang akan diajarkan melalui media Roda Putar Rangsang. Analisis materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi Indahnya Keberagaman Negeriku, subtema 2 Indahnya keberagaman Budaya Negeriku pada pembelajaran ke-3, didalam materi ini terdapat pengimplementasi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Berdasarkan pertanyaan guru pada saat wawancara, guru kesulitan dalam memberikan nilai yang sesuai dengan KKM mata pelajaran IPS terkhususnya materi keberagaman budaya negeriku, hal ini disebabkan oleh peserta didik sulit memahami materi dikarenakan penyajiannya yang masih abstrak. Serta, peserta didik kurang mengenal betul konsep dan pembelajaran khususnya indahna keberagaman budaya negeriku rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dari hal tersebut, perlu ada solusi yang dapat menubuh cara belajar siswa. Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa Roda putar rangsa yang menarik dan inovatif yang dituangkan dengan bentuk roda putar dilengkapi kartu dengan gambar dan warna yang menarik berisi materi indahna keberagaman budaya negeriku.

c. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 1 Februari 2023 bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang paling sesuai dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Langkah ini melibatkan penggunaan kuesioner analisis kebutuhan peserta didik. Hasil dari kuesioner tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah hasil dari analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan Media Roda Putar Rangsang sesuai dengan hasil penilaian peserta didik memang membutuhkan media lain dikarenakan jumlah responden yang menyatakan setuju berdasarkan hasil pertanyaan no. 3 yang ada pada tabel sebesar 79% peserta didik membutuhkan media lain untuk menunjang pembelajaran, serta berdasarkan hasil pertanyaan no. 4 di dapat presentase sebesar 92% yang berarti peserta didik sangat setuju apabila media dibuat dalam bentuk roda putar. Maka peneliti menyimpulkan bahwa media roda putar rangsa sangat dibutuhkan untuk peserta didik.

C. Tahap Design (Perancangan)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya adalah masuk ke tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan prototype media Roda Putar Rangsang sebagai langkah awal dalam pengembangannya, dengan tujuan untuk melihat dan memberi gambaran dari media roda putar rangsa pada materi indahna keberagaman budaya Indonesia. *Prototype* atau desain produk adalah serangkaian foto atau gambar yang menunjukkan rancangan bentuk awal dari roda putar rangsa sebagai alat untuk perancangan media Roda Putar Rangsang. Dari bagian dari *prototype* dalam pengembangan media roda Putar Rangsang ini terdiri dari tampilan bentuk roda putar rangsa, tampak depan dan belakang kartu soal, serta kartu aturan main. Adapun *prototype* yang telah disusun peneliti disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Depan dan Belakang Bentuk Roda Putar Rangsang



Gambar 4.2 Tampilan Luar dan Dala Kartu Soal

Gambar 4.3 Tampilan Aturan Main

D. Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam fase pengembangan, peneliti mulai menghasilkan Media Roda Putar Rangsa sesuai dengan rancangan prototype yang telah dibuat pada tahap desain. Aplikasi yang digunakan untuk merancang kartu soal media roda putar rangsa adalah menggunakan aplikasi *canva pro*, selain itu bahan untuk membuat media roda putar rangsa adalah kayu cempaka yang dibentuk menjadi lingkaran. Hasil dari penggunaan aplikasi *canva pro* akan dibuat dalam bentuk PDF, sehingga dapat dilanjutkan dengan mencetak media roda putar rangsa berbentuk kartu dan stiker yang akan ditempelkan pada kayu yang berbentuk lingkaran. Langkah-langkah tahap pengembangan sampai dihasilkannya media roda putar rangsa ialah sebagai berikut:

a. Mengembangkan Produk

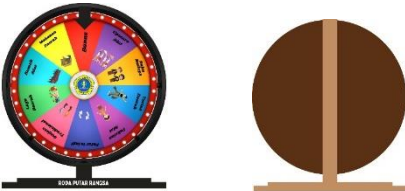
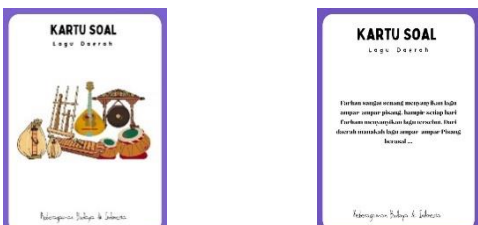

- 1) Pengumpulan komponen yang diperlukan pada media roda putar rangsa

Langkah awal dari pembuatan media roda putar rangsa adalah diawali dengan mengumpulkan komponen yang diperlukan seperti materi pembelajaran, kayu sebagai bahan pembuatan roda putar, gambar dan warna background yang beragam.

- 2) Penyusunan media Roda Putar Rangsa menggunakan aplikasi *Canva Pro*

Proses pembuatan Media Roda Putar Rangsa dilaksanakan dengan mengikuti desain yang telah disiapkan pada tahap perancangan. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Canva Pro* dengan langkah-langkah mencari gambar yang tersedia dalam aplikasi tersebut, kemudian menyusunnya sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Bagian dari media roda putar rangsa yang akan dikembangkan terdiri dari: tampilan lingkaran roda putar rangsa tampilan depan dan dalam kartu soal, serta tampilan kartu aturan main. Bagian-bagian tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Desain Awal Media Roda Putar Rangsa (*Prototype 1*)

No.	Desain Awal	Keterangan
1.		Bentuk Roda Putar Rangsa
2.		Kartu soal bagian luar dan kartu soal bagian dalam
3.		Tampilan isi Roda Putar Rangsa dan aturan bermain Roda Putar Rangsa

Sumber: (*Olah Data Peneliti, 2023*)

b. Validasi Media Roda Putar Rangsa

Setelah pembuatan media Roda Putar Rangsa selesai, tahap yang akan dilakukan selanjutnya yaitu media Roda Putar Rangsa akan divalidasi oleh beberapa validator yang terdiri dari tiga dosen dan satu guru sekolah dasar dalam menilai kualitas media serta penyajian materi dan Bahasa yang sudah disusun peneliti. Dalam tahap validasi ini, validator juga memberikan komentar dan saran yang bersifat membangun guna meningkatkan kualitas media

Roda Putar Rangsang yang dikembangkan serta memberikan kesimpulan keseluruhan tentang media Roda Putar Rangsang. Nama validator dapat dilihat pada tabel, berikut ini:

Tabel 4.3 Nama-Nama Validator

No.	Nama Validator	Instansi	Keterangan
1.	Aldora Pratama, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	Validator I
2.	Ilham Arya Susanto, M.Pd	Universitas PGRI Palembang	Validator II
3.	Ida Suryani, S.Pd, M.Si	Universitas PGRI Palembang	Validator III
4.	Ria Estiyani, S.Pd	SD Negeri 96 Palembang	Validator IV

Peneliti memberikan angket validasi dalam nilai media Roda Putar Rangsang untuk ke empat validator. Dari penilaian ke empat validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media Roda Putar Rangsang Sudah termasuk dalam golongan atau klasifikasi. layak, tetapi masih ada hal yang perlu dilakukan atau diselesaikan. Hasil penilaian ke empat validator, sebagai berikut:

a. Validator I

Validasi yang pertama dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2023 oleh dosen Universitas PGRI Palembang yaitu bapak Aldora Pratama, M.Pd. validator menilai serta memberikan komentar dan saran dari 3 aspek penilaian yaitu segi kualitas media, penyajian materi dan bahasa yang telah disusun dalam media Roda Putar Rangsang. Adapun hasil penilaian validator 1 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validator 1

Indikator	Pertanyaan	Skor					Presentase (%)
		5	4	3	2	1	
Lugas	1. Struktur kalimat yang digunakan telah tepat		√				86%
	2. Keefektifan pemilihan kalimat		√				
	3. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	√					
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	4. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda atau menggunakan kiasan		√				
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik	√					
	6. Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik		√				
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		√				
	8. Ketepatan penggunaan ejaan	√					
	9. Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan.		√				
		39					
Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	√					91%
	2. Mendorong keingintahuan terhadap materi		√				
	3. Kelengkapan materi		√				
	4. Kedalaman materi pembelajaran	√					
	5. Memudahkan dalam memahami materi		√				



	6. Kesesuaian gambar dan materi	√	
	7. Cakupan materi sesuai subtema yang dibahas	√	
	8. Materi jelas dan berkaitan dengan daerah sekitar	√	
	9. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	√	
			41
Media	1. Kemenarikan media	√	96%
	2. Media mudah digunakan	√	
	3. Bahasa mudah dipahami	√	
	4. Media meningkatkan rasa ingin tahu	√	
	5. Desain media	√	
	6. Pemilihan warna	√	
			29
	Jumlah keseluruhan		273
	Rata-Rata (%)		91%
	Kriteria		Valid

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berlandaskan tabel 4.4 menunjukkan perolehan skor dari 3 aspek masing-masing dengan 9 dan 6 pertanyaan yakni aspek bahasaa, materi dan media dari validator I sebesar 91%. Maka, dari rata-rata penilaian tersebut media Roda Putar Rangsa ditetapkan sebagai "Valid" dan cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik.

b. Validator II

Validasi yang pertama dikakukan pada tanggal 12 Oktober 2023 oleh dosen Universitas PGRI Palembang yaitu bapak Ilham Arya Susanto, M.Pd. validator menilai serta memberikan komentar dan saran dari 3 aspek penilaian yaitu segi kualitas media, penyajian materi dan bahasa yang telah disusun dalam media Roda Putar Rangs. Adapun hasil penilaian validator 2 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validator 2

Indikator	Pertanyaan	Skor					Presentase (%)
		5	4	3	2	1	
Lugas	1. Struktur kalimat yang digunakan telah tepat		√				
	2. Keefektifan pemilihan kalimat		√				
	3. Kalimat yang digunakan mudah dipahami		√				
Kesesuaian Dengan Perkembangan Pesrta Didik	4. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda atau menggunakan kiasan		√				
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik		√				
	6. Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik		√				88%

Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	
	8. Ketepatan penggunaan ejaan	√	
	9. Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan.	√	
			40
Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	√	91%
	2. Mendorong keingintahuan terhadap materi	√	
	3. Kelengkapan materi	√	
	4. Kedalaman materi pembelajaran	√	
	5. Memudahkan dalam memahami materi	√	
	6. Kesesuaian gambar dan materi	√	
	7. Cakupan materi sesuai subtema yang dibahas	√	
	8. Materi jelas dan berkaitan dengan daerah sekitar	√	
	9. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	√	
			41
Media	1. Kemenarikan media	√	93%
	2. Media mudah digunakan	√	
	3. Bahasa mudah dipahami	√	
	4. Media meningkatkan rasa ingin tahu	√	
	5. Desain media	√	
	6. Pemilihan warna	√	
			28
	Jmlah keseluruhan		272
	Rata-Rata (%)		90%
	kariteria		Valid

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berlandaskan tabel 4.5 menunjukkan perolehan skor dari 3 aspek masing-masing dengan 9 dan 6 pertanyaan yakni aspek bahasa, materi dan media dari validator I sebesar 90%. Maka, dari rata-rata penilaian tersebut media Roda Putar Rangsa dikatakan “Valid” dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik.

c. Validator III

Validasi yang pertama dikakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 oleh dosen Universitas PGRI Palembang yaitu Ibu Ida Suryani, S.Pd, M.Si. validator menilai serta memberikan komentar dan saran dari 3 aspek penilaian yaitu segi kualitas media, penyajian materi dan bahasa yang telah disusun dalam media Roda Putar Rangsa. Adapun hasil penilaian validator 3 dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validator 3

Indikator	Pertanyaan	Skor					Presentase (%)
		5	4	3	2	1	
Lugas	1. Struktur kalimat yang digunakan telah tepat	√					84%



	2. Keefektifan pemilihan kalimat	√	
	3. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	√	
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	4. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda atau menggunakan kiasan	√	
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik	√	
	6. Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	√	
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	
	8. Ketepatan penggunaan ejaan	√	
	9. Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan.	√	
			38
Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	√	84%
	2. Mendorong keingintahuan terhadap materi	√	
	3. Kelengkapan materi	√	
	4. Kedalaman materi pembelajaran	√	
	5. Memudahkan dalam memahami materi	√	
	6. Kesesuaian gambar dan materi	√	
	7. Cakupan materi sesuai subtema yang dibahas	√	
	8. Materi jelas dan berkaitan dengan daerah sekitar	√	
	9. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	√	
			38
Media	1. Kemenarikan media	√	83%
	2. Media mudah digunakan	√	
	3. Bahasa mudah dipahami	√	
	4. Media meningkatkan rasa ingin tahu	√	
	5. Desain media	√	
	6. Pemilihan warna	√	
			25
	Jumlah keseluruhan		251
	Rata-Rata (%)		84%
	Kriteria		Valid

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan perolehan skor dari 3 aspek masing-masing dengan 9 dan 6 pertanyaan yakni aspek bahasaa, materi dan media dari validator I sebesar 84%. Maka, dari rata-rata penilaian

tersebut media Roda Putar Rangsang dikatakan “Valid” dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran peserta didik.

d. Validator IV

Validasi yang pertama dikakukan pada tanggal 19 Oktober 2023 oleh guru Sekolah Dasar Negeri 96 Palembang yaitu ibu Ria Estiyani, S.Pd. validator menilai serta memberikan komentar dan saran dari 3 aspek penilaian yaitu segi kualitas media, penyajian materi dan bahasa yang telah disusun dalam media Roda Putar Rangsang. Adapun hasil penilaian validator 4 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validator 4

Indikator	Pertanyaan	Skor					Presentase (%)
		5	4	3	2	1	
Lugas	1. Struktur kalimat yang digunakan telah tepat		√				
	2. Keefektifan pemilihan kalimat		√				
	3. Kalimat yang digunakan mudah dipahami		√				
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	4. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda atau menggunakan kiasan		√				
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik	√					84%
	6. Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik			√			
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	7. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√					
	8. Ketepatan penggunaan ejaan		√				
	9. Konsistensi penggunaan huruf, spasi, dan pengetikan.	√					
					38		
Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar		√				84%
	2. Mendorong keingintahuan terhadap materi		√				
	3. Kelengkapan materi		√				
	4. Kedalaman materi pembelajaran		√				
	5. Memudahkan dalam memahami materi		√				
	6. Kesesuaian gambar dan materi		√				
	7. Cakupan materi sesuai subtema yang dibahas		√				
	8. Materi jelas dan berkaitan dengan daerah sekitar		√				
	9. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami		√				
					38		

Media	1.	Kemenarikan media	√	83%
	2.	Media mudah digunakan	√	
	3.	Bahasa mudah dipahami	√	
	4.	Media meningkatkan rasa ingin tahu	√	
	5.	Desain media	√	
	6.	Pemilihan warna	√	
			25	
Jumlah keseluruhan				251
Rata-Rata (%)				84%
Kriteria				Valid

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berlandaskan tabel 4.7 menunjukkan perolehan skor dari 3 aspek masing-masing dengan 9 dan 6 pertanyaan yakni aspek bahasaa, materi dan media dari validator I sebesar 84%. Maka, dari rata-rata penilaian tersebut media Roda Putar Rangsa dikatakan “Valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

E. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Produk yang telah mengalami revisi atau perbaikan berdasarkan hasil validasi dari para validator dan dinyatakan valid oleh mereka. Selanjutnya, langkah berikutnya adalah tahap implementasi yang melibatkan dua tahap, yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil untuk menilai seberapa efektif Media Roda Putar Rangsa. Hasil dari tahap implementasi dapat dilihat seperti berikut:

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan telah dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023 di SD Negeri 96 Palembang. Pada tahap ini, produk diuji dengan tiga siswa kelas IV, yang dipilih dari total 24 siswa, mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba perorangan dilakukan selama jam pembelajaran dan diawasi oleh guru wali kelas IV. Proses uji coba perorangan dimulai dengan memberikan petunjuk kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan, termasuk arahan dan informasi mengenai Media Roda Putar Rangsa yang akan diuji.

Tahap uji coba perorangan ini melibatkan penggunaan instrumen berupa kuesioner yang disampaikan kepada peserta didik. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk membimbing penilaian peserta didik terhadap Media Roda Putar Rangsa, dengan mencakup 9 aspek pertanyaan yang diberikan. Pelaksanaan uji coba perorangan terhadap Media Roda Putar Rangsa dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4.4 Uji Coba Perorangan

Tabel berikut memperlihatkan hasil dari tanggapan peserta didik dalam mengisi kuesioner respon pada uji coba perorangan.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Nama Siswa	Presentase(%)	Kriteria
1.	MAA	88%	Sangat Praktis
2.	ZPM	82%	Sangat Praktis
3.	MZ	70%	Praktis
Jumlah			280
Rata-Rata			80%
Kriteria			Praktis

Sumber: (Olah Data Peneliti,2023)

Dari Tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa angket respon peserta didik pada uji coba perorangan melibatkan tiga siswa. Dari hasil tersebut diketahui bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan Media Roda Putar Rangsa. Sebanyak 80% siswa memberikan respons baik terhadap media tersebut. Berdasarkan analisis data dari uji coba perorangan, dapat disimpulkan bahwa Media Roda Putar Rangsa dinilai sebagai "Praktis," sehingga tidak memerlukan revisi atau perbaikan, dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melalui uji coba perorangan, langkah selanjutnya adalah melanjutkan uji coba Media Roda Putar Rangsang pada kelompok kecil siswa. Kegiatan ini dijadwalkan dilaksanakan pada tanggal 14 November 2023 di ruang kelas IV SD Negeri 96 Palembang, dengan melibatkan sembilan siswa dari kelas IV yang memiliki tingkat kemampuan beragam, mulai dari rendah, sedang, hingga tinggi. Uji coba kelompok kecil dilakukan selama jam pelajaran dan didampingi oleh wali kelas IV.

Tahap uji coba kelompok kecil melibatkan penggunaan kuesioner respon dari peserta didik. Kuesioner respon peserta didik ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tingkat praktis dari produk yang dikembangkan oleh peneliti, yakni Media Roda Putar Rangsang yang memuat materi mengenai indahny keberagaman budaya negeri. Kegiatan dimulai dengan memberikan arahan kepada peserta didik tentang aktivitas yang akan dilakukan, sekaligus memperlihatkan kepada mereka produk yang akan diuji coba.

Proses pelaksanaan uji coba kelompok kecil dapat dijabarkan pada gambar berikut ini



Gambar 4.5 Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil persentase tanggapan dari kuesioner respon peserta didik selama uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Presentase(%)	Kriteria
1.	CR	80%	Praktis
2.	PE	82%	Sangat Praktis
3.	MA	74%	Praktis
4.	BBP	78%	Praktis
5.	HGP	72%	Praktis
6.	MAK	80%	Praktis
7.	IM	86%	Sangat Praktis
8.	ZDA	88%	Sangat Praktis
9.	MA	88%	Sangat Praktis
Jumlah			728
Rata-Rata			81%
Kriteria			Sangat Praktis

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Dari hasil rangkuman tanggapan kuesioner yang diberikan oleh peserta didik terhadap Media Roda Putar Rangsang, diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,0%, dan dikategorikan sebagai "Sangat Praktis" karena nilai tersebut memenuhi kriteria yang ditetapkan ($\geq 80\%$).

Selanjutnya, pada tahap penilaian kuesioner respon dari guru yang dilakukan pada tanggal 11 November 2023, peneliti melibatkan dua guru, yakni wali kelas IV.A dan IV.B di SD Negeri 96 Palembang, yang memiliki pendidikan strata-1. Berikut adalah hasil evaluasi dari kuesioner respon guru.

Tabel 4.15 Hasil Nilai Keefektifan

No.	Nama	Jumlah Skor	Presentase(%)
1.	Ria Estiyani, S.Pd	88%	84%
2.	Nurjannah, S.Pd	82%	82%
Jumlah			166
Rata-Rata			83%
Kriteria			Sangat Praktis

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berlandaskan hasil angket respon guru pada tabel berikut, terlihat bahwa presentase angket respon guru sebesar 83% hasil tersebut menunjukkan bahwa media Roda Putar Rangsang "Sangat Praktis", sehingga sesuai dengan kriteria media yang dikembangkan.

c. Soal Tes

Setelah melewati tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan pada Media Roda Putar Rangsa dengan melibatkan siswa kelas IV di SD Negeri 96 Palembang. Uji coba lapangan atau tes dilaksanakan pada tanggal 15 November 2023 di dalam ruangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang. Kegiatan ini dilakukan selama jam pelajaran dan diawasi oleh wali kelas IV.

Proses uji coba ini melibatkan penggunaan soal tes untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas dari produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu Media Roda Putar Rangsa yang memuat materi tentang indahny keberagaman budaya negeri. Kegiatan ini dimulai dengan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan, serta memperlihatkan kepada mereka produk yang akan diuji coba.

Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Soal Tes

No.	Nama Siswa	Nilai/skor	KKM	Kriteria
1.	V	90	70	Tuntas
2.	NS	90	70	Tuntas
3	I	80	70	Tuntas
4.	A	80	70	Tuntas
5.	MAA	100	70	Tuntas
6	SI	60	70	Tidak Tuntas
7.	BBP	90	70	Tuntas
8.	ZDA	100	70	Tuntas
9	NMN	90	70	Tuntas
10	HGP	80	70	Tuntas
11	MAK	80	70	Tuntas
12	R	90	70	Tuntas
13	A	100	70	Tuntas
14	IM	70	70	Tuntas
15	MS	100	70	Tuntas
16	CR	90	70	Tuntas
17	PE	100	70	Tuntas
18	A	90	70	Tuntas
19	ZPM	90	70	Tuntas
20	N	100	70	Tuntas
21	MA	100	70	Tuntas
22	U	80	70	Tuntas
23	MZ	40	70	Tidak Tuntas
24	MA	70	70	Tuntas
Banyak peserta didik yang tuntas				22
Jumlah peserta didik				24

Sumber: (Olah Data Peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan Table 4.16 bahwa ketuntas hasil belajar siswa kelas V mencapai 93% berarti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS tentang Indahny Keragaman Negeriku menggunakan media Roda Putar Rangsa masuk kedalam kreteria Sangat Efektif.



Gambar 4.6 Uji Coba Lapangan

a. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melaksanakan fase implementasi, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan Media Roda Putar yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian kevalidan dilakukan dengan menganalisis hasil dari angket validasi yang diisi oleh para validator. Sementara penilaian kepraktisan diukur melalui respons peserta didik dan pendidik terhadap media tersebut. Analisis kevalidan dan analisis kepraktisan media Roda Putar Rangsa dapat dilihat, sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan

Penilaian media Roda Putar Rangsa yang dilihat dari hasil penilaian validasi oleh keempat validator. Berlandaskan hasil penilaian keempat validator mendapatkan nilai presentase sebesar 88% dengan kategori “Valid” untuk aspek penilaian media dengan indikator penilaian yang berjumlah 6 pernyataan dari penilaian kegrafikan media, penyajian media serta kualitas media, 87% dengan kategori “Valid” untuk aspek penilaian materi dengan indikator penilaian yang berjumlah 9 pernyataan dari penilaian komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian, dan 85% dengan kategori “Valid” untuk aspek penilaian yang berjumlah 9 pernyataan dari penilaian penerapan ejaan Bahasa Indonesia, penerapan kata, serta penerapan kalimat. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan Roda Putar memiliki kevalidan berdasarkan hasil penilaian oleh para validator.

2. Analisis Kepraktisan

Evaluasi kepraktisan Media Roda Putar Rangsa berdasarkan respons peserta didik pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil positif. Menurut Rekapitulasi hasil angket pada Tabel 4.12, dari 3 peserta didik yang terlibat dalam uji coba perorangan, sebanyak 80% menganggap media tersebut “Praktis.” Tabel 4.14 menunjukkan hasil yang serupa pada uji coba kelompok kecil, dengan 81% dari 9 peserta didik yang terlibat, menyatakan bahwa media tersebut “Sangat Praktis.” Selain itu, hasil pada Tabel 4.15 menunjukkan bahwa 81% respon positif dari guru, yang menyatakan bahwa media ini juga “Sangat Praktis.”

Dengan demikian, berdasarkan evaluasi respons peserta didik dan guru, dapat disimpulkan bahwa Media Roda Putar Rangsa dikategorikan sebagai “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

3. Analisis Keefektifan

Evaluasi efektivitas Media Roda Putar Rangsa berdasarkan respons peserta didik saat menjalani soal tes menunjukkan hasil yang positif. Dari Rekapitulasi hasil angket pada Tabel 4.16, dari total 24 peserta didik yang mengikuti soal tes, sebanyak 80% dari mereka menyatakan bahwa media tersebut “Praktis.” Selanjutnya, berdasarkan Tabel 4.14 yang merinci hasil angket uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 9 peserta didik, sebanyak 81% peserta didik menyatakan bahwa media ini “Sangat Praktis.” Terakhir, melalui Tabel 4.15 yang mencatat hasil dari soal tes peserta didik, sebanyak 91,6% peserta didik dinilai sebagai “Sangat Efektif.”

Dengan demikian, dari evaluasi respons peserta didik dan hasil soal tes, dapat disimpulkan bahwa Media Roda Putar Rangsa dikategorikan sebagai “Sangat Praktis” dan “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kevalidan dan kepraktisan pengembangan media Roda Putar Rangsa dalam menyampaikan materi mengenai “Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku” kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Temuan dari penelitian ini diperoleh melalui tahap validasi yang melibatkan empat orang validator. terhadap media Roda Putar Rangsa yang telah dikembangkan. Validasi yang pertama oleh validator I didapatkan skor keseluruhan sebesar 273 dengan penilaian dalam 3 aspek yaitu, media, materi, dan bahasa dengan rata-rata nilai presentase senilai 91% termasuk kriteria “Valid”. Validasi yang kedua oleh validator II didapatkan skor keseluruhan 272 dengan penilaian dalam 3 aspek, yaitu media, materi, dan bahasa dengan rata-rata presentase 90% dengan kategori “Valid”. Validasi yang ketiga oleh validator III dengan memperoleh skor keseluruhan 251 dalam penilaian 3 aspek yaitu media, materi, dan bahasa dengan rata-rata presentase sebesar 84% dengan kriteria “Valid”. Validasi keempat oleh validator IV memperoleh skor keseluruhan 251 dengan rata-rata skor 84% dengan kriteria “valid”.

Berdasarkan evaluasi oleh keempat validator, diperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kategori “Valid” untuk aspek tersebut media dengan indikator penilaian yang berjumlah masing-masing 6 pernyataan dari penilaian kegrafikan media, penyajian media dan kualitas media, 87% dengan kategori “Valid” untuk aspek penilaian materi



dengan indikator penilaian yang berjumlah 9 pernyataan dari penilaian komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian, dan 85% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian bahasa dengan indikator penilaian yang berjumlah masing-masing 9 pernyataan dari penilaian pengguna ejaan bahasa Indonesia, penggunaan kata, serta penggunaan kalimat.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji coba secara individu dengan melibatkan 3 siswa dan uji coba dalam kelompok kecil dengan partisipasi 9 siswa, yang dibagi berdasarkan tingkat kemampuan belajar rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba individu menunjukkan presentase sebesar 80% dengan kategori "Praktis". Selanjutnya, uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase sebesar 81% dengan kategori "Sangat Praktis". Selain itu, berdasarkan rekapitulasi tanggapan guru dari kuesioner, didapatkan presentase sebesar 83% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, dari penilaian hasil uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan tanggapan guru, dapat disimpulkan bahwa media Roda Putar Rangsa tergolong "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan: 1) Nilai presentase hasil validasi oleh keempat validator mencapai 88% dengan kriteria "Valid" aspek media indikator penilaian dari aspek kegrafikan Roda Putar Rangsa, penyajian media, dan kualitas media, 87% dengan kategori "Valid" aspek materi dengan indikator penilaian dengan aspek kelayakan isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian materi, serta 85% dengan kategori "Valid" aspek bahasa dengan indikator penilaian dari aspek penggunaan ejaan bahasa Indonesia, penggunaan kata dan penggunaan kalimat, 2) Hasil uji coba perorangan diperoleh nilai persentase sebesar 80% dengan kategori "Praktis", hasil uji coba kelompok kecil didapat nilai persentase sebesar 81% dengan kategori "Sangat Praktis", dan hasil Angket respon guru didapatkan nilai presentase sebesar 83% dengan kategori "Sangat Praktis".

Pada pembelajaran IPS indahnya keberagaman negeriku guru dan siswa menggunakan media Roda Putar Rangsa sebagai tambahan pada buku tematik kelas IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan serta mengubah cara belajar siswa yang masih terpaku pada buku tematik yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, siswa menjadi pasif dan hanya menerima materi saja dari guru. Namun demikian, dalam proses pengimplementasikan media Roda Putar Rangsa tentunya terdapat kekurangan tersendiri, yaitu: 1) Siswa yang beragam karakteristik seperti susah di atur dan kurang fokus, 2) Tidak semua peserta didik dapat menganalisa makna materi yang didalam Roda Putar Rangsa. Disamping itu, terdapat kelebihan yang didapat dalam penggunaan media Roda Putar Rangsa, yaitu: 1) Media Roda Putar Rangsa dapat mengubah cara belajar siswa, siswa lebih interaktif saat pembelajaran dikarenakan visualisasi Roda Putar Rangsanya yang dapat menarik rasa perhatian siswa untuk bertanya berdasarkan gambar yang ada dalam Roda Putar, 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi.

Dari analisis data yang telah dilakukan, dapat diungkapkan bahwa Roda Putar Rangsanya sebagai media yang telah dikembangkan memiliki kevalidan dan kepraktisan berdasarkan hasil data penilaian yang didapatkan.

TERIMA KASIH

Demikianlah artikel ini saya susun dengan sebaik baiknya, saya selaku penulis karya ilmiah ini tentu mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, terima kasih juga kami ucapkan kepada tim publish jurnal yang bersedia membantu dalam mempublish artikel ini, saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademik uin raden fatah Palembang yang bersedia membimbing saya hingga saat ini. Selain itu saya selaku penulis meminta maaf apabila dalam penulisan artikel ini terdapat kesalahan dalam penulisan, saya sebagai penulis berharap artikel ini dapat menjadi referensi bagi teman-teman semua yang membutuhkan materi ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap Pengembangan Media Roda Putar Rangsanya dengan bantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas V SDN 96 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dan dinilai "Valid" berdasarkan evaluasi dari keempat validator, dengan presentase validitas sebesar 88% untuk aspek materi dan 87% untuk aspek lainnya. Uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa media ini dianggap "Praktis," dengan presentase 80% dan 81% secara berturut-turut. Respons guru, yang dievaluasi melalui angket, juga menunjukkan tingkat praktisitas sebesar 83%. Secara keseluruhan, hasil tes belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Baik," menegaskan bahwa penggunaan media Roda Putar Rangsanya dalam pembelajaran kelas sangat efektif.

Produk media Roda Putar Rangsanya dalam pembelajaran IPS untuk kelas V di SD Negeri 96 Palembang tentu memiliki aspek positif dan negatif. Berkaitan dengan kelemahan media Roda Putar Rangsanya, berikut adalah beberapa hal yang perlu dicatat:

1. Memerlukan durasi yang cukup lama untuk melakukan permainan.



2. Tenaga, ruang, dan waktu guru harus dialokasikan secara besar-besaran karena media Roda Putar Rangsang bersifat manual.
3. Diperlukan fasilitas, peralatan, dan biaya yang memadai untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afa, N., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Media Roda Keberuntungan Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PROSDING Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islam"*, 1869.
- Aggesia, E., & Wratsiwi, W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 920.
- Aminu, Y. (2020). Pengembangan Model Jerold Melalui Kartu Kalimat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V SD. *Syntax Idea*, 99.
- Andini, S., Putri, V., Devi, M., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5675.
- Anggreani, A., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan Media ROTARKAT (roda Berputar Pakaian Adat) Pada Materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia Pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN*, 548.
- Aprianti, M., Nurkhalisa, M., Arifin, M., & Rustini, T. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Bertanggung Jawab Sosial Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 187.
- Aris, I. E., Wijaya, S., & Ilannur, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Atraktif Ropibel terhadap hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 96.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 196.
- Azizah, A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *JMIE : Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 4.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 36.
- Darlis, N., & Movitria, M. (2021). Penggunaan Model Assure untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 2365.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 48.
- Fatmadiwi, A., Hairida, Sartika, R., & Melati, H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Konsep Asesmen Autentik untuk Mahasiswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 267.
- Fitra, J., & Maksom, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5.
- Gusdiana, P., Egok, A., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuk Linggau. *linggau Jurnal of Elementary School Education*, 47.
- Hamzah, Utami, L., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 78.
- Harefa, N., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saitifik. *EDUMASPUL*, 986.
- Ilsa, A., F. F., & Harum, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirection 18 di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 294.
- Iskandar, R., & F. F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1052.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Guru Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuastandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Kusumawati, H. (2017). *Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeri*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laurina, T., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar paa Subtema perubahan Wujud Benda Kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik. *Journal on Education*, 9729.
- Layaliya, F., Haryadi, & Setyaningsih, N. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 83.
- Maulya, N., Martanti, F., & Rinjani, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 203.
- Muasyaroh, H., Kusuma, R., & Andriani, M. (2022). Pengembangan Media Hologram untuk Mengenal Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 2009.
- Musfiqon. (2020). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nuryanah, Zakiah, L., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleansi Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 305.
- Nuzulia, N., & Zain, E. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 di MI PSM Padang Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 85.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GRUP.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa*, 41.