

Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar pada Subtema Perubahan Wujud Benda Kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik

Tika Laurina¹, Iqnatia Alfiansyah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur
tikalaurina013@gmail.com

Abstract

This development research aims to develop smart wheel learning media on the sub-theme of changes in the shape of objects that are suitable for learning. In this study, the ADDIE development model was implemented through 5 stages including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 18 students in class III UPT SD Negeri 98 Gresik. The techniques used for data collection were media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of the validation of media experts obtained 94.95% and material experts reached 93.25%, both of which indicated the "valid" category. Smart wheel media is also very effective for use as a learning medium in class III UPT SD Negeri 98 Gresik, by obtaining an average student response of 95.6% in the "very effective" category. So it can be concluded that the smart wheel learning media on the sub-theme of changing the shape of objects meets valid criteria and is very effectively used in the learning process.

Keywords: Learning Media, Smart Wheel, Changes In The Form Of Objects

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda pintar pada subtema perubahan wujud benda yang layak digunakan untuk pembelajaran. Dalam penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan diantaranya Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik yang berjumlah 18 peserta didik. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi ahli media memperoleh 94,95% dan ahli materi mencapai 93,25%, keduanya menunjukkan kategori "valid". Media roda pintar juga sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik, dengan memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 95,6% dengan kategori "sangat efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda pintar pada subtema perubahan wujud benda memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Roda Pintar, Perubahan Wujud Benda

Copyright (c) 2023 Tika Laurina, Iqnatia Alfiansyah

Corresponding author: Tika Laurina

Email Address: tikalaurina013@gmail.com (Jl. Sumatera No. 101, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur)

Received 11 February 2023, Accepted 17 February 2023, Published 17 February 2023

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane, 2017). Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk mendukung peserta didik dalam belajarnya agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan atau keterampilan baru dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus memusatkan perhatian pada komponen pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru dituntut memiliki pemahaman atas kompetensi dan peranan yang harus dilakoninya (Alfiansyah, 2018). Faktor kunci dalam mentransfer bahan ajar secara efektif dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran adalah

kesiapan guru untuk menyelidiki karakteristik pembelajaran setiap peserta didik. Guru sekolah dasar diharapkan menggunakan strategi pengajaran yang inovatif dalam pengajarannya agar peserta didik terlibat dan memahami materi pelajaran. Agar peserta didik dapat mempelajari materi dengan mudah dan tanpa merasa bosan, guru di tingkat sekolah dasar diharapkan inovatif dalam metode pengajarannya.

Pembelajaran adalah penerapan kurikulum, dan untuk membuat pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik, guru harus imajinatif, aktif, dan bijaksana. Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, pembelajaran adalah Dalam lingkungan belajar, interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lain, guru, dan sumber belajar semuanya berkontribusi pada proses pembelajaran.. Pembelajaran berlangsung baik di dalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kurikulum 2013, pendidikan harus membentuk moral, karakter, dan pengetahuan peserta didik dalam rangka mewujudkan pendidikan karakter.

Inovasi guru merupakan salah satu elemen yang akan menentukan sukses tidaknya tujuan kurikulum 2013. Adanya inovasi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Wulandari & Setiawan, 2021). Salah satu hal yang harus dilakukan guru untuk membantu proses pembelajaran adalah penggunaan metode, media, dan bahan ajar yang bervariasi untuk membentuk kompetensi peserta didik. Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus dilakukan guru untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya. Di era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perbaikan dalam sistem pendidikan. Seorang guru perlu mengetahui tren yang sedang berkembang di dunia pendidikan, seperti media pembelajaran.

Salah satu komponen yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber untuk memperluas wawasan peserta didiknya. Setiap media memiliki kualitas yang unik, dalam hal efektivitas, proses produksi, dan tujuan penggunaan (Alfiansyah, 2019). Peserta didik akan dapat belajar dari berbagai metode pengajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik terdapat beberapa permasalahan antara lain kegiatan pembelajaran tradisional dimana peserta didik lebih memperhatikan penjelasan guru dan kegiatan pembelajaran yang dipimpin guru yang kurang bervariasi dalam hal media. Guru sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran, tetapi belum ada yang berbentuk roda pintar, maka dari itu peneliti ingin menggunakan variasi media yang lainnya. Peneliti juga menemukan permasalahan yang lain yaitu banyak peserta didik yang tidak merespon ketika guru meminta untuk menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran peserta didik masih banyak yang kebingungan dalam memahami materi, tidak mau bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan tidak dapat menyelesaikan tugas guru dengan tepat sehingga mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar sebagian besar peserta didik pada subtema

perubahan wujud benda. Peneliti ingin peserta didik menggunakan media pembelajaran roda pintar untuk menjadi lebih terlibat dalam pendidikan sebagai akibat dari tantangan yang telah dijelaskan.

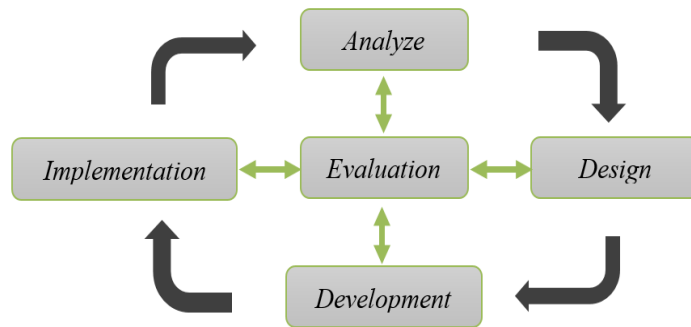
Berdasarkan data tersebut, berbagai media pembelajaran diperlukan untuk menunjang pembelajaran peserta didik agar tidak bosan dan lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Soetomo (1998) dalam Asih & Tantri, n.d., (2021), seorang guru harus selalu memperhatikan pentingnya variasi dalam proses belajar mengajar karena semakin banyak variasi guru memberikan variasi, maka semakin efektif pelajaran. Peneliti bermaksud untuk membuat media permainan yang dapat membantu pembelajaran peserta didik. Peneliti akan membuat “roda pintar” sebagai media permainan sebagai alat peraga untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran tematik pada subtema perubahan bentuk benda. Permainan roda pintar ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang dibahas selama proses pembelajaran.

Media roda pintar adalah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran dan bisa diputar yang didalamnya terdapat materi perubahan wujud benda. Media ini dioperasikan dengan cara memutar roda, sehingga roda yang berputar sama dengan roda pintar. Roda pintar dibuat menjadi menarik untuk memenuhi tuntutan anak-anak dengan berbagai bentuk permainan dan warna di dalamnya, berdasarkan kondisi anak saat belajar lebih suka bermain (Yunniartien, 2018). Media roda putar dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam hal memahami materi (Nuril Nuzulia, 2020). Penggunaan media permainan ini dapat menarik peserta didik dalam belajar dan tidak malas dalam mengerjakan latihan. Media roda pintar yang akan dikembangkan berupa soal-soal latihan dan kartu spesial, serta tampilan yang lebih menarik agar pembelajaran pada subtema perubahan wujud benda lebih menyenangkan.

Penggunaan media pengembangan di sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik terhadap pembelajaran tematik serta mempermudah menyerap fakta dan informasi tentang mata pelajaran tersebut. Media pembelajaran memegang peranan penting dan berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran, termasuk terciptanya lingkungan belajar yang menarik, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

METODE

Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Penelitian pengembangan adalah pendekatan sistematis untuk menciptakan, menerapkan, dan menilai hasil pembelajaran yang harus mematuhi standar konsistensi dan efektivitas internal (Rayanto & Sugianti, 2020). Produk dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian R&D yang didasarkan pada metode dan analisis masalah yang ada. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap-tahap Model ADDIE (Branch, 2009)

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 98 Gresik Jl. Raya Benjeng 122, Bulurejo, Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2022/2023. Subyek dalam penelitian ini meliputi 18 peserta didik kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik, validator ahli media, dan validator ahli materi. Dalam penelitian ini, angket validasi dari ahli media, angket validasi dari ahli materi, dan angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data. Kumpulan instrumen penelitian pengembangan ini meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respon peserta didik

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini seperti analisis validasi ahli (ahli media dan ahli materi) dan analisis respon peserta didik. Analisis validitas peneliti didasarkan pada tanggapan angket ahli. Skala Likert digunakan untuk tanggapan kuesioner validasi ini, dan variabel yang diukur diterjemahkan ke dalam indikator variabel. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui keabsahan atau kelayakan materi yang dibuat oleh peneliti. Persentase tanggapan ahli untuk setiap komponen diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 1. Persentase Hasil Validitas

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
76% - 100%	Valid
56% - 75%	Cukup Valid
40% - 55%	Kurang Valid
0% - 39%	Tidak Valid

Sumber : (Sari et al., 2020)

Analisis angket respon peserta didik menunjukkan validitas media roda pintar berdasarkan respon yang diberikan peserta didik. Dari angket jawaban peserta didik, peneliti dapat menentukan apakah peserta didik dapat memahami materi ketika menggunakan media roda pintar dalam pembelajaran. Persentase tanggapan respon peserta didik untuk setiap komponen diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi atau maksimal

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria Respon Peserta Didik
0% - 25%	Sangat tidak efektif
26% - 50%	Tidak efektif
51% - 75%	Efektif
76% - 100%	Sangat efektif

Sumber: (Maesaroh & Khaerunnisa, 2022)

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan produk berupa roda pintar pada subtema perubahan wujud benda. Roda pintar ini dikembangkan berdasarkan tahapan pada model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan yang dilakukan dalam pengembangan roda pintar, yaitu:

Analysis (Analisis)

Analisis adalah tahap mengumpulkan informasi yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Aspek tersebut dievaluasi agar peneliti dapat menentukan kebutuhan yang diperlukan sekolah dan memberi saran kepada peneliti apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Informasi tersebut dikumpulkan melalui analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis materi, materi yang akan dipelajari yaitu tema benda di sekitarku seperti yang ada di buku peserta didik terkait dengan subtema perubahan wujud benda yang akan ditampilkan di media roda pintar. Analisis peserta didik akan membantu menentukan kebutuhan media yang akan dibuat. Peserta didik dapat memahami materi subtema perubahan wujud benda dan sikap antusias peserta didik yang tertarik untuk memanfaatkan media roda pintar setelah diberikan penjelasan materi pada media roda pintar.

Design (Desain)

Pada tahap desain media roda pintar yang dikembangkan, dimulai dengan menyusun landasan pembuatan media roda pintar, peneliti membuat rencana pembuatan media. Peneliti kemudian mengumpulkan bahan dan peralatan yang diperlukan. Diantaranya adalah kertas buffalo, sticker roda pintar, kayu, lem kayu, dan cat kayu. Sedangkan alatnya berupa gergaji, gunting, penggaris, pensil, gunting, paku, dan baut. Desain media ini menggunakan warna-warna cerah dan menarik. Canva adalah alat yang digunakan untuk mendesain media roda pintar berbasis aplikasi android yang berfungsi sebagai sistem pendukung, dan diperlukan pada tahap perancangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran. Rancangan media roda pintar yaitu roda yang dapat berputar terdiri dari 18 juring yang berisi empat warna diantaranya merah, kuning, biru, dan hijau. Pada bagian roda kecil terdapat tampilan gambar yang sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada, memiliki petunjuk penggunaan media berukuran A4, kartu soal dan jawaban, kartu spesial, pembuatan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta membuat angket respon peserta didik.

Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, dimana peneliti melanjutkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Peneliti memulai pembuatan media dengan penetapan materi, memilih bahan, membuat atau mendesain roda pintar, dan mengumpulkan gambar yang akan digunakan pada media. Berikut merupakan penjelasan dari media roda pintar.

Tampilan Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan media roda pintar, menggunakan warna yang cocok dan desain yang menarik. Dicitak dengan kertas art paper yang berukuran A4. Petunjuk penggunaan ini dibagi menjadi dua bagian.



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan Roda Pintar

Tampilan Media Roda Pintar

Desain lingkaran besar roda pintar didesain dengan menggunakan warna cerah yang menarik dengan variasi tulisan angka sebanyak 18 angka. Desain roda pintar dicetak menjadi stiker dengan ukuran 30×30 cm. Desain lingkaran kecil roda pintar ini di dalamnya berupa gambar mengenai subtema perubahan wujud benda. Penyangga media roda pintar ini terbuat dari kayu triplek dengan ketebalan 2 cm dan dicat dengan warna biru tua.



Gambar 4. Media Roda Pintar

Tampilan Kartu Soal

Kartu soal didesain menggunakan aplikasi Canva berukuran 5x9 cm. Peserta didik memutar roda sampai salah satu warna pada roda berhenti, selanjutnya mengambil kartu soal berdasarkan warna yang ditentukan dari hasil putaran.



Gambar 5. Kartu Soal Roda Pintar

Tampilan Kartu Jawaban

Kartu jawaban didesain menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran 5x9 cm. Kartu jawaban digunakan untuk mencari jawaban jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada.



Gambar 6. Kartu Jawaban Roda Pintar

Tampilan Kartu Spesial

Kartu spesial didesain menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran 5x9 cm. Kartu spesial berisi hiburan agar pembelajaran lebih menyenangkan.



Gambar 7. Kartu Spesial Roda Pintar

Setelah pembuatan media, peneliti melakukan validasi dengan pakar untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran. Untuk menentukan kualitas produk dan kelayakan media untuk digunakan di sekolah, dilakukan validasi oleh spesialis. Terdapat 4 validator yang melakukan validasi media roda pintar. Validator media terdiri dari dua dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yaitu Bapak Arya Setya Nugroho, M.Pd, dan Bapak Afakhrul Masub Bachtiar, M.Pd. Sedangkan validator materi terdiri dari dua guru UPT SD Negeri 98 Gresik yaitu Ibu Yatim, S.Pd dan Ibu Nurul Hidayati, S.Pd.

Data hasil penilaian ahli media digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran roda pintar ditinjau dari segi media. Pada uji kelayakan media menggunakan angket dengan jumlah 6 butir penilaian dan menggunakan skala likert 1 sampai dengan 5.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Validator 1	Validator 2
1.	Kemenarikan media	5	4
2.	Media mudah digunakan	5	5
3.	Bahasa mudah dipahami	5	5
4.	Media meningkatkan rasa ingin tahu	5	5
5.	Desain media	4	4
6.	Pemilihan warna	5	5
Jumlah		29	28
Persentase		96,6%	93,3%
Persentase rata-rata		94,95%	

Hasil validasi media pembelajaran roda pintar dinyatakan valid dengan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 94,95%, berdasarkan data yang diperoleh dari dua ahli media yang memberikan penilaian kelayakan media.

Validator I

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{29}{30} \times 100\% \\
 &= 96,6\%
 \end{aligned}$$

Validator II

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{28}{30} \times 100\% \\ &= 93,3\%\end{aligned}$$

Hasil penilaian ahli materi digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan materi pada media pembelajaran roda pintar. Pada uji kelayakan materi menggunakan angket dengan jumlah 9 butir penilaian dan menggunakan skala liker 1 sampai dengan 5.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Validator 1	Validator 2
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5	4
2.	Mendorong keingintahuan terhadap materi	5	5
3.	Kelengkapan materi	4	4
4.	Kedalaman materi pembelajaran	5	4
5.	Kemudahan dalam memahami materi	5	5
6.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
7.	Cakupan materi sesuai subtema yang dibahas	5	5
8.	Materi jelas dan spesifik	5	5
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5	5
Jumlah		43	41
Persentase		95,5%	91%
Persentase rata-rata		93,25%	

Berdasarkan data yang diperoleh dari dua ahli materi yang memberikan penilaian kelayakan media maka didapatkan data yaitu, hasil validasi materi sangat valid dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93,25%.

Validator I

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{43}{45} \times 100\% \\ &= 95,5\%\end{aligned}$$

Validator II

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{41}{45} \times 100\% \\ &= 91\%\end{aligned}$$

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan untuk menilai kelayakan media roda pintar yang dihasilkan dari sudut pandang peserta didik. Penggunaan media roda pintar akan dinilai oleh peserta didik sebagai pengguna seberapa layak media roda pintar tersebut dengan menggunakan lembar angket. Uji

coba dilakukan pada kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik dengan jumlah responden sebanyak 18 orang. Peserta didik sebagai responden menilai media yang telah dikembangkan dengan jumlah aspek penilaian sebanyak 9 butir dengan menggunakan skala likert 1 sampai 4. Hasil data penilaian pengguna digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan media roda pintar.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan proses yang melibatkan analisis dan penilaian terhadap media yang dikembangkan setelah tahap implementasi. Prosedur evaluasi ini dilakukan untuk memastikan kelayakan produk media pembelajaran yang dibuat. Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan memperoleh data dari validator ahli media dan ahli materi yang kemudian memberikan lembar validasi. Jika masih ada kendala setelah mengumpulkan informasi dari para ahli, media akan diubah sesuai dengan saran dan masukan dari validator hingga siap digunakan. Selain itu juga dilakukan review terhadap revisi dan pengembangan produk media roda pintar. Sebagai upaya untuk memperbaiki kesalahan yang ditemukan pada media, evaluasi terhadap media ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validasi ahli media dan ahli materi.

Saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media yaitu lebih baik di kasih kotak untuk kartu pada penyangga bagian alas bawah dan diberi petunjuk penggunaan media roda pintar. Sedangkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu lebih baik desain media dibuat tiga kompetensi dasar, tidak hanya satu kompetensi dasar.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Respon Peserta Didik				Persentase
		TS	KS	S	SS	
1.	Media mudah digunakan		2	15	44	84,7%
2.	Tampilan media menarik			12	52	88,8%
3.	Media tidak membosankan			6	64	97,2%
4.	Media menumbuhkan rasa ingin tahu			6	64	97,2%
5.	Media memudahkan memahami materi		2		68	97,2%
6.	Aktif dalam kelompok			6	64	97,2%
7.	Antusias mencari jawaban				72	100%
8.	Menumbuhkan motivasi belajar		2		68	97,2%
9.	Media menyenangkan sehingga membantu dalam memahami materi			3	68	98,6%
Rata-rata Persentase						95,6%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa respon peserta didik secara keseluruhan terhadap media roda pintar yang diberikan adalah sangat positif, dengan rata-rata skor penilaian sebesar 95,6%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran roda pintar dapat dikatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran roda pintar untuk peserta didik kelas III UPT SD Negeri 98 Gresik pada subtema perubahan wujud benda, dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penilaian pada media roda pintar didapatkan melalui hasil validasi dan keefektifan media roda pintar. Hasil validasi dan keefektifan media roda pintar menjadi dasar penilaian media. Persentase validasi media sebesar 94,95%, dan persentase validasi materi sebesar 93,25%, keduanya menunjukkan bahwa media roda pintar masuk kategori valid. Sedangkan persentase hasil respon peserta didik sebesar 95,6% yang menunjukkan kategori sangat efektif.

REFERENSI

- Alfiansyur, A. (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis ICT “ Kahoot ” Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi*.
- Alfiansyah, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Materi Kerusakan Lingkungan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 25, 26–45.
- Asih, A., & Tantri, S. (n.d.). *Variasi mengajar guru dalam pembelajaran daring*. 482–490.
- Branch, R.M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Gorgia: Springer.
- Maesaroh, S., & Khaerunnisa, E. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik*. 3(2), 102–110.
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut*.
- Musufiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012) hal. 26
- Nuril Nuzulia, E. K. M. M. Z. (2020). *Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung*. 5(1). <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Pane, A. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. 03(2), 333–352.
- Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori dan praktek*. Pasuruan: Academic and Research Institute Publisher.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*.
- Sari, A. D., Noer, S. H., & Pasca. (2020). *Pengembangan Model Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif*. 04(02), 1115–1128.

- Wulandari, R., & Setiawan, D. (2021). Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(1),13–18.
- Yunniartien, E. (2018). *Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Jurnal Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*