

Pengembangan Media Number Spinning Wheel pada Materi Calistung di Kelas 1 UPT SD Negeri 63 Gresik

Salma Hikmahtul Nur Rochmah¹, Iqnatia Alfiansyah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur
salmahn06@gmail.com

Abstract

Thematic is a learning that covers all aspects and some materials in a lesson, one of them is mathematics. Where learning mathematics is very important in the daily lives of students. Calistung (reading, writing, and counting) material is one of the lessons in mathematics. Using this rotary wheel media can increase students' abilities, interests and creativity in reading, writing and arithmetic materials. Therefore, to understanding the ability to reading, writing, and counting in students is something that is necessary and very important. This study aims to determine the development of Number Spinning Wheel learning media on class 1 calistung material at UPT SD Negeri 63 Gresik. The results of the media expert validation obtained 92.8% which stated that this media was categorized as valid and from the material experts obtained a value of 87.5% which also stated that this media was valid, so it can be concluded that the number spinning wheel media met the valid criteria and effectively used in continuous learning.

Keywords: Spin wheel, ADDIE, Thematic

Abstrak

Tematik merupakan pembelajaran yang mencakup semua aspek dan beberapa materi pada pelajaran pada suatu pelajaran salah satunya matematika, dimana pembelajaran matematika sangatlah penting dalam kehidupan peserta didik dalam kehidupan sehari – hari. Materi Calistung adalah salah satu pembelajaran yang ada di matematika. Mempergunakan media roda putar ini sangat meningkatkan Kemampuan, minat dan kreatifitas peserta didik dalam materi baca, tulis, dan hitung. Sebab itu, untuk mengerti kemampuan menulis, membaca dan berhitung pada peserta didik ialah suatu kegiatan yang diperlukan dan sangat penting. Pada penelitian ini memiliki tujuan agar bisa mengetahui pengembangan media pembelajaran *Number Spinning Wheel* pada materi calistung kelas 1 di UPT SD Negeri 63 Gresik. Hasil dari validasi ahli media mendapatkan 92,8% yang menyatakan bahwa media ini dikategorikan “valid” dan dari ahli materi mendapatkan nilai 87,5% yang juga dinyatakan bahwa media ini “valid” sehingga dapat disimpulkan bahwa media *number spinning wheel* memenuhi kriteria dalam valid dan efektif guna bantu dalam pembelajaran secara berlangsung.

Kata Kunci: Roda putar, ADDIE, Tematik

Copyright (c) 2023 Salma Hikmahtul Nur Rochmah, Iqnatia Alfiansyah

Corresponding author: Salma Hikmahtul Nur Rochmah

Email Address: salmahn06@gmail.com (Jl. Sumatera No 101, Gn Malang, Kebomas, Kota Gresik, Jawa Timur)

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

PENDAHULUAN

Pengembangan media masa pembelajaran pada saat ini yang sangat menarik, inspiratif, dan inovatif untuk peserta didik sangat diperlukan guna membantu berjalannya proses pembelajaran agar peserta didik dapat meningkat dalam suatu pembelajaran. Pada penelitian ini hanya berfokus pada proses keaktifan dan pengembangan media *number spinning wheel* pada materi calistung di kelas sekolah dasar. Belajar juga sebagian proses yang rumit pada diri manusia sepanjang hidupnya. Membaca ialah kemampuan atau suatu proses yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh peserta didik guna untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan karena melalui membaca peserta didik dapat banyak belajar dan mengetahui tentang berbagai bidang studi. (Dewi, Musaddat, and Dewi 2020)

Salah satu faktor keberhasilan proses belajar peserta didik di kelas satu adalah kemampuan membaca dengan lancar. Membaca itu sangat diperlukan dan dibutuhkan bagi semua peserta didik sekarang sebagai syarat untuk memasuki lingkungan persekolahan. (Innaya Putri, Sumardi, and Karmila 2022)

Sebagian besar dalam berjalannya proses pembelajaran, peserta didik disini hampir semua sudah menguasai pembelajaran berhitung. (Yulia Marni 2022) Pada materi *calistung* ini memerlukan beberapa prosedur yang harus diikuti. Berhitung adalah suatu kemampuan yang dipergunakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari – hari, dimana berhitung juga tidak bisa diragukan karena berhitung disebut juga suatu kegiatan yang sangat kompleks dengan melibatkan beberapa materi seperti menulis, membaca, dan keterampilan bahasa yang lain. (Adzana, Kamal, and Nuroyyan 2022)

Berhitung merupakan kegiatan yang penting dilakukan untuk peserta didik berhitung bisa menggunakan suatu media yang dapat menggunakan atau menarik dari berbagai permainan yang bisa mempengaruhi peserta didik berminat untuk belajar berhitung. (Malapata and Wijayaningsih 2019). Salah satu media yang digunakan yaitu Media *Number Spinning Wheel* .(Alfiansyah 2018)

Menurut pendapat jaelani (2012 : 11), “roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji)”. Sebab , Roda ialah wujud yang berupa lingkaran alias bundar. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia “Putar memiliki definisi arti : gerakan berputar dan berpusing , berputar berganti dengan arah lain. Dengan itu dapat diartikan bahwa media roda putar merupakan obyek berbentuk lingkaran atau bundar dengan mendapatkan hasil suatu gerakan atau bentuk yang bisa berkeliling atau berganti suatu arah. (Rahmatunnisa et al. 2022) Manfaat dari roda putar adalah untuk melatih daya ingat dan kecepatan berfikir peserta didik, karena peserta didik berperan sebagai media pembelajaran tersebut maka peserta didik tentu menuntaskan tugas yang sudah diterapkan pada roda berputar. (Anggraini and Agustin Ningrum 2018)

Menurut (Izzatunnisa 2019) roda putar angka adalah media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan. Media pembelajaran dapat dibuat sendiri dan sangat efisien dikarenakan memakai bahan yang mudah atau sederhana, maka media *number spinning wheel* sangat dapat menolong siswa untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. (Solichah et al. 2020)

Menurut (Kesuma and Nugrahani 2020) roda putar angka adalah roda keberuntungan yang mempergunakan semacam lingkaran yang dibagi jadi beberapa bagian. Di dalam bagian ini memiliki beberapa pertanyaan yang perlu di jawab bagi peserta didik yang telah dicantumkan pada nomor bagian lingkaran tersebut. Oleh karena itu, media yang dilakukan untuk dikembangkan kemampuan cara berhitung juga dapat memenuhi kebutuhan dalam suatu belajar peserta didik dengan kecerdasan kinestetis sangat dibutuhkan dalam sekolah. (Novianti 2015)

Berdasarkan uraian di atas, bisa diartikan bahwa media roda putar angka yaitu suatu media pembelajaran yang melibatkan banyak peserta didik pada pembelajaran tematik. Adapun alasan untuk penggunaan media tersebut dapat memberi sebuah minat dan kemauan belajar, memberi perhatian salah satu mampu menghasilkan peserta didik menjadi aktif, interaktif dan efektif dan dapat menumbuhkan pemahaman dalam pembelajaran secara menyenangkan dan optimal. Tujuan dari

penelitian ini adalah bisa mengetahui pengembangan media pembelajaran *Number Spinning Wheel* pada materi *calistung* kelas 1 di UPT SD Negeri 63 Gresik.

METODE

Metode penelitian yang diperlukan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan metode penelitian R & D yang didasari pada metode analisis yang ada. penelitian ini menggunakan pengembangan Model dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*). (Purnamasari 2019)

Tahap *analysis* (analisis). Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan analisis kebutuhan melalui wawancara di sekolah. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas 1 Sekolah Dasar. Kegiatan berikutnya adalah memberikan angket/kuisisioner yang berisi pertanyaan mengenai pembelajaran dan tentang media yang dibutuhkan. (Siddiq, Sudarma, and Simamora 2020)

Tahap *design*(desain) . Pada tahap desain peneliti melaksanakan perancangan produk dengan mengembangkan perangkat pembelajaran menyusun 4 langkah , yaitu menyusun tes acuan kriteria, pemilihan produk, pemilihan format, desain awal sebagai solusi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik. (Wulandari and Rofiah 2020)

Tahap *development* (pengembangan). Tahap pengembangn ini peneliti melakukan suatu uji validitas sebelum dilakukannya media ini untuk melakukan uji coba di sekolah. Peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu kepada dosen ahli media. (Muzakki, Yuniasih, and Sakdiyah 2020)

Tahap *implementation* (implementasi).Tahap implementasi ini peneliti melaksanakan suatu uji coba lapangan terhadap siswa siswa kelas 1 sekolah dasar. Dengan itu pada tahap ini lebih mengarah terhadap respon dari siswa siswi terhadap media pembelajaran.

Tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi ini peneliti meminta guru dan siswa memberikan penelitian ini atau penelitian terhadap program pembelajaran yang sudah diberikan dengan menggunakan cara sebuah angket atau kuisisioner. Setelah itu peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik selanjutnya divalidasi oleh ahli.

Tujuan tahap validasi ini adalah untuk guna mendapatkan hasil arahan dari validator dosen dan pendidik.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan ADDIE

Dari hasil keseluruhan itu akan diketahui seberapa besar pengembangan number spinning wheel pada materi calistung di kelas 1 UPT SD Negeri 63 Gresik. Uji tes hasil produk kepada beberapa peserta didik kelas 1 yang berjumlah 25 siswa di SD Negeri 63 Gresik.

Teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data yang menggunakan data angket. Analisis guna untuk mengolah data yang sudah diperoleh dari validasi para ahli.

Instrumen penelitian yang berupa validasi media pembelajaran yaitu untuk mendapatkan data dari validator mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran yang dibesarkan oleh peneliti. Berikut kriteria skor validasi ahli media :

Tabel 1. Kriteria skor validasi

Keterangan	Skor
Amat Baik	4
Baik	3
Sedang	2
Kurang	2

(Sumber: Arikunto,2010)

Presentase rata-rata tanggapan respon peserta didik untuk setiap komponen diperoleh dengan rumus = Presentase = (jumlah skor yang diperoleh)/jumlah skor tertinggi atau maksimal) x100%.

Data angket kelayakan media pembelajaran *number spinning wheel* menggunakan ukuran likert yang memiliki 5 pilihan ialah 5 (amat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (Kurang baik), 1(Sangat kurang baik). Data responden yang di hitung presentase kelayakan sebuah media pembelajaran menggunakan rumus : $P = \frac{f}{N} \times 100$ Keterangan

P = Presentase uji kelayakan

F = jumlah angka skor diperoleh

N = jumlah angka skor tertinggi atau maksimal

Hasil perhitungan presentase kelayakan media tersebut diinterpretasikan sesuai tabel :

Tabel 2. Presentase Hasil Validitas Media

Presentase	Kategori
0% - 25%	Tidak Valid
25% - 50%	Cukup Valid
50% - 75%	Valid
75% - 100%	Sangat Valid

(Sumber : Lestari dewi & Hasanah, 2021)

HASIL DAN DISKUSI

Media *number spinning wheel* yaitu media pembelajaran yang dapat dipergunakan belajar membaca, menulis dan berhitung , di kelas 1 Sekolah Dasar. Media pembelajaran *number spinning wheel* mampu meningkatkan peserta didik dalam suatu pembelajaran calistung. Media ini merupakan Produk yang diperoleh dari penembangan suatu penelitian ini berupa gambaran aplikasi media

pembelajaran. Produk ini dirancang dan dibuat sendiri dari peneliti, dengan maksud tujuan yang diperoleh agar bisa dipakai sebagai alat penolong untuk penyampaian materi tersebut dan juga sebagai aspek belajar mandiri oleh peserta didik sekolah dasar.

Peneliti melakukan observasi dan memperoleh potensi masalah yang terkait dengan pengembang media *number spinning wheel*. Proses pembelajaran peserta didik menggunakan buku tematik dan peserta didik tidak menerapkan media pada pembelajaran di kelas, oleh karena itu media ini sangat diperlukan pada saat pembelajaran berlangsung karena bisa melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Pada tahap awal, produk yang sudah dirancang dan dibuat oleh peneliti dilakukannya uji coba oleh suatu validator ahli media, dan suatu validator ahli materi. Penelitian ini pastinya memiliki suatu tujuan dimana untuk mengetahui guna kevalidan media dan memberikan penilaian, kritik dan saran. Media yang harusnya dikembangkan oleh peneliti ini layak untuk digunakan guna mendukung pelaksanaan dalam pembelajaran materi *calistung* Kelas 1 Sekolah Dasar.



Gambar 2. Media *Number Spinning wheel*

Tahap dari Uji test produk media dan hasil dari validasi media. Hasil dari Validasi oleh ahli media uji kelayakan untuk produk media *number spinning wheel*, pada uji kelayakan penilaian kontekstual dan penyajian. Validasi dilakukan dengan melampirkan lembar validasi di komponen penilaian yang berisi dari 7 unsur penilaian. Validator ahli media dari Dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Validator	
		I	II
1	Kesesuaian Media dengan Materi	3	4
2	Kemenarikan Media	4	4
3	Media Mudah dioperasikan	4	4
4	Media meningkatkan rasa ingin tahu	4	4
5	Bahasa yang digunakan	3	4
6	Pemilihan warna	4	4
7	Kesesuaian gambar yang mendukung	3	3
Jumlah		25	27

Presentase	89,2%	96,4%
Presentase rata-rata	92,8%	

Deskripsi validasi oleh para ahli media setelah dilakukannya penilaian pada media number spinning wheel yaitu memiliki angka presentase 92,8% berada pada tingkat kualifikasi “Sangat layak” sehingga terhadap media pembelajaran ini sangat layak digunakan di kelas 1 Sekolah Dasar.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Validator	
		I	II
1.	Kelengkapan Materi Pembelajaran	4	4
2.	Kedalaman Materi Pembelajaran	3	4
3.	Kelengkapan Materi	3	3
4.	Keakuratan Konsep	4	3
5.	Kesesuaian Gambar dengan Materi	4	3
Jumlah		18	17
Presentase		90%	85%
Presentase rata-rata		87,5%	

Dari hasil tabel di atas, dapat diketahui yaitu untuk presentase oleh ahli materi pada media *number spinning wheel* ialah : Aspek kelayakan memperoleh hasil presentase sebesar 87,5 %, dengan kriteria interpretasi “ Sangat layak”. Media sudah divalidasi tergolong kriteria sangat layak. Media ini termasuk kategori menarik dan dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas 1 Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan peneliti, maka terdapat kesimpulan sebagai berikut : Dimana proses dalam pengembangan suatu pembelajaran menggunakan *number spinning wheel* pada materi tematik di kelas 1 sekolah dasar tentang membaca, menghitung, dan menulis dengan menggunakan metode ADDIE. Langkah awal yang dilakukan untuk mendapatkan hasil observasi melalui metode ADDIE yaitu tahap analisis dimana pada tahap ini dilakukannya analisis kebutuhan guna untuk menentukan permasalahan dan mencari solusi yang amat tepat, desain ialah membuat suatu rancangan produk yang sesuai dengan hasil dari tahap analisis. Desain yang dipilih pada penelitian ini yaitu panda dengan 2 dimensi.

Selanjutnya tahap terakhir yaitu evaluasi melakukan evaluasi produk media *number spinning wheel* dibuat dengan sangat layak dan sesuai dengan harapan dan keinginan yang berdasarkan dari kebutuhan. Hasil dari uji coba produk terdapat 2 uji coba dimana yang pertama dilakukan uji coba dengan ahli media dengan perolehan hasil presentase sebesar 92,8% dengan kualifikasi sangat layak, sedangkan uji coba ahli materi perolehan yang dihasilkan sebesar 87,5% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Meskipun dengan perolehan yang memuaskan tetap dilakukannya revisi sesuai arahan dari suatu ahli media dan suatu ahli materi.

REFERENSI

- Adzana, Yudha, Muhammad Sirojudin Kamal, and Dany Muhammad Nuroyyan. 2022. "Analisis Masalah Pembelajaran Daring Materi Calistung Pada Kelas Tinggi SD Negeri 2 Sikapat Banyumas." 1:4–8.
- Alfiansyah, Iqnatia. 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.
- Anggraini, Putri, and MALLEVI Agustin Ningrum. 2018. "Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun." *PAUD Teratai* 7(3):1–6.
- Dewi, Kartika, Syaiful Musaddat, and Nurul Kumala Dewi. 2020. "Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Beber." *Progres Pendidikan* 1(September 2020):99–105.
- Innaya Putri, Rizkia, Sumardi, and Nita Karmila. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8(2):2098–2107. doi: 10.36989/didaktik.v8i2.503.
- Izzatunnisa, Nisrina Najla. 2019. "Pengembangan Roda Angka Sebagai Media Pembelajaran Tematik Bagi Peserta Didik Kelas V Sd/Mi." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Kesuma, Virdawati Ari, and Risma Nugrahani. 2020. "Pengembangan Media Roda Putar Sebagai Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 5(2):221–23.
- Malapata, Elisa, and Lanny Wijayaningsih. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):283. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.183.
- Muzakki, A. ..., N. .. Yuniasih, and S. H. Sakdiyah. 2020. "Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Integrasi Islam Pada Pembelajaran Tematik Materi Lingkunganku Kelas V MI Darunnajah Bakalan Kabupaten Pasuruan." *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 4:542–49.
- Novianti, Ria. 2015. "PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN." 4(1):56.
- Purnamasari, Nurna L. 2019. "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5(1):23–30.
- Rahmatunnisa, S., I. Mutjaba, A. Suciati, and ... 2022. "... Media Roda Putar Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis Dan Berhitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN" ... *Penelitian LPPM UMJ* (1):1–11.
- Siddiq, Yunia Isni, I. Komang Sudarma, and Alexander Hamonangan Simamora. 2020.

“Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):49. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28928.

Solichah, Mar’atus, Akhwani Akhwani, Sri Hartatik, and Syamsul Ghufron. 2020. “Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *Wahana Sekolah Dasar* 28(2):51–59. doi: 10.17977/um035v28i22020p051.

Wulandari, Andini Putri Ayu, and Syahbaniar Rofiah. 2020. “Media Pembelajaran Tematik Integratif Dengan Pendekatan Ilmiah Scientific Approach Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Journal of Students’ Research in Computer Science* 1(2):139–52. doi: 10.31599/jsrscs.v1i2.427.

Yulia Marni, Desyandri. 2022. “PENGEMBANGAN MEDIA POLIOMINO PADA PEMBELAJARAN JARING-JARING KUBUS DAN BALOK MELALUI PROJECT BASED LEARNING DI SD.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 2(8.5.2017):2003–5.