JESE
Journal of Elementary School Education
Volume 1, Nomor 1, Juni 2024, Hal. 60-73

Pengembangan Media Roda Berputar Pada PembelajaranTematik Pada Pesertadidik Madrasah Ibtidaiyah

Ummu Ahyah[1], Erfan Efendi[2] Sri Kustatik[3]
[1] UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Indonesia
[1]ummuahya1234@gmail.com,
[2]UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Indonesia
[2]efendi.e89@gmail.com
[3]MIN 2 Jember, Indonesia
[3]srikustatik19731028@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to overcome the lack of learning media in thematic learning in grade III MI Mutiara Hati Jembrana Bali by developing Rotating Wheel media. This research focuses on three main aspects: the process of developing the Rotating Wheel media, the feasibility of the media, and the test of students' responses to the media. The research method used is the ADDIE Research and Development (R&D) model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection tools consist of observation, interviews, questionnaires, and documentation, with the data collected in the form of qualitative and quantitative data. The research subjects were third grade students at MI Mutiara Hati, and validation was carried out by three experts, namely media experts, material experts, and learning experts.The results showed that the Rotating Wheel media developed used durable materials. This media is considered very feasible by media experts with a score of 88.4%, by material experts with a score of 89.2%, and by learning experts with a score of 90%. In addition, the Rotating Wheel media received a very positive response from students with a score of 94.5%, indicating that this media succeeded in increasing students' enthusiasm and interest in thematic learning. This study concludes that the Rotating Wheel media is effective as a thematic learning tool in grade III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

***Keywords**: Learning Media,* Spinning Wheel, Thematic Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi minimnya media pembelajaran pada pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali dengan mengembangkan media Roda Berputar. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama: proses pengembangan media Roda Berputar, kelayakan media tersebut, dan uji respon peserta didik terhadap media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah model Research and Development (R&D) ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Alat pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan data

yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati, dan validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Roda Berputar yang dikembangkan menggunakan bahan yang tahan lama. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli media dengan skor 88,4%, oleh ahli materi dengan skor 89,2%, dan oleh ahli pembelajaran dengan skor 90%. Selain itu, media Roda Berputar mendapatkan respon sangat positif dari peserta didik dengan skor 94,5%, menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Roda Berputar efektif sebagai alat bantu pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.
***Kata Kunci**:Media Pembelajaran, PembelajaranTematik, Roda Berputar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik dapat diukur dengan Pendidikan terpadu ialah pembelajaran yang memakai tema tertentu untuk mengaitkan antara sebagian isi mata Pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga bisa membagikan pengalaman bermakna untuk mereka (Febrina Harahap et al., 2024). Dalam proses pembelajaran tematik aspek peserta didik menjadi perhatian utama, kegiatan belajar tidak lagi berpusat pada guru dan guru harus dapat menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan bermamfaat bagi peserta didik, maka media pembelajaran yang dipilih harus dapat mengembangkan kreativitas mereka sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan peserta didik(Azimah & Febrina Dafit, 2022).

MI Mutiara Hati masih menerapkan Kurikulum 2013. Dimana di dalam kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik yang menggunakan ranah KI 1 (keyakinan), KI 2 (penanaman sikap), KI 3 (pengetahuan) dan KI 4 (keterampilan). Bukan hanya itu, peneliti juga memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran tematik masih minim dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang semangat dan antusias serta tidak tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik.

Dalam proses pembelajaran dan pengaplikasian media pembelajaran di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali masih kurang maksimal terutama penggunaan media roda berputar karena pendidik dalam menggunakan media roda berputar masih terbatas serta desain yang ada pada media roda berputar ini masih kurang menarik perhatian peserta didik. Media roda berputar yang diterapkan oleh pendidik hanya terdiri dari putaran roda saja dan tidak ada kotak berisi kartu soal serta tidak ada permainan dalam menggunakan media tersebut sehingga membuat peserta didik

kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media roda berputar pada pembelajaran tematik yang dilengkapi oleh kartu soal untuk membuat peserta didik lebih antusias dan tertarik pada pembelajaran tematik. Tidak hanya itu media yang dikembangkan peneliti juga membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan bermain media roda berputar serta menjawab kartu soal yang sudah dikembangkan peneliti.

Sebagai guru profesional, hendaknya guru memenuhi kompetensi-kompetensi yang sudah tercantum dalam undang-undang yang telah berlaku, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut (Kuntari et al., 2023).

Media dari asal katanya yakni yang berasal dari bahasa *medium* dengan menaruh arti sebagai suatu perantara menurut pengertiannya dalam terminologi, di dalam bahasa arab berasal dari kata *wasaaila* dengan makna sebagai suatu pengantar pesan yang dikirim kepada sang penerima pesan tersebut(Bety et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Rochmah & Alfiansyah, 2023).

Dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pada dasarnya dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran bukan hanya berpusat dengan peserta didik, akan tetapi guru dan peserta didik harus terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu diharapkan dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan media yang menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Anggraeni & Nugroho, 2023). Media pembelajaran perlu diperbaharui dengan cara mengembangan media tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, menghilangkan kebosanan

peserta didik dalam belajar, menciptakan proses pembelajaran yang baik dan menarik (Puspitasari & Rochmawati, 2022).

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dikembangkan kemudian diterapkan pada pembelajaran tematik, salah satunya yaitu media roda berputar. Media roda berputar adalah media yang dikombinasikan dengan permainan berputar sesuai berhentinya roda tersebut (Risma1 et al., 2021). Media Roda Berputar merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta mencari tahu jawaban dari setiap pertanyaan yang berada di dalam kotak sesuai petunjuk dari berhentinya roda tersebut(Destia et al., 2023). Media roda berputar ini selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik juga berfungsi untuk merangsang perhatian dan minat pesertadidik.

METODE

Penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menciptakan dan menguji produk-produk baru, memastikan produk tersebut efektif dan memenuhi kebutuhan yang ada. Dalam konteks pendidikan, R&D bertujuan mengembangkan atau memvalidasi alat dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Untuk menghasilkan produk yang efektif, diperlukan analisis kebutuhan serta pengujian menyeluruh terhadap produk tersebut(Ramadhan et al., 2023). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media Roda Berputar, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik.

Pengembangan media Roda Berputar ini mengikuti model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam bukunya "Instructional Design: The ADDIE Approach". Pada tahap Analyze, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas III untuk memahami kebutuhan spesifik mereka. Tahap Design melibatkan perancangan produk sesuai hasil analisis kebutuhan. Kemudian, pada tahap Development, produk dibuat dan diuji untuk memastikan fungsionalitasnya. Implementasi melibatkan penggunaan dan penerapan produk dalam situasi nyata, yaitu dalam proses belajar mengajar. Tahap terakhir, Evaluation, bertujuan untuk menilai kesesuaian dan efektivitas produk serta menilai spesifikasi produk yang telah dikembangkan(Inayah & Prayogo, 2023).

Melalui tahapan-tahapan ini, penelitian berupaya memastikan bahwa media Roda Berputar tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran tematik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada Penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan Model Addie yang terdiridari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan yang terakhir tahap evaluasi, untuk tahap pertama yaitu analisis akan peneliti jabarkan hasilnya di bawah ini;

1. Tahap Analisis

   Tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti memulai dengan melakukan observasi di MI Mutiara Hati Jembrana Bali untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di lembaga tersebut. Analisis yang dilakukan mencakup analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan analisis media pembelajaran.

   Analisis karakteristik peserta didik melibatkan identifikasi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan perkembangan kognitif peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik kelas III, yang berusia sekitar 8-9 tahun. Pada usia ini, peserta didik memerlukan kegiatan belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan permainan dalam proses pembelajaran.

   Analisis materi fokus pada identifikasi konsep-konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti memilih materi tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran ke-2 karena materi ini menuntut peserta didik untuk aktif dan berpikir kritis, sehingga diharapkan dapat lebih mudah dipahami dengan media yang menarik.

   Analisis media pembelajaran dilakukan melalui wawancara dan observasi di kelas III. Dari wawancara tatap muka, diperoleh informasi bahwa guru kelas III, Ibu Nisna, masih menggunakan buku paket sebagai media utama dan hanya sesekali menggunakan media putar sederhana yang kurangmenarik bagi peserta didik.

Media yang digunakan saat ini dianggap mudah dibuat namun kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa.

Menyadari hal ini, Ibu Nisna mengakui perlunya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat peserta didik. Ibu Ismiyah mendukung penuh pengembangan media Roda Berputar karena media ini tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga mencakup elemen permainan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Dukungan ini mengarahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebihe fektif dan menyenangkan, terutama dalam pembelajaran tematik.

2. Tahap Desain

Pada tahap kedua yaitu tahap desain yang dilakukan peneliti adalah merancang suatu produk pengembangan media roda berputar. Adapun tahapan-tahapan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Isi Kartu Soal

Kegiatan yang dilkukan sebelum membuat media roda berputar adalah menentukan isi dari kartu soal. Kartu soal yang dipilih menyesuaikan dengan materi tematik Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn Materi sumber dan bentuk energi serta cara memamfaatkan sumber energi. Adapun kartu soal yang digunakan berupa tulisan yang berisikan soal-soal yang akan diperoleh setiap peserta didik.

b. Pembuatan Media Roda Berputar

Pada pembuatan media roda berputar ini didesain dengan mengunakan bahan-bahan yang mudah didapat. Bahan dasar dalam pembuatan roda serta kotak dalam media roda berputar adalah papan kayu dan papan triplek dengan ukuran tinggi tiang 68 cm dan lebar kotak 32x40 cm dan ukuran kotal soal 7x10 cm sedangkan pembuatan kartu soal dalam media roda berputar adalah kertas bufallo ukuran 6x9 cm sebanyak 27 lembar.

Adapun atahap pembuatan media roda berputar ini diawali dengan mngumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti kayu papan, kayu triplek, mesin serut, mesin pemotong kayu, amplas 600, baut mur, lem kayu, kuas cat dan cat kayu. Alat dan bahan tersebut dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media roda berputar.

3. Tahap Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media roda berputar dari beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Bentuk Produk

Media roda berputar merupaan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media roda berputar juga menggunakan bahan yang bersifat tahan lama dan mudah dijangkau oleh semua orang. Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media roda berputar seperti alat dan bahan yang mudah dijangkau atau ditemukan serta jangka waktu pemakaian media ini terbilang bisa digunakan berulang kali dikarenakan bahan dasarnya yaitu kayu triplek dan kayu papan.

Media roda berputar disesuaikan dengan pembelajaran tematik di kelas III yaitu tema 6 “Energi dan Perubahannya” Subtema 2 “ Perubahan Wujud Energi” Pembelajaran 2. Setelah penyesuaian dengan materi, media roda berputar ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke dosen pembimbing dan beberapa ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran (guru kelas III). Setelah mendapatkan hasil dari beberpa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba oleh pengguna yaitu peserta didik kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali.

b. Komponen-Komponen Media Roda Berputar

1) Bahan dan alat dalam pembutan media roda berputar

Dalam pembuatan media roda berputar selain menyesuaikan dengan materi juga harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun bahan dan alat dalam pembuatan media roda berputar sebagai berikut.

a) Mesin Pemotong Kayu
b) Mesin Serut
c) Palu
d) Kuas Cat
e) Kompesor Cat
f) Kayu Papan dan Triplek
g) Lem

h) Baut Mur
i) Amplas 600
j) Cat Kayu
k) Sepidol Permanen

Adapun alat dan bahan dalam pembuatan kartu soal pada media roda berputar adalah sebagai berikut.

a) Kertas Bufallo uk 10 x 12 cm sebanyak 27 lembar
b) Printer
c) Tinta
d) Gunting
e) Laptop
f) Aplikasi Cnva Pro

.



Gambar 1. Media Roda Berputar

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan berdasar pada data hasil validasi dari beberapa ahli(Utami et al., 2021). Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun ahli media yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember. Untuk ahli materi yaitu Ibu Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag.,M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN KHAS Jember, dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Nisna Agustin Leonita, S.Pd selaku guru kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali. Adapun hasil validasi dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Validasi Dari Ketiga Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	88,4%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	89,4%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		**89,2%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator yang telah diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89,2%. Hasil validitas ini menujukkan bahwa media roda berputar telah memenuhi kategori layak digunakan. Maka dari itu media roda berputar apat dipergunakan dalam pembelajaran tematik dengan melakukan sedikit revisi yang telah disarankan dan masukan dari masing-masing validator.

4. Tahap Implementasi

Implementasi mmerupakan tahpan untuk melakukan kegiatan uj coba produk media roda berputar. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media roda berputar yaitu melakukan validasi oleh beberpa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan implementasi yang dilakukan pada tanggal 03 Mei 2024.

Kegiatan implementasi media roda berputar dilakukan di MI Mutiara Hati Jembrana Bali pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dan pada kegiatan implementasi dilakukan secara tatapmuka *(luring).* Sebeluum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media roda berputar yang akan digunakan pada pembelajaran tematik



Gambar 2. Implementasi Media roda berputar
pada pembelajaran tematik

Pada kegiatan uji coba pengguna ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali dengan mengetahui minat belajar dalam menggunakan roda berputar. Adapun jumlah peserta didik pada kelas III di MI Fajar Nusantara Negara Bali yaitu sebanyak 20 peserta didik. Berikut Hasil Respon angket peserta di

Tabel 2

Hasil Angket Respon Peserta Dididk

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	ADJ	9	10	90%	Sangat Baik
2	AK	10	10	100%	Sangat Baik
3	AS	7	10	70%	Baik
4	BAF	10	10	100%	Sangat Baik
5	DHR	10	10	100%	Sangat Baik
6	DA	10	10	100%	Sangat Baik
7	DMA	10	10	100%	Sangat Baik
8	FPY	10	10	100%	Sangat Baik
9	FS	10	10	100%	Sangat Baik
10	IIM	10	10	100%	Sangat Baik
11	KPN	9	10	90%	Sangat Baik
12	KPM	10	10	100%	Sangat Baik
13	LS	9	10	90%	Sangat Baik
14	MWH	10	10	100%	Sangat Baik
15	MR	10	10	100%	Sangat Baik
16	PSAH	9	10	90%	Sangat Baik
17	SH	9	10	90%	Sangat Baik
18	UH	10	10	100%	Sangat Baik
19	WA	9	10	900%	Sangat Baik
20	YA	8	10	80%	Sangat Baik
	Jumlah	189	200	94,5%	

Skor 189 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas III dari angket yang telah dibuat. Sedangkan untuk skor 200 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai idela seluruh jawaban. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan nilai presentase sebesar 94,5%. Berdasarkan presentase tersebut maka media roda berputar masuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Demikian juga hasil wawancara setelah menggunakan media roda berputar dengan Ibu Nisna selaku guru kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali mengatakan bahwa:

> "Setelah saya melihat bagaimana cara penggunaan roda berputar ini, pada saat permainan peserta didik dengan semangat dalam berdiskusi dan menjawab soal. Karena pengaruh media roda berputar ini membuat peserta didik harus memahami materi dikarenakan jika tidak bisa menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya akan mendapat hukuman. Dan bukan hanya itu, yang membuat peserta didik merasa bersemangat dalam berdiskusi dan menjawab soal karena jika benar dalam menjawab soal, peserta didik dan kelompoknya berhak mendapatkan hadiah. Dengan demikian peserta didik yang aktif maupun pasif ikut serta dalam berdiskusi dan menjawab soal"

Demikian juga hasil wawancara oleh salah satu peserta didik di kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali yang bernama Aisyah Khairunnisa tentang penilaian pembelajaran yang menggunakan media roda berputar. Iqbal mengatakan bahwa,

> "Belajar menggunakan roda berputar ini sangat menyenangkan. Apalagi dengan diberi durasi waktu dalam menjawab soal, rasanya membuat saya dan kelompok saya merasa bersemangat dalam berdiskusi. Materi yang dijelaskan juga mudah untuk dimengerti dikarenakan saya ada keinginan untuk mendapatkan hadiah dan takut mendapatkan hukuman. Maka dari itu saya dan temen kelompok saya mendengarkan baik-baik materi yang sedang disampaikan"

Penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran telah memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan partisipasi peserta didik. Selama permainan, peserta didik tampak antusias dalam berdiskusi dan menjawab soal. Media ini memaksa mereka untuk memahami materi dengan baik, karena ketidakmampuan menjawab soal akan menyebabkan hukuman bagi peserta didik dan kelompoknya(Masyithah et al., 2024). Selain itu, insentif berupa hadiah bagi jawaban yang benar semakin memotivasi mereka untuk

berpartisipasi aktif. Akibatnya, baik peserta didik yang biasanya aktif maupun yang pasif, semuanya terlibat dalam diskusi dan menjawab soal.

Hasil wawancara dengan Aisyah Khairunnisa, seorang peserta didik kelas III di MI Mutiara Hati Jembrana Bali, memperkuat temuan ini. Ia menyatakan bahwa belajar menggunakan roda berputar sangat menyenangkan, terutama karena adanya batas waktu untuk menjawab soal yang membuat diskusi lebih hidup. Keinginan untuk mendapatkan hadiah dan menghindari hukuman mendorong Aisyah dan kelompoknya untuk memperhatikan materi dengan baik. Menurutnya, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami karena adanya motivasi tersebut.

Dari wawancara ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan semangat belajar peserta didik tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi. Peserta didik di kelas III MI Mutiara Hati sangat menyukai metode ini, menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE *(Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation).* Kegiatan evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berdasarkan beberapa hasil data yang telah dilakukan, pengembangan media roda berputar layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Mutiara Hati. Data diperoleh dari kegiatan validasi dengan ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan angket respon peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media roda berputar untuk pembelajaran tematik di kelas III MI Mutiara Hati Jembrana Bali menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan media ini ditentukan melalui uji validasi yang dilakukan oleh tiga validator, meliputi validasi media, validasi materi, dan validasi ahli pembelajaran. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media roda berputar sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Selanjutnya, uji coba pada peserta didik kelas III menunjukkan

tingkat ketertarikan sebesar 90%. Oleh karena itu, media roda berputar ini dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di MI Mutiara Hati Jembrana Bali dan di sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, A., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) Pada Materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Keagamaan*, *20*(3), 546–556. https://doi.org/10.53515/qodiri.

Azimah, N., & Febrina Dafit. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 372–382. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391

Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(3), 296–305. https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908

Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *7*(2). https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758

Febrina Harahap, E., Masri Perangin-Angin, L., Sitohang, R., Mailani, E., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Baru, K., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, *06*(02), 12235–12247.

Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning*, *4*(1), 12–19. http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12

Kuntari, D. W., Junaidi, I. A., & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, *5*(3), 8097–8102. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1596

Masyithah, A., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *3*(1), 24–39.

https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1465

Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *5*(3), 239–247. https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790

Ramadhan, F. A., Muhith, A., Usriyah, L., Islam, U., Kiai, N., Achmad, H., & Jember, S. (2023). *EDUHUMANIORA : Jurnal Pendidikan Dasar Design of Electronic-Based Handout Teaching Materials with Problem-Based Learning Nuances in Learning Mathematics*. *15*(2), 121–134.

Risma1, M., Faizah2, S. N., & Aryanto3, S. J. (2021). Pengembangan Media Roda Pintar Berkantong Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Sawabiq Jurnal Keislaman*, *1*(1), 1–14. http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/sawabiq/article/download/930/549

Rochmah, S. H. N., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Number Spinning Wheel pada Materi Calistung di Kelas 1 UPT SD Negeri 63 Gresik. *Journal on Education*, *5*(3), 9714–9721. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1853

Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1718–1728. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933