



Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nabila Chamalia¹, Eni Nurhayati², Galuh Kartika Dewi²

^{1,2,3}Universitas PGRI Delta Sidoarjo, Indonesia

E-mail: nabilahkamalia971@gmail.com, eninurhayati188@gmail.com, galuhkartika86@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-06 Keywords: <i>Rotating Wheel Media; Indonesian; Learning Outcomes.</i>	This research was motivated by the low learning outcomes of students in Indonesian learning caused by lack of interaction between students and lack of use of varied learning media, as well as frequent use of textbooks during learning that caused boredom among students. The research aims to develop spinning wheel learning media and determine the suitability of these media in improving student learning outcomes in Indonesian learning in grade IV. This research uses research and development (R&D). The stages use the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of the study were 28 grade IV students of SDN Lemahputro 1. Data collection is carried out by means of media and material expert validation tests, as well as testing with pretest and post test sheets. From the results of research that has been carried out, it shows that rotary wheel learning media is suitable for use in Indonesian learning with the results of the percentage of media expert validation tests of 80% and the results of material expert validation of 88%. The validity test of 15 questions is declared "valid" because h_0 is more than 0.05. With the classical learning completeness score on the pretest score shows a percentage of 36% while the posttest score is 89% so that there is a significant increase in student learning outcomes.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-06 Kata kunci: <i>Media Roda Putar; Bahasa Indonesia; Hasil Belajar.</i>	Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang disebabkan oleh kurangnya interaksi antar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta seringnya menggunakan buku teks saat pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan di kalangan siswa. Penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran roda berputar dan mengetahui kesesuaian media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Tahapannya menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Lemahputro 1 yang berjumlah 28 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara uji validasi ahli media dan materi, serta pengujian dengan lembar pretest dan post test. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran roda putar layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan hasil persentase uji validasi ahli media sebesar 80% dan hasil validasi ahli materi sebesar 88%. Uji validitas 15 soal dinyatakan "valid" karena h_0 lebih dari 0,05. Dengan nilai ketuntasan belajar klasikal pada nilai pretest menunjukkan persentase sebesar 36% sedangkan nilai posttest sebesar 89% sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah bagian integral dari pembangunan. Proses pembelajaran itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari proses perkembangan yang sesungguhnya. Kemajuan kelangsungan hidup dan kemajuan suatu negara dimana negara tersebut berada dalam proses pembangunan dapat dilihat dari maju tidaknya pendidikan di negara tersebut. Karena hal tersebut maka peran dari pendidikan itu sangat penting dirasakan oleh setiap negara. Fungsi dari

pendidikan itu untuk menyampaikan suatu informasi keilmuan yang bermanfaat bagi manusia agar dapat memahami, serta dapat memiliki pengetahuan yang sangat banyak. Tidak hanya itu suatu pendidikan sendiri dapat menumbuhkan semangat seseorang untuk bisa menjadi lebih maju dan bangkit kembali dari keterpurukan.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan masyarakat yang semakin dinamis, sistem pendidikan pun mengalami transformasi guna

beradaptasi dengan globalisasi yang terjadi pada saat ini. Kurikulum merdeka ketika pembelajaran harus mewujudkan keadaan yang menarik terutama bagi para pendidik, siswa, serta wali siswa. Kebijakan dari kurikulum merdeka belajar ini diwujudkan untuk menjadi respon atas keluhan kesah dari masyarakat mengenai skema dari pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka belajar mempunyai konsep membangun sistem pendidikan nasional dan kembali pada hakikat hukum dengan memberikan kebebasan kepada civitas akademika dimulai dari guru sebagai penggerak pendidikan nasional, diantaranya adalah dengan cara menginovasikan media pembelajaran menjadi lebih menarik yang mendukung peningkatan kualitas atau mutu pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk memperbaiki dan meningkatkan sumber daya manusia agar dapat menjelma menjadi individu yang lebih berdaya, berkemampuan dan berpendidikan yang lebih baik.

Untuk saat ini di zaman semakin modern maka sangat di butuhkan upaya dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif serta harus lebih menarik, dengan menggunakan media yang lebih baik lagi diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran karena mampu memikat perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran yang sedang di terangkan oleh pendidik tersebut. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting khususnya di sekolah dasar, karena mempunyai keterkaitan penting dengan mata pelajaran lainnya. Menurut El-Fanny, G. M. (2024) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi di negara Indonesia dan digunakan oleh sebagian besar penduduk di negara tersebut. Bahasa Indonesia berguna dalam berinteraksi dengan sesama anggota masyarakat, baik dalam kehidupan sehari-hari, bisnis, maupun pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia perlu dimulai sejak dini, terutama pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi penting guna mendukung proses pembelajaran murid secara menyeluruh. Siswa yang tidak menguasai bahasa Indonesia maka akan menghambat proses transfer ilmu dan komunikasinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa atau kemampuan berkomunikasi saja, namun juga untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas serta sikap. seorang pendidik harus memahami konsep tersebut supaya bisa melaksanakan kegiatan belajar

mengajar dengan baik. Adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai itu untuk mencegah ketidak pahaman siswa dalam belajar materi tersebut. Dari beberapa hasil yang telah dilihat selama penelitian media pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih bosan dan siswa tidak bisa belajar secara mandiri itu karena dalam pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja.

Menurut pendapat dari (Hasan et al., 2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu salah satu faktor yang dapat meng-efektifkan pembelajaran sekaligus menghindari terjadinya miskonsepsi dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media atau alat tersebut dapat menjadi sumber informasi yang digunakan ketika proses pembelajaran misalnya, ketika siswa belajar tentang gunung merapi tentu gunung tersebut tidak mungkin dapat dibawa ke dalam kelas. Artinya penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tetapi juga merangsang pikiran, perasaan, dan juga minat belajar siswa. 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 Khairunnisa (Solichah dkk., 2021), media pembelajaran roda putar dapat digunakan guru sebagai solusi dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang suka bermain tetap dapat bermain, namun siswa dapat bermain sambil belajar. Manfaat media roda putar jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah untuk menghibur, menstimulasi dan melibatkan siswa. Media roda putar merupakan media pendidikan yang dapat memberikan inovasi dan meningkatkan motivasi belajar para siswa (Apdoludin et al., 2022). Siswa dapat menggunakan media roda putar pada saat belajar sehingga dapat belajar melalui bermain. Media roda putar yang dihasilkan dapat berputar apabila media tersebut digerakkan dengan cara diputar oleh siswa atau guru. Ketika media dianimasikan atau dimainkan, siswa bersemangat belajar dan mengerjakan soal-soal guru. Media roda putar ini bukan sekedar media bergerak, namun dikemas dalam berbagai warna

yang menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Media *spinwheel* (Roda Putar) merupakan media dua dimensi yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Tepatnya Khairunnisa (2017: 21) menyatakan bahwa roda yang berputar adalah benda berbentuk lingkaran atau lingkaran yang dapat diputar. Manfaat media pembelajaran roda putar bila digunakan untuk pembelajaran dalam kurikulum merdeka ini mengharuskan guru memberikan pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan masing-masing para siswa. Tujuan dari pembelajaran berdiferensiasi yaitu menyesuaikan pembelajaran dengan memperhatikan minat belajar, motivasi, dan preferensi belajar pada siswa (Faiz et al., 2022). Menurut Suprijoon (Dakhi, 2020) hasil belajar adalah suatu wujud atau hasil dari perlakuan dalam setiap kegiatan belajar biasanya berupa bentuk-bentuk perbuatan atau tindakan, sikap, nilai, pengertian, pemikiran, apresiasi dan keterampilan. Menurut Rahmawati (2020) hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani kegiatan proses belajar mengajar, dan disebutkan bahwa hasil belajar yang baik diperoleh bila siswa aktif dan tekun mengikuti proses pembelajaran.

Biasanya, hasil belajar dapat berupa skor hasil tes suatu materi pelajaran tertentu. Dengan demikian, hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan atau perubahan dari siswa di tinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari pengalaman kegiatan belajar, dan untuk penelitian ini tertuju pada aspek ranah kognitif yang mencakup kemampuan C1 sampai C6. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya minat membaca siswa, siswa cenderung lebih suka melihat buku dibandingkan membaca, faktor model pembelajaran dan faktor penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di kelas IV pada tanggal 21 januari 2024 SDN Lemahputro 1 siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan karena media yang ditawarkan sekolah kurang mampu mendorong pembelajaran untuk memberikan semangat kepada para siswa itu yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 21 januari 2024 SDN Lemahputro 1 diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh kurangnya interaksi

dari siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta seringnya penggunaan buku teks pada saat pembelajaran, hal tersebut menyebabkan kebosanan di kalangan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu media roda berputar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester 1 Bab 4 Meliuk dan Menerjang, materi cerita "Kuat Untuk Melindungi" dan materi wawancara. Media roda putar yang dibuat dapat berputar apabila media tersebut digerakkan dengan cara 1. diputar oleh siswa atau guru, 2. setelah siswa memutar nya dan berhenti di salah satu gambar hewan 3. siswa mengambil kartu dan membukanya dan 4. kemudian mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing. Ketika menggerakkan atau memainkan media, siswa bersemangat belajar dan mengerjakan soal-soal guru. Media roda putar tidak hanya berupa media bergerak saja, namun dikemas dalam berbagai warna, sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penulis yaitu pengembangan media permainan roda berputar dengan topik ekosistem pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SD. Yang berbeda adalah pembelajaran dan materi yang digunakan, serta penerapan media yang dikembangkan peneliti yang dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Delevopment* (R&D). Tahap pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Menurut Sugiyono (Wulandari, 2018) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan datanya adalah probability sampling dengan mengambil sampel secara acak siswa kelas IV SDN Lemahputro 1 (lengkap). Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran roda putar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV Bab 4 Meliuk dan Menerjang, materi cerita "Kuat Untuk Melindungi" dan wawancara. Sedangkan subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Lemputro 1 yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Teknik dan instrumen dalam pengumpulan datanya adalah validasi ahli media untuk menguji kelayakan media, validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian materi dengan media roda

putar, dan tes (*pretest* maupun *post test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari perolehan hasil validasi, observasi dan tes kemudian dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa rumus dan kriteria. Dalam analisis data hasil validasi ahli media dan materi menggunakan rumus sebagai berikut (Violadini & Mustika, 2021):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase validasi per aspek

$\sum x$ = Jumlah jawaban validator per aspek

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal atau ideal per aspek

100 = Konstanta

Hasil perhitungan tersebut kemudian disimpulkan berdasarkan kriteria validasi ahli sebagai berikut (Violadini & Mustika, 2021) : 8

Tabel 1. Kriteria validasi ahli

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	0-20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Sedangkan dalam analisis data dari pre test dan data dari post test tahap pertama mengklasifikasikan nilai ketuntasan siswa berdasarkan interval KKTP Bahasa Indonesia Kelas IV

Tabel 2. Interval KKTP Bahasa Indonesia Kelas IV

Interval			
Perlu Bimbingan / Remedial Di Seluruh Bagian (0-40%)	Cukup / Remedial Di Bagian Yang Diperlukan (41-65%)	Baik / Tidak Perlu Remedial (66-85%)	Sangat Baik / Perlu Pengayaan Atau Tantangan Lebih (86-100%)

Kemudian menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus berikut (Rahmawati & Dewi, 2020):

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

Penelitian dapat dikatakan berhasil ketika presentase nilai ketuntasan klasikal sebesar $\geq 78\%$. Sedangkan untuk mencari nilai rata-rata

menggunakan rumus sebagai berikut (Rahmawati & Dewi, 2020) :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah keseluruhan nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran roda putar, tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menganalisis data hasil validasi oleh ahli media dan materi. Validasi oleh ahli media dan bahan menjadi acuan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan peneliti, baik dari segi kelayakan maupun efektivitas media dan bahan. Validator menilai media pembelajaran lari menggunakan skala likert yaitu skor 5 = sangat baik, skor 4 = baik, skor 3 = cukup baik, skor 2 = kurang baik, skor 1 = sangat kurang.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator media pembelajaran roda putar yaitu dosen STKIP PGRI Sidoarjo yang ahli di bidang media. Berikut adalah hasil validasi ahli media :

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	Skor Penilaian
Petunjuk navigasi dan kemudahan Pengoperasian media	10
Tampilan dan bahan media : kejelasan, kemenarikan warna, kerapihan tata letak huruf, gambar, dan keamanan media	20
Interaktif : memberikan suasana belajar menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan.	10
Total Skor	40
Jumlah Skor Maksimal	50
Hasil Persentase Validasi Media	80
Kualifikasi	Baik

Skor hasil validasi ahli media kemudian dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa persentase hasil validasi ahli media sebesar 80%, dimana hasil tersebut termasuk

kedalam kualifikasi baik dengan keterangan layak dan tidak perlu revisi. Namun terdapat beberapa saran dari validator yakni menambahkan aspek penggunaan media dan memerhatikan keamanan media sebagai berikut:



Gambar 1. Media sebelum revisi



Gambar 2. Media setelah revisi

Pada gambar 1 sebelum di revisi media belum sepenuhnya aman ketika digunakan oleh siswa karena masih terdapat beberapa serabut dari kayu yang di gunakan untuk membuat media nya dan anak panah masih menggunakan kayu dan tanpa gambar hewan. Pada gambar 2 memerhatikan keamanan dari media roda putar dengan mengganti anak panah yang sebelumnya dengan stik eskrim diubah dengan menggunakan sterofom agar tidak membahayakan siswa ketika menggunakan media roda putar dan memberikan lapisan kertas lagi untuk menutupi bagian kayu yang masih belum tertutup serta menambahkan gambar hewan.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN lemahputro. Berikut ini hasil validasi ahli materi:

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

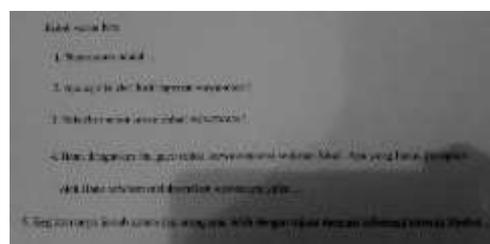
Aspek Penilaian	Skor Penilaian
Kualitas isi : Kesesuaian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, soal latihan penjas materi; kelengkapan dan kelayakan materi serta hubungan konkret dalam kehidupan sehari-hari.	29
Penyajian materi : Penulisan kaidah Bahasa Indonesia dan tanda baca yang benar, kejelasan kalimat dan bahasa komunikatif.	15
Total Skor	44
Jumlah Skor Maksimal	50
Hasil Persentase Validasi Media	88
Kualifikasi	Sangat Baik

Skor hasil validasi ahli materi kemudian dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa persentase hasil validasi ahli materi sebesar 86%, dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu revisi. Namun, terdapat saran dari validator ahli materi dengan menambahkan soal kuis lebih banyak yang disediakan.



Gambar 3. Soal Kuis yang disediakan

Gambar 3 diatas menunjukkan 5 dari 15 soal kuis yang disediakan. Dengan adanya soal kuis tambahan tersebut dapat mengantisipasi jika terdapat suatu pertanyaan yang agak sulit untuk di mengerti para siswa. Siswa dapat mengerjakan soal kuis yang telah disediakan dengan mendiskusikannya bersama kelompok masing-masing.

3. Hasil Belajar

Pengambilan hasil belajar siswa dilakukan dengan menjawab soal pre test dan post tes. Nilai Pretest dan Post Test siswa Kelas IV

Tabel 5. Nilai Pretest dan Post Test

Nilai Pretest	Nilai Post Test	Nilai Pretest	Nilai Post Test
27	80	79	90
79	90	80	85
80	85	83	94
80	100	81	88
19	40	23	50
54	81	78	80
80	100	25	79
80	90	80	95
20	79	24	53
82	98	88	90
50	80	80	80

80	85	30	79
45	80	80	83
79	81	79	99

Dari nilai pre test dan post test kemudian dilakukan kualifikasi ketuntasan belajar siswa dengan kategori tuntas jika nilai siswa >78. Berikut ini ketuntasan nilai pretest dan post test:

Tabel 6. Ketuntasan belajar pada pretest dan post test

No	Inisial Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post Test
	Jumlah siswa yang tuntas	10	25
	Jumlah siswa yang tidak tuntas	18	3
	Jumlah semua nilai Siswa	1765	2314
	Persentase Ketuntasan klasikal	35,714	89,285
	Keterangan	Kurang	Baik Sekali

Setelah mengetahui jumlah siswa yang tuntas secara individu, kemudian dilakukan perhitungan persentase ketuntasan klasikal. Berikut ini perhitungan ketuntasan belajar siswa secara klasikal terhadap nilai pretest menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{28} \times 100\%$$

$$= 35,7 \%$$

Berikut ini perhitungan ketuntasan belajar siswa secara klasikal terhadap nilai pos test menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$= 89,2 \%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal nilai pretest sebesar 35,7% atau jika dibulatkan menjadi 36%, dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi kurang. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal nilai post test sebesar 89,2% atau jika dibulatkan menjadi 89%, dimana hasil tersebut termasuk kedalam kualifikasi baik sekali. Adapun nilai rata-rata siswa sebagai berikut:

Tabel 7. Nilai rata-rata pre test dan post test

Hasil Belajar Siswa	Pretest	Post Test
Jumlah Semua Nilai Siswa	1765	2314
Nilai Rata-Rata	63,0357	82,6428

Setelah total nilai pretest dan posttest siswa diketahui, dilakukan perhitungan untuk mengetahui rata-rata nilai. Berikut rata-rata nilai pretest dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{1765}{28}$$

$$= 63,0$$

Berikut ini perhitungan nilai rata-rata siswa pada nilai post test :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{2314}{28}$$

$$= 82,6$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre test hanya sebesar 63,0 sedangkan rata-rata nilai siswa meningkatkan pada saat post test sebesar 82,6.

Tabel 8. Hasil validasi soal

No.	Sig 2 tailed	Ket. Kriteria
1.	0,000	Valid kuat
2.	0,001	Valid kuat
3.	0,000	Valid kuat
4.	0,000	Valid kuat
5.	0,001	Valid kuat
6.	0,000	Valid kuat
7.	0,000	Valid kuat
8.	0,000	Valid kuat
9.	0,002	Valid kuat
10.	0,004	Valid kuat
11.	0,006	Valid sedang
12.	0,000	Valid kuat
13.	0,000	Valid kuat
14.	0,000	Valid kuat
15.	0,000	Valid kuat

Seluruh sig 2 tailed berjumlah kurang dari 0,05 maka h0 diterima dengan hipotesis butir pertanyaan dinyatakan valid.

B. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media roda putar, hasil validasi ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 80% yang menunjukkan kriteria

“baik”, dan hasil validasi ahli materi medapatkan nilai persentase sebesar 88% yang menunjukkan kriteria “sangat baik” Jadi secara umum media roda putar layak digunakan dalam uji coba pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV tanpa ada perbaikan atau revisi. Penggunaan media roda putar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Begitupun materi yang telah disampaikan dengan menggunakan bantuan media roda putar sudah sesuai dan memenuhi ketercapaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita “Kuat Untuk Melindungi” dan wawancara.

Sedangkan hasil pre test dan post test siswa terhadap media pembelajaran roda berputar menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pretest sebelum menggunakan media roda putar, hanya 10 siswa yang tuntas belajar dengan tingkat ketuntasan klasikal 35% termasuk dalam kriteria kurang baik, sedangkan hasil posttest siswa setelah menggunakan media roda putar menunjukkan ada 25 siswa yang tuntas belajar secara klasikal sebesar 35%. siswa yang menyelesaikan studinya dengan tingkat ketuntasan klasikal: 89%, kriteria “Sangat Baik”. Penggunaan media pembelajaran roda berputar memberikan peningkatan yang besar terhadap hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan ketuntasan proses belajar klasikal siswa sebesar 50%. Rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 63, sedangkan rata-rata hasil post-test sebesar 82. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Terdapat beberapa kesimpulan dari hasil penelitian diatas:

1. Berdasarkan dari hasil uji validasi ahli media mendapatkan hasil sebesar 80% sedangkan hasil validasi ahli materi sebesar 88%, sehingga media roda putar sangat layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Hasil dari validitas pertanyaan maka 15 butir pertanyaan dikatakan “valid” karena h0 lebih dari 0,05
2. Berdasarkan hasil belajar dengan keterangan sebelum penggunaan media (pretest) nilai ketuntasan klasikal sebesar 36% sedangkan hasil belajar setelah

menggunakan media roda putar (post test) sebesar 89%, terjadi suatu peningkatan hasil belajar sebanyak 50% sehingga penggunaan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan kembali menjadi media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang didapat dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dibantu dengan media yang disediakan dan dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, N., & Latifa, N. (2023). Snowball Throwing Berbantuan Media Roda Putar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 753-758.
- Apduludin, A., Guswita, R., & Orlanda, B. T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas IV Sdn 60/iiMuara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 18-25.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 468-470.
- El-Fanny, G. M. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD/MI BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 307-312.
- Faiz, A., et all.(2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2846-2853.
- Hariani, N. D., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1089-1103.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . P., I. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.

- Khairunnisa, W. (2017). Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuzula, I. F., Sri Wulan, B. R., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 Di Kelas IV Sekolah Dasar: The Effect Of A Simple Experiment On Students' Learning Outcomes On Theme 2 Subthema 2 In Class IV Elementary
- 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.School. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 39-47.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1717-1724.
- Putri, A. L., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4504-4509.
- Rahmatunnisa, Sriyanti et al. 2022. "Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDNMargahayu XIX." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*(1):11.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 10-18.
- Ristiyah, A. Z., Dewi, A. S., & Mubarok, M. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Respon Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1339-1349.
- Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, GK (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 1037-1045.