

Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang

Wanda Riani¹, Aren Frima², Eka Lokaria³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia

wandariani290999@gmail.com¹, frimasoemantri@gmail.com², ekalokaria87@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Media Roda Putar Berbasis Model Paikem kelas IV di SD Negeri 1 Sungai Pinang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Sampel penelitian atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 6 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan nilai persentase dari skor yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kualitas Media Roda Putar dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan persentase skor 87% dan; 2) Kualitas LKS dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis baik untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 83,75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media RodaPutar Berbasis Model Paikem memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Roda Putar, PAIKEM, IPS, SD

ABSTRACT

This study aims to develop a learning product in the form of a rotary wheel media based on the Paikem model for class IV at SD Negeri 1 Sungai Pinang which is valid and practical. This type of research is research and development (R & D) with the development model used, namely ADDIE. The research sample or the subject of this research are 4th grade students, totaling 6 students. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The data analysis technique uses the percentage value of the score obtained. The results of the study show that: 1) The quality of the Spin Wheel Media seen from the aspect of validity is included in the valid category with a percentage score of 87% and; 2) The quality of the LKS seen from the practical aspect is categorized as good for the percentage of small group student response scores with a percentage score of 83.75%. So it can be concluded that the Paikem Model-Based Roda Turn Media meets the valid and practical criteria so that it can be used in learning.

Keywords: Development, Spin Wheel Media, PAIKEM, Social Studies, SD

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Menurut Kemendiknas 2003 pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan menjadi sarana penting dalam menumbuhkembangkan generasi masa depan yang unggul, berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menginstruksikan supaya pendidikan di desain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diperuntukkan supaya terciptanya peserta didik yang aktif, berpotensi dan memiliki akhlak mulia, selain itu supaya peserta didik memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. Guru harus mampu untuk memahami bahwa kemampuan setiap peserta didik itu berbeda-beda, ada beberapa peserta didik yang menyukai belajar sambil bermain dan ada juga peserta didik yang menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya.

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan Saintifik yang didominasi oleh guru, guru lebih banyak menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik yang aktif, kreatif dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran untuk mencapai kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran harus berbanding lurus dengan

kebutuhan dan perkembangan teknologi. Berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain games dari pada membaca materi pembelajaran. Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar, pembelajaran sewajarnya didesain dengan semenarik mungkin.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa, menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran seperti media roda putar, media animasi, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik yaitu media pembelajaran roda putar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM) pada pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang, guru telah menerapkan kurikulum 2013 yang diketahui bahwa peserta didik pada kelas IV yaitu senang bermain. Selama proses kegiatan belajar mengajar, guru belum memunculkan kegiatan diskusi yang menyenangkan. Siswa hanya duduk secara individu namun tidak

melaksanakan kegiatan diskusi. Guru tidak menggunakan media pembelajaran, bahkan sebagian media hanya digunakan sebagai pajangan di ruang kelas. Kegiatan pembelajaran juga didominasi dengan penggunaan metode ceramah selama pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Ratnah, S.Pd, diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV terdiri dari 26 orang, dengan rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 60. Mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang tahun ajaran 2021 selama dua hari didapatkan bahwa penggunaan alat pembelajaran berupa benda-benda di sekitar saja misalnya papan tulis, jam dinding, meja guru, meja siswa, kursi guru, kursi siswa dan lain sebagainya tidak ada yang dibuat secara khusus. Guru mengatakan bahwa siswa lebih memahami konsep pembelajaran apabila dilaksanakan dengan kegiatan yang menyenangkan.

Proses pembelajaran sebelum datangnya pandemi covid-19 siswa tidak ada yang merasa kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS. Akan tetapi setelah datangnya pandemi siswa ada yang merasa kesulitan dalam proses belajar di masa pandemi, di karenakan ada beberapa siswa yang tidak mempunyai fasilitas yang memadai dan juga terjadinya gangguan sinyal terutama yang berada di desa-desa untuk melakukan kegiatan belajar di rumah maupun di sekolah melalui daring yang telah diberikan guru.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran guru harus membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat mengalihkan fokus dan perhatian peserta didik sehingga permainan dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi untuk belajar secara aktif serta mengerahkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan. Permainan berbentuk roda putar dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat kembali materi dengan cara mengajak siswa untuk bermain sambil memikirkan jawaban yang tepat sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan berpikir.

Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan bekerja keras dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, guru merasa butuh media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan mudah memahami materi. Salah satu media yang bisa mendukung pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan media papan permainan Roda Putar. Karena melalui media ini, siswa secara individu akan menyelesaikan tantangan yang ada pada kertas tantangan.

Media Roda Putar yang dikembangkan pada pembelajaran IPS berdasarkan analisa kebutuhan peserta didik mengenai tidak adanya media pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja secara individu dan hanya terfokuskan pada buku. Guru juga hanya menggunakan media yang ada

disekitar siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan media yang mampu mendorong siswa untuk bekerja secara individu guna menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sehingga media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan Roda Putar bagi guru dan siswa dibutuhkan pada pembelajaran ips.

Berdasarkan uraian di atas, melakukan pengembangan media roda putar berbasis pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Media yang diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran, mengembangkan kreatifitas serta keaktifan peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model PAIKEM Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini untuk mengembangkan media roda putar berbasis model paikem pada pembelajaran IPS menggunakan model ADDIE.

Menurut Branson (Setyosari, 2020:67), model ADDIE merupakan suatu proses yang dilakukan dalam pengembangan sistem pembelajaran. Ada 5 tahapan pengembangan model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian

ini menggunakan wawancara dan angket. Adapun instrumen yang digunakan untuk melihat valid dan praktis media roda putar berbasis model paikem yang dikembangkan yaitu menggunakan angket kevalidan dan kepraktisan.

Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran IPS yang berbentuk papan permainan dan apabila dimainkan memiliki visualisasi cerita yang menarik. Keunikan media Roda Putar Berbasis Paikem pada Pembelajaran IPS tersebut agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Dimana hasil dari yang dilakukan oleh peneliti harus melalui tahap validasi oleh para ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Penelitian ini hanya melihat hasil akhir dari sebuah penelitian. Penelitian melakukan 1 tahap pengujian yaitu uji coba kelompok kecil.

Uji Kevalidan Media Roda Putar berbasis Model Paikem

Lembar Angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yaitu berupa media roda putar berbasis model paikem pada pembelajaran IPS kelas IV. Kevalidan media roda putar tersebut Dapat diketahui dari hasil analisis data yang terdapat pada lembar angket tersebut. Lembar angket validasi dibedakan menjadi tiga, yaitu untuk ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil penilaian dari lembar angket validasi ini dijadikan pedoman dalam melakukan revisi. Data lembar penilaian kevalidan media roda putar diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Lembar validasi untuk angket untuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera.
- b. Pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut :
Lestari (2018:172)

Uji Coba Kepraktisan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem

Kepraktisan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa dan angket guru. Hasil penilaian pada siswa pada lembar kepraktisan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Lembar kepraktisan untuk angket siswa dan angket guru dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4
Interprestasi data Praktikalitas

No.	Persentase	Interpretasi Praktikalitas
1.	0% - 54%	Sangat Tidak Baik
2.	60% - 75%	Tidak Baik
3.	76% - 85%	Baik
4.	86% - 100%	Sangat Baik

(Purwanto dalam Lestari, 2018:173)

Hasil

Hasil penelitian ini adalah terciptanya media roda putar berbasis model paikem pada pembelajaran IPS kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).

a. Validasi Media Roda Putar

Hasil validasi yang dilakukan kepada beberapa ahli dan dari beberapa

aspek. Evaluasi ahli dilakukan untuk menyempurnakan media roda putar yang dikembangkan dari segi bahasa, materi dan media. Validasi bahasa yang

Persentase	Interpretasi Validitas
0% - 25%	Sangat Tidak Baik
26% - 50%	Tidak Baik
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

dilakukan kepada dosen Bahasa yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd. Dari hasil analisis validasi ini termasuk dalam kategori baik yaitu 77,08%.

Validasi Kedua adalah hasil dari validasi materi. Validasi materi dilakukan kepada ahli materi yaitu guru SD Negeri 1 Sungai Pinang, Ibu Ratnah, S.Pd. Validasi yang dilakukan dari segi materi ini, hasil tanggapan dari validasi komponen materi mendapatkan skor 93,75%. Dari hasil yang didapat termasuk dalam kategori sangat baik media Roda Putar yang dikembangkan layak digunakan dari segi materi dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai dengan saran dari IbuRatnah, S.Pd.

Validasi ketiga adalah hasil dari validasi media atau desain. Validasi media atau desain dilakukan kepada ahli media desain yang ada di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu salah satu dosen yang menjadi ahli media di STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Hasil tanggapan dari validasi komponen media mendapatkan skor

80,76%. Dari hasil analisis validasi ini termasuk dalam kategori sangat baik media roda putar yang dikembangkan layak digunakan dari segi media desain dengan tetap adanya beberapa revisi sesuai dengan saran. Berdasarkan hasil penilaian tahap validasi oleh para ahli yang telah dilakukan terhadap media roda putar yang telah diuraikan di atas menunjukkan maka kevalidan media roda putar termasuk dalam kategori sangat baik sehingga media roda putar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan dan media media roda putar dapat digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba yang akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Sungai Pinang. Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ketiga ahli dapat dilihat dari tabel 3.5 di bawah ini:

Tabel 3.5 Rekapitulasi Penilaian Ketiga Ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Persentase
Ahli Bahasa	37	77,08%
Ahli Materi	45	93,75%
Ahli Media	42	80,76%
Rata-rata		83,86

b. Kepraktisan Media Roda Putar

Kepraktisan media roda putar yang dilakukan adalah uji coba melalui tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba guru untuk melihat kepraktisan media roda putar yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sungai Pinang. Uji coba kelompok kecil

yang dilakukan oleh 6 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 23 November 2021 di SD Negeri 1 Sungai Pinang pada kelas IV. Dengan mengisi angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media roda putar. Dari hasil data yang diperoleh menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil dikategorikan sangat praktis dengan skor 83,75% dan uji coba guru dengan skor 85%. Berdasarkan keseluruhan penilaian kepraktisan media roda putar yang diuji coba oleh siswa dan uji coba guru terhadap media roda putar yang sudah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa media roda putar untuk kelas IV SD pada pembelajaran IPS dapat ditarik kesimpulan bahwa media roda putar untuk kelas IV SD pada pembelajaran IPS dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kepraktisan uji coba kelompok kecil dan uji coba guru dapat dilihat di tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Keseluruhan Penilaian Kepraktisan

Tahapan	Skor yang Diperoleh	Persentase
Uji Coba Kelompok Kecil	201	83,75%
Uji Coba Guru	34	85%

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan pembuatan media roda putar ini menggunakan model ADDIE (Analisis,

Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).

Analisis

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan sistem pembelajaran yang diawali dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya yang meliputi tiga langkah yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Informasi

Tahap mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah sumber belajar siswa. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan. Analisis informasi dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 4 Maret 2021 dengan salah satu guru kelas yaitu kelas iV SD Negeri 1 Sungai Pinang. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait analisis masalah dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang, dengan jumlah siswa 26 orang. Dan KKM di SD Negeri 1 Sungai Pinang yaitu 60, Negeri 1 Sungai Pinang menerapkan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai bahan ajar dikelas.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang

diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dengan demikian peneliti mengembangkan media roda putar yang dirasa akan dapat menghilangkan kebosanan siswa saat mempelajari mata pelajaran IPS.

c. Analisis Tugas

Pada tahap analisis tugas ini, peneliti melakukan analisis pada isi pembelajaran yang akan dipilih, analisis yang akan digunakan untuk diterapkan dalam media roda putar guna memudahkan pemahaman siswa dengan baik. Analisis tugas dilakukan peneliti untuk menentukan materi yang akan di pelajari, dalam analisis tugas ini peneliti menentukan materi IPS tema 4, subtema 1, dan pembelajaran 5 yang akan dimasukkan kedalam media roda putar mengenai materi Jenis-jenis pekerjaan.

Desain

Pada tahap ini peneliti merancang produk berupa media roda putar, tahap ini perancangan media roda putar mulai dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah pada tahap desain ini yaitu sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan media roda putar dibutuhkan data yang diperlukan dalam pembuatan media. Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis, wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV, untuk mengetahui informasi yang berkaitan

dengan proses pembelajaran. informasi tersebut memudahkan peneliti untuk pembuatan media roda putar.

b. Pembuatan Media Roda Putar

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Siapkan triplek, pensil, penggaris dan gergaji untuk membuat pola media roda putar berukuran 30 cm untuk panjang media roda putar dan 30 cm untuk lebar media roda putar lalu potong hingga membentuk bundaran.
3. Siapkan besi untuk membuat panah pada media roda putar yang berukuran panjang panah 2 cm dan lebar panah 12 cm.
4. Siapkan kayu dan gergaji lalu potong kayu hingga membentuk pola yang akan digunakan untuk membuat tiang pada panah yang berukuran untuk panjangnya 33 cm dan untuk lebarnya 3,5 cm, untuk membuat tiang pada media roda putar yang berukuran untuk panjangnya 32 cm dan untuk lebarnya 5,5 cm, untuk membuat kotak pada media roda putar yang berukuran untuk panjangnya 45 cm dan lebarnya 45 cm, untuk membuat kotak pada materi yang berukuran panjangnya 18 cm dan lebarnya 20 cm, untuk membuat kotak deskripsi materi yang berukuran panjangnya 11 cm dan lebarnya 17 cm, dan terakhir untuk membuat kotak pada soal yang berukuran panjangnya 8,5 cm dan lebarnya 15 cm.
5. Setelah semuanya terbentuk maka kotak materi, kotak deskripsi, dan kotak soal disatukan di kotak media roda putar dengan menggunakan lem kayu sampai kering, di bagian media roda putar terdapat 5 kotak yaitu 2 untuk deskripsi materi dan 3 untuk soal, lalu pasang pola media roda putar di tiang media menggunakan baut agar media dapat di putar, dibagian sebelah kiri di pasang panah yang sudah disatukan dengan tiang panah lalu dipaku dibagian dekat media roda putar.
6. Seluruh media roda putar di cat dengan menggunakan kuas dan menggunakan

tinner sampai cat tersebut kering. Setelah media kering tempel kain panel di media roda putar yang sudah terdapat gambar dan tulisan. Lalu dibagian kotak deskripsi materi terdapat materi yang akan di pelajari tentang tema 4 : berbagai pekerjaan, subtema 1 : jenis-jenis pekerjaan, pembelajaran : 5, KD 3.3 dan 4.3.

c. Membuat Instrument Penelitian

Instrument yang dibuat dalam penelitian ini terdiri dari 2 yaitu instrument kevalidan yang berupa angket ahli dan angket kepraktisan berupa kepraktisan siswa dan angket guru. Dalam angket ahli ada 3 yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Sedangkan angket kepraktisan yaitu ada angket kepraktisan siswa dan angket guru.

1) Instrument penilaian kevalidan media roda putar

Instrument penilaian kevalidan terdiri dari tiga jenis, yaitu penilaian ahli bahasa, penilaian ahli materi, dan penilaian ahli media. 3 instrument tersebut berupa angket dengan *Skala Likert* terdiri dari pernyataan dengan 4 alternatif jawaban , yaitu sangat tidak baik (1), tidak baik (2), baik (3), dan sangat baik (4). Instrument tersebut digunakan untuk menilai kualitas media roda putar yang dikembangkan berdasarkan kelayakan bahasa, kelayakan materi, dan kelayakan media.

2) Instrument penilaian kepraktisan media roda putar

Instrument penilaian kepraktisan media roda putar ini berupa angket kepraktisan siswa dan guru. Angket kepraktisan siswa dan guru terhadap kepraktisan media roda putar yang dikembangkan ini disusun dengan

Skala Likert terdiri dari pernyataan dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4).

Pengembangan

Pada tahap ini terdiri dari pengembangan media roda putar, validasi dan revisi media roda putar. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media roda putar yang sudah di validasikan dan direvisi berdasarkan masukan para ahli bahasa, materi dan media, dan juga hasil uji coba pada guru dan siswa kelas IV.

a. Validasi media roda putar

Media roda putar yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli dimana validasi bahasa dan media dilakukan oleh dosen STKIP PGRI Lubuklinggau yaitu Bapak Agung Nugroho, M.Pd sebagai ahli bahasa dan Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd sebagai ahli media, sedangkan materi oleh guru di SD Negeri 1 Sungai Pinang yaitu Ibu Ratnah, S.Pd sebagai ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh validator (ahli bahasa, materi, dan media) yaitu penilaian media roda putar pada setiap aspek yang ada pada lembar penilaian dilihat dari komponen kelayakan bahasa, kelayakan isi, dan kelayakan media. Selain itu, dalam validasi media roda putar ini validator memberi komentar dan saran untuk perbaikan media roda putar ini. Selanjutnya hasil penilaian dan saran digunakan untuk revisi atau perbaikan media roda putar.

Implementasi

Tahap implementasi ini yaitu melakukan implementasi media roda putar dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil melibatkan siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa dan juga kemenarikan media roda putar dalam proses pembelajaran.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi, dan revisi selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa SD Negeri 1 Lubuklinggau pada tanggal 23 November 2021. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, dari data angket respon yang didapat dari uji coba kelompok kecil di SD Negeri 1 Sungai Pinang.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan oleh peneliti dengan bantuan dari dosen pembimbing. Evaluasi ini berupa masukan dan revisi dalam setiap tahapan pengembangan media *Explosion Box*. Setelah melakukan tahapan implementasi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan evaluasi terkait hasil uji coba media roda putar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media roda putar yang dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Pengembangan Media Roda Putar Berbasis Model Paikem Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 yang telah diuraikan, diperoleh suatu kesimpulan yaitu Validitas Ahli Bahasa 77,08%, Validitas Ahli Materi 93,75%, dan Validitas Ahli Media 80,76% sehingga media roda putar berbasis model paikem dikategorikan valid. Uji Coba Respon Guru 85% dan Uji Coba Kelompok Kecil 83,75% sehingga media roda putar berbasis model paikem dikategorikan Praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, Lasmi, dkk. 2018. Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Scientific untuk Siswa Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 2(2), 172-173.
- Ningsih, M., Sumarwiyah., dan Deka, S. 2020. Penggunaan Media Rotar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Payaman Kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 418-419.
- Solichah, M., Akhwani., Sri, H., dan Syamsul, G. 2020. Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), Halaman 52.
- Zahro, Ulfa Larasati. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika dengan Menggunakan Strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (React)* Berbasis Karakter pada Pokok Bahasan Hukum Newton. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(1), 66.
- Setyosari, P. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.