
Pengembangan Media *Swivel Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar

Putri Pramestia Ningrum¹, Zaini Dahlan²

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Corresponding author: putri.pramestianingrum@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The background of this research is the low student learning outcomes in social studies learning in class VI of elementary school. This study aims to develop Swivel Wheel media in improving student learning outcomes in social studies subjects in class VI SDN No 050668 L Dalam. The method used in this study is the ADDIE Research and Development model which consists of 5 stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research data was collected using test and non-test instruments. The test instruments were in the form of descriptive questions to measure higher-order thinking skills and student learning outcomes, while the non-test instruments used in this study were (1) questionnaires; (2) interview guidelines; (3) field notes; (4) documentation; (5) literacy assessment. After the data is collected, the data is processed using a qualitative approach using inductive techniques and a quantitative approach using statistical tests. The results of the study show that Learning Media makes the classroom atmosphere come alive, students are enthusiastic about asking and answering questions, and students are also more enthusiastic about participating in learning so it has a very significant effect on student learning outcomes.

Keywords: instructional Media; learning outcomes; elementary school IPS learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada kelas IPS kelas VI sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VI SDN No. 050668 L Dalam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluation. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa pertanyaan uraian untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa sedangkan instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) kuesioner; (2) pedoman wawancara; (3) catatan lapangan; (4) dokumentasi; (5) penilaian literasi. Setelah data terkumpul, data diolah dengan pendekatan kualitatif dengan teknik induktif dan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran mengakibatkan suasana kelas menjadi hidup, siswa/i antusias bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa juga lebih semangat mengikuti pembelajaran, sehingga memberikan efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Hasil Belajar; Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Pendahuluan

IPS adalah studi yang berurusan dengan penyederhanaan konsep sejarah, geografis, sosiologis, antropologis dan ekonomi. Pada jenjang pendidikan dasar, tujuan pemberian mata pelajaran IPS adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk mempelajari fenomena sosial di sekitarnya (Ardiansyah, 2018). Disamping itu, pendidik juga harus mampu memilih berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa

agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengondisikan kemampuan dan keterampilan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan maupun sikap seseorang yang dilakukan melalui latihan dan pengalaman (Zurlita, 2022). Seseorang yang mengalami perubahan akan mempengaruhi kehidupannya bagaimana ia berinteraksi dengan orang lain serta tindakan apa yang perlu dilakukan agar menghasilkan perubahan ke arah yang lebih baik. Maka, dari proses belajar semua orang dapat berupaya merubah status sosialnya. Dengan tercapainya proses belajar yang baik, diharapkan mampu menghasilkan generasi yang berkualitas dan bertanggung jawab (Nuzulia, 2020).

Pendidikan merupakan usaha seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak tahu, menjadi tahu sehingga ilmu yang diperoleh akan menjadi jembatan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Tanpa pendidikan manusia akan kehilangan arah dan tujuan hidup. Tentu saja berbeda, dengan orang yang menempuh pendidikan sampai selesai ia akan mudah mencapai cita-citanya serta setiap proses yang dilaluinya akan selalu pertimbangkan (Prihna Sinta Utami, 2015). Tidak banyak orang menganggap bahwa pendidikan itu penting, sebagai calon generasi bangsa yang akan datang tentu perlu melakukan upaya tersendiri agar Bangsa ini tidak mudah dijajah oleh orang lain khususnya negara asing yang masuk ke Indonesia. Jika, rakyat Indonesia bisa sama-sama mempertahankan pendidikan yang layak maka yang terjadi Negara ini tidak akan kehilangan generasi yang mampu bersaing di Era Global.

Memajukan pendidikan di Indonesia tidaklah mudah karena Indonesia adalah negara besar. Salah satu kendala pengembangan pendidikan di Indonesia selanjutnya adalah belum meratanya pembangunan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia (Rosni, 2021). Tak sedikit daerah pedalaman yang sulit mendapatkan akses ke sekolah. Apalagi saat ini memasuki era digital, di mana guru dan siswa dituntut untuk dapat mengakses internet agar mendapatkan materi pembelajaran yang luas tapi yang terjadi daerah pedalaman sulit mendapatkan hal tersebut. Hal ini menjadi pekerjaan rumah sekaligus tantangan bagi pemerintah untuk melakukan pemerataan pembangunan infrastruktur di seluruh wilayah Indonesia untuk mewujudkan pendidikan yang lebih tinggi dan berkualitas (Angwarmasse & Wahyudi, 2021).

Ditambah lagi, para guru yang mengajar pun hanya memiliki kompetensi yang seadanya, tidak ada tugas bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik, kurangnya keterbukaan antara guru dan pemimpin sekolah sehingga sekolah sering kekurangan sarana dan prasarana. Berbeda dengan wilayah Jawa yang lebih unggul dari segi kurikulum, fasilitas, bahkan pengajarnya. Maka, di era sekarang ini pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuannya dengan cara memiliki strategi dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh besar terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang perlu diterapkan oleh pendidik yaitu penerapan media pembelajaran (Umar, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat yang paling efektif dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian, motivasi dan penyesuaian siswa terhadap perkembangan siswa. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran,

karena tugas media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan (Rahmatunnisa, 2022). Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan bahan ajar yang bersifat abstrak yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami secara konkret.

Selain mempermudah Sebagai seorang guru dalam menyebarkan materi pembelajaran, lingkungan belajar juga meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik bagi siswa. Agar siswa dapat memahami dan memahami pelajaran yang sedang berlangsung dengan lebih jelas, kami membantu siswa untuk fokus belajar sesuai dengan kebutuhannya dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif adalah guru yang bisa merancang sebuah media pembelajaran yang unik dan memanfaatkan bahan dasar yang ada disekeliling lingkungan. Dalam menyampaikan materi, pendidik tidak harus menggunakan media yang dibuat dari bahan yang mahal atau susah untuk dijangkau. Tetapi, guru hanya perlu memanfaatkan barang bekas disekitar lingkungan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang unik.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah alat penghubung antara guru dengan peserta didik yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal oleh peserta didik. Dalam proses pembuatan media pembelajaran, tentu pendidik harus terlebih dahulu mengetahui apa saja masalah yang menyebabkan pendidik harus menyiapkan media pembelajaran tersebut, kemudian pastikan bahwa media pembelajaran tersebut cocok dengan sasaran pembelajaran, serta relevan dengan materi yang akan diajarkan sehingga media pembelajaran bisa lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Kuntari, 2023). Karena jika pendidik mampu memilih media pembelajaran yang tepat maka proses belajar mengajar akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini bukan hanya digunakan atau dibutuhkan pada mata pelajaran IPS saja. Namun, dapat digunakan disemua mata pelajaran khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (Madrasah Ibtidaiyah) yang di mana berguna untuk mengkonkretkan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Untuk di Mata pelajaran IPS ini sendiri, masih ada beberapa teori yang sulit untuk dipahami oleh siswa sehingga proses belajar mengajar pun terlihat lebih monoton. Maka dari itu, media pembelajaran dapat dijadikan sarana dalam menyampaikan materi ajar yang sulit dipahami terlebih lagi jika proses belajar hanya mengandalkan pedoman buku dan metode ceramah saja kemungkinan besar pembelajaran berlangsung sangat membosankan dan cukup jenuh bagi siswa (Nuzulia, 2020).

Selain itu mata pelajaran IPS pada hakekatnya berfungsi untuk mempersiapkan, memajukan dan membentuk keterampilan peserta didik yang memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Arsyad, 2022). Kemudian keterampilan diperlukan untuk mengaktifkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Keterampilan yang sangat penting untuk kualitas pembelajaran adalah bertanya, mengakui, memberikan variasi penggunaan media pembelajaran, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, memimpin diskusi dalam kelompok kecil dan memimpin kelas dengan baik..

Di dalam pengelolaan kelas meliputi dua hal, pertama pengelolaan yang menyangkut siswa dan yang kedua pengelolaan fisik (ruang kelas, media dan alat pembelajaran). Membahas pengelolaan kelas sebagai calon pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip pengelolaan kelas seperti hangat dan antusias, tantangan dalam mengajar, variasi dalam penggunaan media pembelajaran, dan penanaman disiplin pada pengelolaan kelas. Pentingnya sebagai guru untuk selalu akrab pada peserta didiknya, meningkatkan gairah pada peserta didik untuk belajar, penggunaan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan contoh yang mendidik bagi siswa (Isnaini, 2018). Pengelolaan kelas yang baik sangat menentukan kualitas kegiatan belajar mengajar. Bila kualitas belajar mengajar sangat baik, maka peserta didik juga akan mendapatkan tingkat pemahaman yang baik pula.

Perlu diketahui, Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika. Masalahnya seperti kurangnya kreatifitas guru dalam merancang media pembelajaran, kurangnya bantuan financial yang diberikan pihak sekolah terhadap guru, kurangnya lembaga atau pihak yang membantu guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat seperti pelatihan, atau sebuah organisasi yang melibatkan beberapa guru yang ingin belajar untuk bisa mengembangkan ide kreatifnya menjadi sebuah media yang menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Khairunnisa, 2017).

Tapi yang terjadi sekarang ini justru, pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih kurang maksimal. Pada umumnya, guru masih menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar sebagai bahan ajar sedangkan untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Dan ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah tidak mencukupi. Kondisi tersebut tidak bisa dibiarkan terus menerus, harus ada solusi dan tindakan nyata dari kepala sekolah sebagai penanggungjawab keberhasilan pendidikan di sekolah (Novianti, 2015). Harusnya para guru diberikan pembinaan agar mereka terus belajar dan mampu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan media. Guru juga perlu di upgrade ilmu pengetahuannya lebih dalam agar mudah beradaptasi dengan perkembangan yang terjadi serta menghindari rasa ketidaktahuan sesuai dengan masanya. Proses belajar tidak mengenal latarbelakang, yang terus belajar pasti mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Menurut Anderson (1987) Media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Menurut Azhar (2011) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Briggs (1977) Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku,

film, video, slide, dan sebagainya. Menurut Fatria (2017:136) Media Pembelajaran adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Menurut Surayya (2012) Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil data observasi yang saya lakukan, fakta yang saya dapatkan di SDN. No 050668 L. Dalam belum menggunakan media pembelajaran *Swivel Wheel* atau roda putar dalam mata pelajaran IPS. Adapun media yang ada berupa peta dan arah mata angin. Padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar, hal itu dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dan tidak membuat suasana kelas menjadi monoton seperti halnya menghafal dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data yang saya dapatkan, adapun solusi yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu menghasilkan produk yang memiliki konsep bermain sambil belajar. Jika ingin mempunyai kualitas media pembelajaran yang baik, pendidik harus memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran yang tepat. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, hal itu membuat media pembelajaran menjadi efektif untuk digunakan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2013).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu dengan cara menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Media harus mendukung terhadap bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa. Media yang diperlukan juga harus mudah untuk diperoleh, agar nantinya pendidik terinspirasi untuk membuatnya sendiri. Serta pendidik juga harus terampil dalam menggunakannya, apapun jenis medianya, pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik (Maulya, 2021).

Sejatinya kajian mengenai Pengembangan Media *Swivel Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar telah diteliti oleh sejumlah orang. Diantaranya membahas kajian mengenai "Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini (Lailatul Zurlita dkk, 2022), Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Usia 5-6 Tahun (Ria Noviyanti, 2015), Pengembangan Media Roda Putar Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis, dan Berhitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas I SDN Margahayu XIX (Sriyanti Rahmatunnisa, 2022), Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 di MI PSM Padang Kabupaten Tulungagung (Nuril Nuzulia dan Elok Khoirul Muna Mabni Zain, 2020), Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD (Dyah Woro Kuntari dkk, 2023), Pengembangan Media Pembelajaran Roda

Putar Stiker Pintar Dalam Materi ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar (Nadia Adlina Maulya dkk, 2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba (Ahmad Syawaluddin dkk 2019), Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Ardiansyah MZF, 2018) Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Selebung Ketangga (Isnaini, 2021), Pengembangan Media ROBDAR (Roda Berputar Bangun Datar) Untuk Membentuk Kompetensi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Sekecamatan Gending (Muhammad Yusub, 2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V (Muhammad Basori, 2016) Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar (Friendha Yuanta, 2020), Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar (Rifki Afandi, 2015).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Ardiva, 2019) tentang Studi Pendahuluan Pengembangan Media Pembelajaran Kerja dan Tenaga Menggunakan Pembelajaran Kontekstual Berbasis TIK untuk SMA menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh (Irianti, 2019) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Ubin Aljabar Berbasis Android Persamaan Kuadrat, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, (Laksamana, 2020) mengenai Pengembangan media pembelajaran Labyrinth Adventure untuk melatih keterampilan problem solving dan teamwork di sekolah inklusi, menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan problem solving siswa.

Berdasarkan Literature review di atas, diketahui bahwa kajian mengenai Pengembangan Media *Swivel Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar terdapat perbedaan dari peneliti-peneliti sebelumnya. Adapun Perbedaan dari peneliti sebelumnya bahwa penggunaan Media *Swivel Wheel* ini tidak hanya digunakan pada mata pelajaran IPS saja. Namun, media ini juga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti Pembelajaran IPA, Matematika, ataupun mata pelajaran lain. Tidak hanya itu, ternyata peneliti juga menemukan perbedaan lain yang dimana Pengembangan Media *Swivel Wheel* ini juga dapat diterapkan pada anak Usia dini sesuai dengan tingkat perkembangannya. Meskipun dapat dikatakan sama-sama media *Swivel Wheel* (roda putar), namun cara pengaplikasian medianya tentu berbeda. Apalagi, jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik yang tentu dimodif sesuai dengan tingkat berfikirnya. Yang paling penting, bagaimana Media *Swivel Wheel* ini menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar, bagaimana materi pembelajaran tersampaikan dengan sangat jelas dan tepat sasaran serta tercapainya tujuan pembelajaran. Setiap lembaga pendidikan tentu berharap agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka untuk keberhasilan tersebut guru perlu menjembatani peserta didik melalui media. Salah satunya pengembangan Media *Swivel Wheel* ini. Tentu media menarik dan kreatif yang tidak lain tujuannya agar peserta didik menjadi tertarik dalam

mengikuti pelajaran yang diberikan oleh pendidik sehingga dampaknya hasil belajar siswa pasti meningkat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluation. Dimana Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai validitas tinggi yang dilakukan melalui serangkaian riset/penelitian (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan tentu memperoleh pengetahuan baru. Menurut Mulyatiningsih (2016:28) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti Strategi pembelajaran, Metode pembelajaran, Media dan Bahan ajar. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa pertanyaan uraian untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa sedangkan instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) kuesioner; (2) pedoman wawancara; (3) catatan lapangan; (4) dokumentasi; (5) penilaian literasi. Setelah data terkumpul, data diolah dengan pendekatan kualitatif dengan teknik induktif dan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan uji statistic.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (Analisis), Desain (Rancangan), Development (Pengembangan), Implementasi (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Produk pengembangan ini disebut dengan media *Swivel Wheel* (Roda Putar) pada Mata Pelajaran IPS tentang Negara ASEAN Di kelas VI SDN No 050668 L. Dalam. Dimana Media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada media *Swivel wheel* ini terdapat 11 bagian negara sesuai dengan materi yang dijelaskan sebelumnya yaitu Materi tentang ASEAN. Kemudian terdapat satu kolom yang kosong dimana fungsinya jika peserta didik memutar roda putar tersebut dan mendapatkan kolom kosong tersebut maka ia akan dibebaskan memilih negara mana untuk ditanyakan oleh pendidik. Tetapi jika peserta didik mendapatkan salah satu negara dari 11 negara yang ada, maka peserta didik akan mengambil pertanyaan sesuai dengan negara yang ia dapat dikantong soal yang sudah disediakan oleh pendidik dan harus menjawab pertanyaan yang sudah ia ambil dari kantong soal tersebut. *Swivel wheel* (Roda Putar) merupakan media yang terbuat dari kardus bekas, tusuk sate, karton berwarna, origami, dan lem tembak. Media ini berbentuk bundar seperti roda yang dapat diputar. Media ini juga mempunyai tiang penyangga untuk meletakkan roda agar bisa berputar.

Penelitian ini dilakukan di SDN No 050668 L. Dalam yang melibatkan siswa kelas VI. Lokasi sekolahnya terletak di Desa Kwala Begumit, Kecamatan Stabat, kabupaten Langkat. Berikut Profil SDN No 050668 L. Dalam;



Gambar 1. Dokumentasi bersama guru SDN No 050668 L. Dalam

Kemudian, Peneliti juga melakukan Studi Dokumentasi untuk mendapatkan masalah terkait pengembangan media roda putar khususnya Pada Mata Pelajaran IPS tentang Negara ASEAN. Hasil yang diperoleh dari penelitian di SDN No 050668 L. Dalam yaitu Siswa belum pernah menggunakan Media Pembelajaran Khususnya untuk Mata Pelajaran IPS ini. Dilihat Media Pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap proses belajar yang membantu siswa dalam mengingat materi ajar terkait Negara ASEAN yang dirasa cukup sulit, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan Media *Swivel wheel* (Roda Putar) sebagai pendukung keberhasilan proses belajar mengajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS.

Disamping itu, sekolah juga memiliki cukup ruang kelas yang mendukung proses belajar mengajar. Lingkungan sekolah yang kondusif karena jauh dari jalan raya dan seluruh guru di SDN No 050668 L. Dalam, mampu memberikan contoh positif bagi peserta didiknya mulai dari menghargai waktu, seragam yang rapi dan membuang sampah pada tempatnya. Namun, Berdasarkan keterangan guru kelas VI SDN No 050668 L. Dalam, masih ada siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam menerima Materi Pembelajaran khususnya tentang negara ASEAN ini. Guru setuju, jika peneliti menggunakan media dalam pembelajaran ini sebagai media pendukung yang dapat menjembatani pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami hanya dengan bantuan buku ajar saja.

Pada saat penyampaian materi, pendidik juga menggunakan *Ice breaking* yang berkaitan dengan Negara ASEAN tersebut guna untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat negara-negara ASEAN. Namun, terdapat juga kendala dalam menyampaikan materi dimana siswa sulit untuk mengingat lebih detail terkait siapa pemimpin yang ada di negara tersebut, apa mata uangnya, apa bahasa yang digunakan dll. Berikut merupakan kegiatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran:



Gambar 2. Demonstrasi penggunaan media pembelajaran

Disamping itu juga, fasilitas pembelajaran yang disediakan sekolah sangat terbatas, minat membaca siswa yang masih rendah, dan siswa juga belum mampu berpikir abstrak. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru dalam mengajar apalagi hanya memanfaatkan buku ajar saja sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan, merasa kurang tertarik dengan materi yang ada dan turunnya konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Nah dengan kendala yang ada, maka peneliti berupaya untuk mengaplikasikan media *Swivel wheel* yang memberikan pemahaman tentang materi ASEAN, menumbuhkan minat belajar peserta didik, serta membantu mereka dalam memahami materi tersebut. Gambar berikut merupakan media yang telah dikembangkan:



Gambar 3. Media pembelajaran SWIVEL WHEEL

Pada mata pelajaran IPS yang sejatinya banyak teori yang bersifat abstrak maka, media pembelajaran ini sangat berperan penting dalam pemahaman siswa. Mata pelajaran IPS ini mempunyai materi yang kompleks dan terkadang sulit dibawa ke dalam pembelajaran sesuai dengan realita. Oleh karena itu, guru membutuhkan Media Pembelajaran yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mata pelajaran IPS esensinya adalah untuk mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

Kemudian, Peneliti melakukan wawancara sebagai teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan Wali Kelas VI SDN No 050668 L. Dalam. Dari hasil wawancara yang didapat bahwa terdapat masalah yang dialami oleh walikelas VI SDN No 050668 L. Dalam yaitu Pada saat proses belajar kurangnya Media dan Fasilitas Sekolah, karena kurangnya media pembelajaran tersebut sehingga menyebabkan siswa itu kurang aktif dalam belajar dan antusias dalam bertanya saat guru selesai menjelaskan juga sangat minim. Tapi disamping itu, wali kelas selalu berusaha menghidupkan suasana kelas salah satunya dengan cara *Ice breaking*. Tentu, *Ice breaking* yang dibuat berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Sepertinya memang masalahnya itu karena keterbatasan Media dan Fasilitas Belajar. Namun, di sini peneliti memberikan solusi berupa memproduksi sebuah Media yang bisa membantu proses pembelajaran menjadi hidup, suasana kelas lebih aktif dan siswa lebih antusias untuk bertanya.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran mengakibatkan suasana kelas menjadi hidup, siswa/i antusias bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa juga lebih semangat mengikuti pembelajaran, sehingga memberikan efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan diadakan Media Pembelajaran siswa tidak hanya dituntut harus bisa dalam mengikuti pembelajaran namun juga diajak berinteraksi sambil bermain. Karena hal itu, maka mengakibatkan hasil belajar siswa lebih meningkat. Hal ini juga dibuktikan dengan peneliti memberikan LKPD sebagai sarana mengevaluasi hasil belajar yang telah peserta didik dapatkan selama pembelajaran berlangsung. Dengan mengevaluasi hasil belajar tersebut hampir seluruh siswa memahami apa yang telah disampaikan oleh peneliti selama melakukan penelitian.

Terakhir, teknik angket yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yaitu peneliti membagikan angket kepada Kepala Sekolah, Wali kelas VI dan Guru-guru terkait media yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil angket tersebut Guru-guru dan kepala sekolah yakin dengan produk yang dibuat oleh peneliti karena dapat membantu proses pembelajaran lebih aktif, suasana kelas lebih antusias dan ramai, siswa/I lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Kemudian, dengan media tersebut juga menjadikan guru-guru di sana harus lebih aktif dan kreatif dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik karena dampaknya benar-benar bisa diperoleh oleh kondisi sekolah yang di mana anak-anaknya tidak terus dituntut harus belajar menggunakan buku ajar saja.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap Materi ASEAN. Tahap penelitian ini hanya sampai pada Tahap Menganalisis, Desain Penelitian, dan Evaluasi. Dalam tahap Analisis, peneliti melakukan wawancara untuk

mengetahui masalah yang terdapat di sekolah tersebut pada saat proses belajar. Ternyata peneliti menemukan masalah yaitu kesulitan dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi ASEAN. Kemudian, dengan diketahui masalah tersebut peneliti membuat solusi dari masalah yang didapat di mana solusinya peneliti harus membuat produk *Swivel Wheel* agar proses belajar yang dirasa sulit menjadi lebih mudah ditelaah melalui bentuk yang nyata. Selesai dianalisis, peneliti melakukan tahap desain produk di mana setelah peneliti tahu akan membuat produk yang akan dihasilkan peneliti membuat desain dan diberikan kepada Kepala Sekolah Dan Walikelas VI SDN No 050668 L. Dalam. Ternyata, Kepala Sekolah Dan Walikelas VI setuju dengan desain tersebut maka peneliti langsung memproduksi media pembelajaran *Swivel Wheel*. Evaluasi, setelah peneliti mendemonstrasikan atau mempersentasikan hasil produknya, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan LKPD kepada peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias. Guru juga lebih menguasai materi pelajaran dan tidak terus mengandalkan buku ajar sebagai sumber utama. Serta memotivasi guru-guru lain yang berada di sekolah tersebut khususnya untuk terus berinovasi dalam menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk media yang nyata sebagai jembatan dalam memperjelas materi yang dirasa cukup sulit. Dengan demikian, produk yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan di seluruh wilayah Indonesia.

Daftar Pustaka

- Angwarmasse, P., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(1).
- Ardiansyah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Unesa*, 9(2).
- Ardiva, A. (2019). Preliminary studies to develop the instructional media in work and energy used ICT based-on contextual learning for senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012120>
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT raja Grafindo Persada.
- Irianti, O. (2019). Development of Android Based Instructional Media of Algebraic Tiles for Quadratic Equation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012021>
- Isnaini, N. (2018). *The development of learning media based on roda putar game on mathematic subjects of solid figure material for 5th grade of SDN Purwantoro 4 Malang*.

- Khairunnisa, W. (2017). *Pengembangan media Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*.
- Kuntari, D. W. dkk. (2023). Pengembangan Media Roda Putar (Rotar) pada Materi IPA Siswa Kelas V SD. *Journal on Education*, 5(3), 8097–8102.
- Laksamana, S. I. (2020). Developing instructional media of Labyrinth adventure to train problem solving and teamworking skills in inclusive school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042012>
- Maulya, N. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR STIKER PINTAR DALAM MATERI ASEAN KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2).
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. *Educhild*, 4(1).
- Nuzulia, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATA PELAJARAN IPS BERBASIS HOTS KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA KELAS 4 DI MI PSM PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1).
- Prihma Sinta Utami, A. G. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri Di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial*, 2(1).
- Rahmatunnisa, S. (2022). *Pengembangan Media Roda Putar Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis dan Berhitung) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu XIX*.
- Rosni. (2021). Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Umar, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Keliling Bangun Datar Melalui Strategi Belajar Kooperatif tipe STAD. *Jurnal Educatio*, 6(1), 69–76.
- Zurlita, L. dkk. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 57–68.