

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNER* BULAN MATERI WAKTU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI POLOWIJEN 1

Elfi Ulinnuha\*, Heni Ifatul Latifa, Kartika Diana Rosinta, Wahyu Armi Dewi, Shirly Rizky Kusumaningrum, Rina Kusumawati

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: [shirly.rizky.pasca@um.ac.id](mailto:shirly.rizky.pasca@um.ac.id)

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.3

## Kata kunci

pengembangan media  
spinner bulan  
waktu

## Abstrak

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah media spinner bulan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk spinner bulan untuk pembelajaran Matematika materi waktu bulan dalam satu tahun. Penelitian menggunakan metode ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang diberikan kepada ahli dan pengguna. Hasil penelitian media spinner materi waktu bulan dalam satu tahun untuk kelas I SD dikatakan sangat layak dan sangat praktis.

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang ada pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar hal ini guna mengasah keterampilan dari dasar, serta berfikir yang logis dalam menyelesaikan masalah apapun. (Saputro, 2018). Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang begitu penting untuk dipelajari oleh semua orang (Afifah & Fitriawanawati, 2021). Pentingnya matematika dalam dunia pendidikan juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, misalnya seseorang dapat berpikir lebih luas, ilmiah, kritis, menggunakan logika dan menjadi lebih kreatif. Selain pentingnya matematika dalam dunia pendidikan, matematika juga memiliki banyak manfaat lain yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menjadikan seseorang menjadi lebih teliti dan tidak asal-asalan ketika berhadapan dengan masalah atau kendala yang dihadapi, sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang banyak manfaatnya dalam kehidupan.

Media adalah alat penyampaian dari satu pihak kepada pihak lain. Suatu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar (Arima & Indrawati, 2018). Suatu Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika (Afifah & Fitriawanawati, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menjadi pengaruh penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Siswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran, karena dapat kita ketahui bahwa pemahaman setiap siswa berbeda-beda. Pada tingkat sekolah dasar mereka lebih tertarik pada kegiatan bermain, maka dari itu media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin seperti adanya bentuk atau warna yang cerah yang dapat dipilih sebagai media pembelajaran dan juga mengimplementasikan media pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar.

Proses pembelajaran juga terhambat oleh kurangnya lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dan guru. Menurut peneliti, sarana komunikasi yang cocok untuk masalah ini adalah sarana komunikasi interaktif, dimana siswa tidak hanya memperhatikan sarana komunikasi dan objek, tetapi juga berinteraksi dengan mereka selama pembelajaran mereka berlangsung (Arima & Indrawati, 2018).

Melalui penggunaan media pembelajaran, maka terjadi interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Pembelajaran menjadi membosankan ketika guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena karakteristik anak kelas rendah masih pada tahap operasional konkrit. Pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Afifah & Fitriawanawati, 2021). Motivasi belajar harus ditanamkan sedini mungkin, agar dapat membentuk kepribadian yang gemar belajar.

Pada penelitian ini peneliti menjadikan SD Negeri Polowijen 1 Kota Malang sebagai tempat penelitian. SD Negeri Polowijen 1 ini termasuk dalam sekolah di pusat kota, sehingga memiliki lingkungan yang padat penduduk. Keseluruhan peserta didik di sekolah ini berjumlah 113. Kurikulum yang dipakai menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, dimana kurikulum 2013 dipakai untuk kelas 3 dan 6 sedangkan kurikulum merdeka dipakai untuk kelas 1,2,4, dan 5. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data mengenai keterbatasan alat peraga di sekolah tersebut. Selama ini di SD Negeri Polowijen 1 kegiatan belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran untuk seluruh materi, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini juga terjadi pada proses pembelajaran di kelas 1 dimana belum sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1, karena pada usia tersebut kelas 1 masih berada di fase operasional konkret sehingga membutuhkan media konkret untuk membantu prosesnya pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

Dengan demikian berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas, maka dibutuhkannya alat peraga yang menarik sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan membantu untuk memudahkan peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan. Alat peraga yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengenal dan mengingat urutan nama bulan dalam satu tahun. Alat peraga yang dipilih hanya digunakan untuk satu mata pelajaran saja yaitu matematika, karena masalah yang terjadi di SD Negeri Polowijen 1 pada kelas 1 ini mengarah pada permasalahan pembelajaran matematika seperti media yang kurang memadai dan pembelajaran matematika yang kurang mampu dipahami oleh siswa, sehingga dibutuhkannya alat peraga pembelajaran matematika. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membuat alat peraga yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Selain itu, peserta didik dapat belajar melalui kegiatan bermain sehingga peserta didik dapat belajar matematika dengan lebih menyenangkan. Berdasarkan latar belakang yang sudah disajikan, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Bulan Materi Waktu untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polowijen 1".

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media Spinner Bulan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2014:494), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat kebutuhan serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk media Spinner Bulan agar memudahkan siswa dalam belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Polowijen 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket yang diberikan kepada ahli dan pengguna. Ahli media dan ahli materi melakukan validasi terhadap media Spinner Bulan, sedangkan pengguna yaitu guru dan siswa melakukan uji kepraktisan terhadap media Spinner Bulan.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa bilangan dari skor angket, sedangkan data kualitatif berupa data dalam bentuk deskriptif yaitu saran dari ahli maupun pengguna. Hasil evaluasi ahli dan pengguna diperoleh menggunakan skala Likert.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media Spinner Bulan yang dihasilkan akan menampilkan nama-nama bulan dalam satu tahun, kemudian terdapat pula “sebelum, bulan ini, dan sesudah” pada media tersebut. Media tersebut akan diputar kemudian akan berhenti. Anak panah akan menunjuk pada nama-nama bulan. Misalnya setelah diputar, anak panah di tengah menunjukkan bulan April. Maka anak panah pertama akan menunjukkan bulan sebelumnya yaitu bulan Maret, dan anak panah kedua akan menunjukkan bulan sesudahnya yaitu bulan Mei. Materi yang dibahas disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada kelas I yaitu materi waktu lebih tepatnya membahas mengenai bulan dalam satu tahun.

Hasil uji coba media Spinner Bulan dengan menggunakan metode ADDIE. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui skor dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna. Kemudian data kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Ahli media dan ahli materi memberikan penilaian terhadap validitas produk.

Uji validitas produk diperoleh dari hasil evaluasi ahli media dan ahli materi, sedangkan hasil kepraktisan produk diperoleh dari hasil evaluasi pengguna. Hasil evaluasi ahli dan pengguna diperoleh menggunakan skala Likert pada tabel berikut.

**Tabel 1.1** Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Belum sesuai	2
Sangat belum sesuai	1

Hasil Skor

Skor yang diperoleh akan diolah menjadi data hasil evaluasi ahli dan pengguna sehingga menjadi skor total. Pengolahan data hasil validasi dan kepraktisan menggunakan rumus dari Akbar (2016:82) yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan Rumus:

V = Validasi

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Hasil validasi akan dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Media Spinner Bulan divalidasi kepada ahli media. Hasil validasi media dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 1.2** Skor Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Bahasa	25	24	96%	Sangat Valid
2	Penyajian	25	25	100%	Sangat Valid
3	Tampilan	20	20	100%	Sangat Valid
4	Animasi	25	25	100%	Sangat Valid
	Hasil Penilaian	95	94	98%	Sangat Valid

Hasil dari validasi ahli media yaitu memperoleh persentase sebesar 98%. Saran dari ahli media yaitu media Spinner Bulan sebaiknya dioptimalkan dengan kelengkapan petunjuk pemanfaatan. Hasil dari validasi ahli media menunjukkan bahwa Spinner Bulan termasuk dalam kategori sangat valid.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Media Spinner Bulan divalidasi kepada ahli materi. Hasil validasi materi dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 1.3** Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Materi	45	38	84%	Sangat Valid
2	Bahasa	25	25	100%	Sangat Valid
3	Strategi Pembelajaran	25	22	88%	Sangat Valid
	Hasil Penilaian	95	85	89%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi yaitu memperoleh persentase 89%. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Spinner Bulan termasuk dalam kategori sangat valid.

## 3. Hasil Validasi Pengguna

Media Spinner Bulan diuji coba kepada pengguna. Pengguna dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Hasil uji coba dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 1.4** Skor Uji Coba Pengguna (Guru)

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Materi	15	14	93%	Sangat Praktis
2	Bahasa	15	15	100%	Sangat Praktis
3	Penyajian	10	9	90%	Sangat Praktis
4	Tampilan	10	9	90%	Sangat Praktis
5	Kepraktisan	15	14	93%	Sangat Praktis
	Hasil Penilaian	65	61	93%	Sangat Praktis

**Tabel 1.5** Data Hasil Uji Coba Pengguna (Siswa)

No	Nama	Skor					Tsh	Tse
		Aspek Materi	Aspek Bahasa	Aspek Penyajian	Aspek Tampilan	Aspek Kepraktisan		
1	AF	15	20	10	10	15	70	70
2	AL	13	20	8	9	15	70	65
3	LN	14	20	9	10	14	70	67
4	OKV	14	19	10	10	14	70	67
5	SYF	15	20	10	10	15	70	70
	Jumlah						350	339
	Hasil Penilaian						96%	

Hasil validasi pengguna (guru) memperoleh hasil persentase sebesar 93%, sehingga media Spinner Bulan dikategorikan sangat praktis. Hasil validasi pengguna (siswa) memperoleh hasil persentase sebesar 96%, sehingga media Spinner Bulan dikategorikan sangat praktis.

## 4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan media Spinner Bulan materi waktu bulan dalam satu tahun untuk siswa kelas I SD telah divalidasi kepada ahli media, ahli materi, pengguna, dan dilakukan uji coba kepada siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa media memperoleh persentase sebesar 98% yang masuk kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa media memperoleh persentase sebesar 89% yang masuk kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan oleh pengguna (guru) diketahui bahwa media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93% yang dikategorikan sangat praktis. Terakhir hasil kepraktisan oleh pengguna (siswa) media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% yang dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media Spinner Bulan materi waktu bulan dalam satu tahun untuk siswa kelas I SD dikategorikan sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

### **Daftar Rujukan**

- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PANLINTARMATIKA (PAPAN PERKALIAN PINTAR MATEMATIKA) MATERI PERKALIAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Akbar, S. 2016. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Arima, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi. Jpgsd, 06, 1242–1251.
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa Pgsd