

## **PENGEMBANGAN MEDIA ROULETTE BERBASIS SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV DI SDN PETIR 4 KOTA TANGERANG**

<sup>1</sup>**Sunardin**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Tangerang, Jl. Perintis Kemerdekaan I No.33, RT.007/RW.003, Babakan, Cikokol, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten 15118,

e-mail: [sunardindeo@gmail.com](mailto:sunardindeo@gmail.com)

Phone number author : 087788740549

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Roulette yang layak digunakan untuk mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. yaitu: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Impelementation), dan evaluasi (Evaluation). Evaluasi dilakukan oleh: (1) ahli media; (2) ahli materi; (3) ahli praktisi; (4) respon peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Petir 4 Kota Tangerang. Teknik pengumpulan data: (1) wawancara; (2) observasi; (3) angket. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil validasi ahli media menunjukkan media Roulette termasuk kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata skor 3,33, dan hasil validasi ahli materi menunjukkan media Roulette termasuk kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata skor 3,46. dari kedua ahli tersebut menunjukkan media Roulette termasuk kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata skor 3,40. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media Roulette memiliki kriteria "Sangat Baik" dengan rata-rata skor 3,29. Maka media pembelajaran Roulette berbasis saintifik layak digunakan.

**Kata kunci** : media pembelajaran, Roulette, berbasis saintifik, IPS.

### **Abstract**

*This study aims to produce Roulette media products that are suitable for use in social studies class IV at SDN Petir 4 Tangerang City. This research includes the type of research and development (Research and Development) using the ADDIE model. analysis, design, development, implementation, and evaluation. Evaluation is carried out by: (1) media experts; (2) material expert; (3) expert practitioners; (4) students' responses. The research subjects were fourth grade students of SDN Petir 4 Kota Tangerang. Data collection techniques: (1) interviews; (2) observation; (3) questionnaire. Data analysis techniques used qualitative and quantitative. From the results of the media expert's validation, it shows that Roulette media is included in the "Very Good" category with an average score of 3.33. And the results of the material expert's validation show that the Roulette media is in the "Very Good" category with an average score of 3.46. The two experts indicated that Roulette was in the "Very Good" category with an average score of 3.40. the Roulette media has "Very Good" criteria with an average score of 3.29. Based on the results of this assessment, the scientific-based Roulette learning media is suitable*

**Keywords:** learning media, Roulette, scientific-based, social studies

## PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan cita-cita ideal yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yakni:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, dunia pendidikan juga perlu dikembangkan, dalam hal ini misalnya dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas perlunya pengembangan dalam penggunaan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Sehingga pembelajaran tidak hanya diartikan dengan transfer ilmu dari guru untuk muridnya.

Dalam pendidikan sekolah dasar ada beberapa muatan pelajaran yaitu, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Seni Budaya, PJOK dan IPS. Salah satunya ada mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan ekonomi manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu, serta berbagai aktivitas kehidupannya. Menurut Permendiknas No. 57 Tahun 2014 tentang Standar Isi Kurikulum 2013 yaitu:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warganegara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang bisa digunakan

oleh guru dan siswa. Dan media pembelajaran yang membantu komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran tersebut yaitu media pembelajaran Roulette berbasis saintifik.

Kata Roulette atau rolet berasal dari bahasa Prancis yang diartikan dalam bahasa Indonesia berarti “roda kecil”. Roda kecil yang dapat berputar ke sebuah arah oleh penggunanya. Roulette atau rolet sendiri diadopsi dari sebuah permainan roda putar atau roda pintar.

Permainan Roulette adalah pengembangan dari permainan roda pintar. Permainan ini merupakan papan yang sangat terkenal di dunia khususnya pada duni judi yang biasa disebut permainan roda kecil. Dalam papan Roulette terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari Roulette disesuaikan pada setiap simbol atau warna. Sehingga permainan roulette adalah alat yang berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis saintifik pada mata pelajaran IPS (Andoko, 2018).

Permainan Roulette yang bersifat game & fun. Seperti dinyatakan oleh Sadiman dalam media pembelajaran (2006), media pembelajaran permainan mempercepat proses belajar dan pencapaian target pembelajaran. Sehingga diharapkan prestasi belajar siswa meningkat (Purwaningsih, 2014).

Media roulette adalah suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif yang mempunyai beberapa manfaat. Manfaat media roulette sebagai berikut: (1) Mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, (2) Siswa menjadi lebih tertarik karena media menggunakan berbagai variasi warna, (3) Dapat membentuk siswa menjadi aktif dalam kegiatan proses belajar, (4) Siswa dapat dilibatkan dalam pembelajaran, (5) Kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa.

Media pembelajaran Roulette ini akan berbasis saintifik sesuai dengan kurikulum yang ada di Indonesia yaitu kurikulum 2013. Melalui kurikulum 2013 proses pembelajaran diperkuat dengan pendekatan saintifik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Musfiqon (2015) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik artinya pembelajaran itu dilakukan secara ilmiah. Oleh karena itu, pendekatan saintifik (scientific) disebut juga sebagai pendekatan ilmiah

Menurut Sani (2017) mengemukakan bahwa Pendekatan saintifik berkaitan erat dengan metode saintifik. Metode saintifik (ilmiah) pada umumnya melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi yang dibutuhkan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data. Metode ilmiah pada

umumnya dilandasi dengan pemaparan data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Oleh sebab itu, kegiatan percobaan dapat diganti dengan kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber.

Menurut Musfiqon, dkk (2015), langkah-langkah pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik), meliputi mengamati, menanya, pengumpulan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Sugiyono (2016) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model penelitian yang dikembangkan adalah model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan siswa. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Petir 4 Kota Tangerang. Teknik analisis dihitung dengan menggunakan Skala Likert dengan skala 4 untuk kriteria “Sangat Setuju” dan skala 1 untuk kriteria “Sangat Tidak Setuju”. Dari data angket validasi dianalisis menggunakan rumus rerata skor, yaitu :

$$X = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maks. indikato} \times 4}$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi

No	Jumlah Skor	Rerata Skor	Klasifikasi
4	326 s/d 400	$3,25 < \bar{x} \leq$ 4,0	Sangat Setuju

3	251 s/d 325	$2,5 < \bar{x} \leq$ 3,25	Setuju
2	176 s/d 250	$1,75 < \bar{x} \leq$ 2,5	Tidak Setuju
1	100 s/d 175	$1,0 < \bar{x} \leq$ 1,75	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Widoyoko 2020:30)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan-tahapan dari model ADDIE yaitu:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Peneliti sudah menganalisis maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang ada dan untuk menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *Roulette* dengan pendekatan saintifik. Selain menambah minat siswa untuk belajar, media *Roulette* juga dapat meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik digunakan agar siswa mampu berpikir secara ilmiah dengan langkah 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikannya.

### 2. *Design* (Perencanaan)

Penyajian media *Roulette* ini berbentuk 3 dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Media ini juga berbentuk lingkaran yang dapat diputar oleh guru dan siswa. Media roulette menggunakan bahan triplek dan kertas asturo memiliki 12 potongan yang berisi materi dan soal yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membawa suasana dalam permainan dan juga produk yang dikembangkan peneliti dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Produk dibuat di dalam tahap ini.



Gambar 1. Media Roulette



Gambar 2. Materi Media Roulette

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran *Roulette* dinyatakan oleh ahli media, materi, dan ahli praktisi maka media pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di SDN Petir 4 Kota Tangerang dengan subyek penelitian siswa kelas IV. Uji coba produk ini dilakukan menjadi 1 tahap yang diikuti 25 orang siswa.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kevalidan media dari dosen ahli dan analisis kepraktisan media dari hasil angket respon siswa.

*Tabel 2. Hasil Analisis Kevalidan*

No	Aspek Penilaian	Total skor	Rata-rata	klasifikasi
1	ahli media	100	3,40	SangatSetuju
2	ahli materi	104		
	jumlah	204		

*Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik*

No	Aspek Penilaian	Skor	Rata-Rata	Klasifikasi
1.	Aspek Materi	502	3,29	SangatSetuju
2.	Aspek media	412		
3.	Aspek Persyaratan Media	319		
	Jumlah	1233		

## KESIMPULAN DAN HASIL

Kualitas media roulette berbasis saintifik tergolong sangat baik, hasil tersebut diperoleh dari penilaian ahli media dengan skor rata-rata sebesar 3,33 dan ahli materi dengan rata-rata skor 3,46 sehingga mendapat skor akhir sebesar 3,40 yang menunjukkan kriteria sangat baik. Selain itu, media pembelajaran *Roulette* berbasis saintifik tergolong praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian ahli praktisi dengan rata-rata skor 3,13 dan angket respon peserta didik dengan rata-rata skor sebesar 3,29 sehingga mendapatkan skor akhir sebesar 3,21 yang menunjukkan kriteria baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andoko, P. A. (2018). Pengembangan AlatEvaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga, Vol. 06*(No. 04), 175-179.
- Anggara, D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* . Pamulang: LatidimaPress.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hamzah, Utami, L., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan MediaPembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Hasil Kajian, Vol. 5*(No. 2), 77-81.
- Purwaningsih, Y. U. (2014). Efektifitas Pembelajaran Biologi dengan Pendekatan Sainifik MenggunakanMedia Wheel Concerned. *Jurnal BIOEDUKATIKA, Vol. 2*(No. 2), 38-41.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Sani, R. (2017). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.