



Penerapan Media Pembelajaran Roda Putar Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

VicKenza Firnanda¹, Zulmi Aryani²

STKIP Widyaswara Indoneisa

¹kenzafirnanda@gmail.com, ²aryanizulmi@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the educational spinning wheel learning media in enhancing students' learning motivation. This learning media is designed to create an interactive and enjoyable learning environment, thereby attracting students' attention and increasing their active participation in the learning process. The research method used is classroom action research (CAR) with a qualitative descriptive approach. The subjects of this study were students of IV at Elementary School. Data collection techniques included observations, interviews, and student motivation questionnaires before and after the implementation of the educational spinning wheel media. The results showed that the use of the educational spinning wheel media significantly improved students' learning motivation. Students became more enthusiastic, active, and focused during learning activities. Furthermore, this media also proved effective in encouraging student engagement in group discussions and collaborative learning activities. Therefore, the implementation of the educational spinning wheel learning media is recommended as an effective learning innovation to enhance students' learning motivation.

Keywords: *Learning Media, Educational Spinning Wheel, Learning Motivation, Learning Innovation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran roda putar edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media roda putar edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan aktivitas pembelajaran kolaboratif. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran roda putar edukatif direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Roda Putar Edukatif, Motivasi Belajar, Inovasi Pembelajaran.*

A. Pendahuluan

Roda Putar Edukatif (RPE) adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk

meningkatkan minat dan partisipasi siswa di kelas. Media ini berbentuk roda berwarna dengan angka atau teks di setiap segmennya.

Roda ini dapat diputar sehingga menunjuk secara acak pada salah satu bagian yang ditandai. Media RPE juga memiliki banyak sekali manfaat jika diterapkan bagi guru dan siswa, manfaat yang dirasakan oleh guru ketika menggunakan media ini yaitu, guru tidak perlu menghabiskan waktu lama dalam menjelaskan materi pembelajaran, dan media ini juga lebih memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Kemudian manfaat yang dirasakan oleh siswa yaitu siswa menjadi tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga permainan ini merupakan alternatif yang menarik yang dapat digunakan sebagai starting point untuk mengajarkan konsep matematika, Bahasa Indonesia dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran Roda Putar dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD dengan kelebihan yang dimiliki media pembelajaran roda putar edukatif, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Roda Putar Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan:

a. Analisis (Analysis):

- Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran.
- Melakukan studi literatur dan observasi terkait penggunaan media edukatif di kelas.

b. Perancangan (Design):

- Mendesain konsep awal roda putar edukatif yang interaktif dan sesuai dengan materi pembelajaran.
- Menentukan konten edukatif, bahan, dan mekanisme roda putar.

c. Pengembangan (Development):

- Membuat prototipe roda putar edukatif.
- Melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk.

d. Implementasi (Implementation):

- Mengujicobakan media roda putar pada kelompok kecil (10–15 siswa).
- Melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba awal.
- Mengimplementasikan media pada kelompok besar (kelas penuh).

e. Evaluasi (Evaluation):

- Melakukan evaluasi efektivitas media melalui pretest dan posttest.
- Mengumpulkan data umpan balik dari siswa dan guru melalui angket.

3. Populasi dan Sampel

- **Populasi:** Siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- **Sampel:** Dipilih secara purposive sampling pada dua kelas di satu sekolah dasar yang memiliki karakteristik sesuai kebutuhan penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

- **Tes Pretest dan Posttest:** Untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa.
- **Angket Respon Siswa dan Guru:** Untuk mengetahui tingkat keterterimaan dan kepuasan terhadap media yang dikembangkan.
- **Wawancara Terstruktur:** Untuk mendapatkan data kualitatif mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

Menurut Selfara et al., 2022 menyatakan bahwa media roda putar edukatif merupakan suatu alat berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar putar atau berkeliling yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media ini mengajarkan untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

1. Tujuan Media Pembelajaran Roda Putar Edukatif (RPE)

- a. Meningkatkan Motivasi Belajar
Memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan interaktif untuk menarik minat siswa

- b. Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis.

Melatih siswa dalam mengambil keputusan cepat dan memecahkan masalah melalui permainan yang menantang.

- c. Mempermudah Pemahaman Materi.

Membantu siswa memahami konsep atau materi pelajaran secara lebih visual dan praktis.

- d. Melatih Konsentrasi dan Fokus

Mengasah keterampilan fokus siswa saat mengikuti alur permainan dan menjawab pertanyaan dari roda putar.

2. Manfaat Media Roda Putar Edukatif (RPE)

- a. Membuat siswa lebih aktif dan interaktif

Menurut Redina Simbolon, penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa, sehingga membuat mereka lebih aktif dan interaktif, serta menjadikan proses pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.

- b. Meningkatkan interaksi sosial

Menurut Gagne (1985) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya untuk tujuan akademik, tetapi juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa

3. Bahan dan Alat yang Digunakan

- a. Kertas karton atau papan tebal
- b. Cat atau spidol berwarna
- c. Peniti atau paku payung
- d. Jarum putar (bisa menggunakan tutup botol atau plastik tebal)
- e. Angka dan warna sesuai desain pada roda putar

4. Langkah langkah Pembuatan Media Roda Putar Edukatif (RPE)

- a. Potong karton menjadi lingkaran berdiameter 30-40 cm
- b. Bagi lingkaran menjadi 12-20 bagian

dengan ukuran yang sama

- c. Warnai setiap bagian dengan warna yang berbeda
- d. Tuliskan angka atau kata-kata pada setiap bagian sesuai kebutuhan pembelajaran
- e. Pasang jarum putar di bagian tengah roda agar bisa berputar
- f. Tempatkan roda pada papan vertikal atau gunakanudukan agar bisa diputar dengan mudah

5. Cara Menggunakan Media RPE dalam Pembelajaran

Permainan Hitung Cepat: Guru memberikan pertanyaan matematika sederhana (contoh: $5 + 3$). Siswa memutar roda, dan jika jarum berhenti pada angka 8, maka siswa tersebut dianggap benar.

Tebak Warna: Untuk melatih pengenalan warna. Siswa memutar roda dan harus menyebutkan warna bagian yang ditunjuk jarum.

Kosakata Bahasa Indonesia: Setiap bagian berisi kata yang harus dibaca oleh siswa. Setelah memutar roda, siswa membaca kata yang muncul dan membuat kalimat dengan kata tersebut.

Latihan Soal Pilihan Ganda: Roda dapat dimodifikasi untuk pembelajaran berbasis soal. Setiap angka mewakili pilihan jawaban dari soal yang diberikan.



D. Kesimpulan (12 pt, Bold)

Media roda putar edukatif merupakan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Melalui penggunaan visual yang bergerak dan berputar, media ini memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah diingat. Selain itu, roda putar edukatif juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, mendorong mereka untuk lebih fokus dan termotivasi. Media ini fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai konteks pelajaran, memberikan variasi dalam metode pengajaran, serta mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami informasi yang disampaikan.

E. Daftar Pustaka (12 pt, Bold)

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Kemp, J. E. (2011). *Instructional Design: A Plan for Unit and Course Development*. New York: Harper & Row.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.
- Kurniawan, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45-56.
- Suhendar, A., & Purnama, E. (2019). *Inovasi Pembelajaran Menggunakan Media Visual: Teori dan Praktik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.