

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROPI (RODA PINTAR) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS II SD

Anna Triyana Larasati¹, Suryaman²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: annatriyanalarasati@gmail.com¹, suryaman.unira@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang prestasi belajar siswa pada kelas II materi merawat hewan dan tumbuhan melalui media pembelajaran ROPI (Roda Pintar). Tujuan penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ROPI terhadap prestasi belajar siswa kelas II. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri II Glanggang, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang menggunakan siswa sebanyak 36 siswa kelas II SD Tahun ajaran 2019-2020. Teknik dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan (1) media dan materi pembelajaran ROPI (Roda Pintar) dinyatakan dapat digunakan dan diujicobakan di lapangan tanpa revisi setelah melewati tahap validasi media, (2) untuk mengukur prestasi belajar kognitif dibuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, (3) untuk mengukur prestasi belajar aspek psikomotor ditunjukkan dengan nilai keterampilan.

Kata kunci: ROPI, Media Pembelajaran, Prestasi Belajar

Abstract: This study examines student achievement in grade II material caring for animals and plants through learning media ROPI (Roda Pintar). The purpose of this research is to develop learning media products ROPI (Roda Pintar) and to determine the feasibility level of ROPI learning media on student achievement in grade II. The research and development model used in this study refers to the Research and Development (R&D) research model. This research was conducted at SD Negeri II Glanggang, Pakisaji District, Malang Regency using 36 students of grade II SD for the 2019-2020 school year. The techniques and instruments used in this study were interviews, observations, questionnaires, tests, performance, and documentation. Based on the results of the research conducted, it shows (1) media and learning materials ROPI (Roda Pintar) can be used and tested in the field without revision after passing the media validation stage, (2) to measure cognitive learning achievement it is proven that there is a significant difference between the pretest and posttest, (3) to measure the learning achievement of the psychomotor aspects indicated by skill scores.

Keywords: ROPI, Learning Media, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk mempelajari pengetahuan baru. Proses penggalian pengetahuan siswa tidak terlepas dari beberapa faktor, seperti metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014: 4) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, film, *slide*, foto, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa penapat ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran tentunya harus memperhatikan fungsi media tersebut, karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam memperjelas materi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2014: 28) dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran terutama siswa kelas rendah yang cenderung senang bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 2 Glanggang, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang Tahun Ajaran 2019-2020, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di kelas II. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, jumlah siswa yang banyak (38 siswa), dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Upaya untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran tematik tersebut memprakarsai penulis untuk melakukan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengenai media pembelajaran, sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga diambil sebuah penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran ROPI (Roda Pintar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II SD”***.

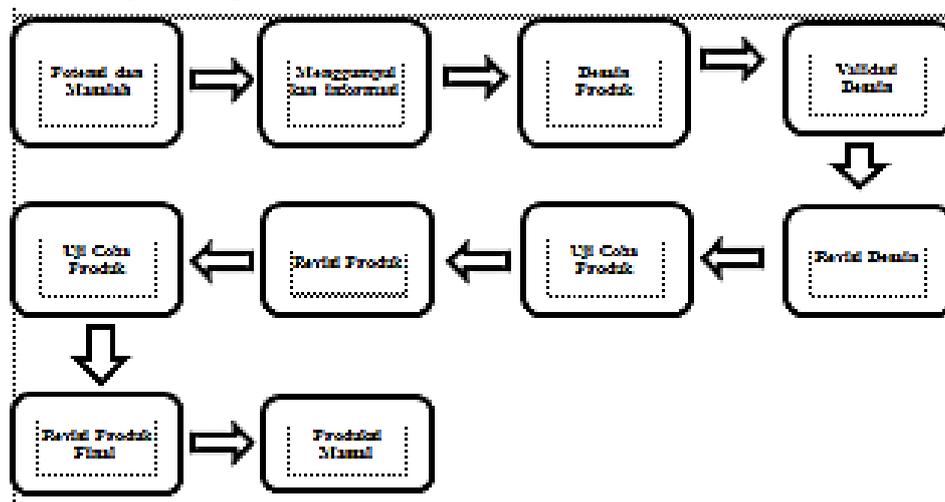
METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) mengacu pada Sugiono (2010: 407) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini memproyeksikan pembuatan media pembelajaran baru untuk mendukung proses pembelajaran tematik, serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran saat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari tiga komponen, yaitu hasil belajar peserta didik (kemampuan berpikir kreatif), keaktifan peserta didik, dan respon peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 19 Desember 2019 sampai dengan 01 Agustus 2020, melalui proses observasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk kelompok kecil, revisi produk, uji coba produk kelompok besar.

Subyek Penelitian dalam penelitian ini siswa kelas II SD Negeri 2 Glanggang Tahun Ajaran 2019/2020. Subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 36 siswa kelas II di SD Negeri 2 Glanggang, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

Prosedur penelitian dalam pengembangan media ROPI (Roda Pintar) ini menggunakan model yang dikembangkan Sugiono.



Gambar 1. Langkah-Langkah Metode Penelitian R&D

Adapun pengembangan yang diambil hanya 9 langkah. Langkah 10 tidak dilaksanakan karena penelitian hanya dilakukan pada 1 SD (Sekolah Dasar), selain itu juga karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Desain uji coba dalam penelitian ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media pembelajaran Roda Pintar (ROPI) yang melalui validasi yaitu validasi ahli materi dan media.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara kepada wali kelas SDN 2 Glanggang, observasi pembelajaran dan sarana prasarana, angket kebutuhan media pembelajaran, penilaian tes berupa kognitif (*pretest-posttest*) dan psikomotor (karya seni rupa), dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa nilai pretest dan posttest siswa, hasil angket kebutuhan media pembelajaran, hasil observasi, karya seni, serta foto.

Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan keberhasilan media ROPI (Roda Pintar). Hasil analisis saran dan komentar dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk hasil pengembangan. Keberhasilan penelitian ini diketahui dari tiga komponen, yaitu hasil belajar peserta didik (nilai pretest, posttest, unjuk kerja), keaktifan peserta didik, serta respon peserta didik. Indikator penilaian meliputi (a) nilai pretest, posttest, dan psikomotor mencapai ≥ 75 (lulus); (b) pengembangan media berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk awal penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahap antara lain: tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, dan tahap validasi. Setelah melaksanakan tahap pengumpulan data dan

tahap desain produk (perencanaan) yang telah diselesaikan maka menghasilkan media pembelajaran berupa media ROPI (Roda Pintar).

Berikut tahap-tahap pengembangan media ROPI (Roda Pintar) yaitu: (1) Tahap pengembangan produk awal, tahap ini dimulai dengan tahap sebagai berikut (a) tahap penelitian dan pengumpulan informasi melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji dengan tujuan mengetahui potensi dan masalah; (b) tahap perencanaan, yakni merencanakan pembuatan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran terutama pada materi Pembelajaran Tematik Kelas 2 Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) Subtema 4 (Merawat Tumbuhan) Pembelajaran 4 yang terdapat 3 (tiga) muatan mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP; (c) tahap pengembangan produk awal meliputi penyiapan alat dan bahan utama dari kayu jati dengan bentuk bundar (diameter 40 cm, ketebalan 1 cm), papan penyangga (tinggi 90 cm lebar 60 cm, ketebalan 2 cm), dan kaki (panjang 80 cm, ketebalan 3 cm), kertas bufallo, tinner, cat kayu, lem kayu, sekrup, roda, gergaji, paku, pali, kuas kecil, bor listrik, amplas, spidol, kuas, dan gunting, (d) pembuatan media ROPI (Roda Pintar) sesuai rancangan *astory board*, proses pewarnaan media dengan cat dan tiner, (e) pembuatan kartu soal ROPI dengan bahan kertas bufallo yang telah di desain dengan nomor soal di print serta dilaminating, kartu soal ini berjumlah 15 yang terbagi kedalam 3 (tiga) muatan mata pelajaran, antara lain Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP (f) pembuatan buku panduan untuk memudahkan pengguna menggunakan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar). Pembuatan buku panduan ini menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain cover buku panduan. Buku panduan ini memuat beberapa hal, antara lain: Cover, Identitas penulis buku, Kata Pengantar, Daftar isi, *Story Board* Media Pembelajaran ROPI, *Story Board* Media Pembelajaran Kartu Soal, Gambaran Media Pembelajaran, dan Cara Menggunakan Media Pembelajaran Roda Pintar. (2) Tahap validasi, tahap validasi pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media (dosen ahli media) dan ahli materi (guru kelas II).

Tabel 1. Presentase skor validasi ahli materi dan media

Validasi	Skor	Persentase	Keterangan
Validasi Ahli Materi	53	88 %	Layak dan digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi
Validasi Ahli Media Tahap 1	93	97,8 %	Layak dan digunakan atau diujicobakan di lapangan dengan revisi dan saran
Validasi Ahli Media Tahap 2	94	98,9 %	Layak dan digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi

Sumber : Data yang diolah peneliti

Hasil uji coba produk pada penelitian ini ada 2 kelompok, yaitu: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa dan uji coba kelompok besar seluruh siswa kelas II sebanyak 36 siswa.

Tabel 2. Peningkatan prestasi belajar pada uji coba kelompok kecil dan besar

Penilaian Prestasi Belajar Siswa	Aspek yang Dinilai	Nilai	Skor Rata-Rata	Keterangan
Uji Coba Kelompok Kecil	Pretest	653	81,625	Sangat Baik
	Posttest	713	89,125	Sangat Baik
	Psikomotor	94	31,4	Sangat Baik

Uji Coba Kelompok Besar	Pretest	2.634	75,2571429	Sangat Baik
	Posttest	2.804	80,1142867	Sangat Baik
	Psikomotor	411	132,8	Sangat Baik

Sumber : Data yang diolah peneliti

Berdasarkan hasil validasi materi dan media terhadap media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) terdapat beberapa revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Diberi roda untuk memudahkan proses moving media ROPI.	Pemberian roda dan karet penghambat pada media pembelajaran ROPI (Roda Pintar).



Gambar 2. Media Belum Direvisi



Gambar 3. Media Sudah Direvisi



2. Media diberi gambar (*background*).



Gambar 4. Media Belum Direvisi

Pemberian *Background* pada media ROPI agar lebih menarik.



Gambar 5. Media Sudah Direvisi



3. Kartu soal ditambah menjadi 5 macam tiap 1 nomor kartu soal.



Gambar 6. Media Belum Direvisi

Kartu soal sudah digandakan menjadi 5 macam tiap 1 nomor soal. Total 75 kartu soal.



No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
----	-----------------	-----------------



Gambar 7. Media Sudah Direvisi

4. Media ditambahkan kartu prestasi dan stempel

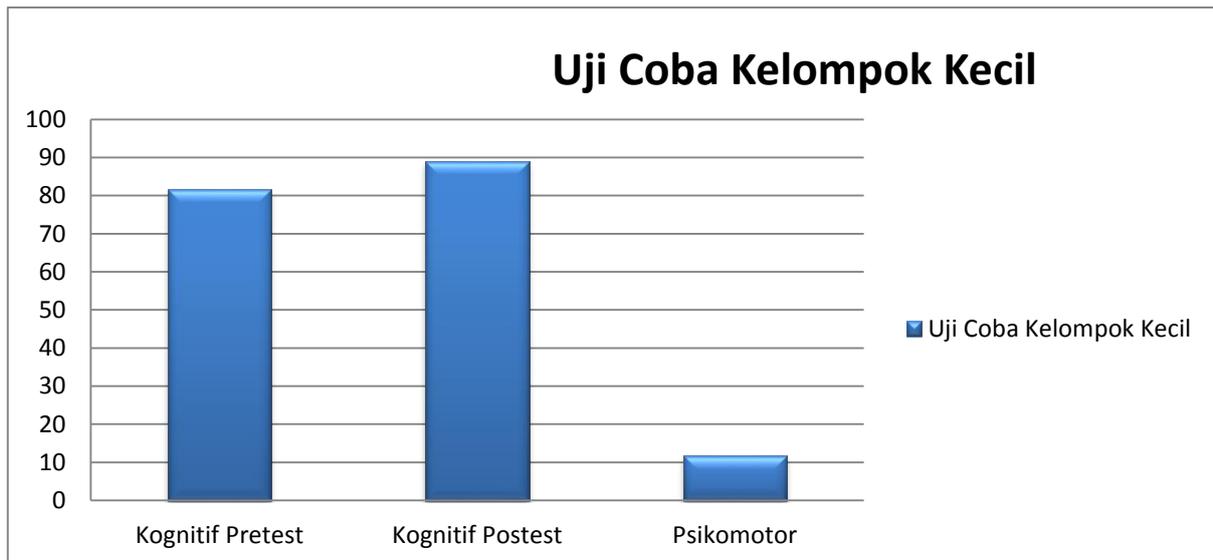


Gambar 8. Media Sudah ditambah Kartu Prestasi dan Stempel

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) pada materi materi Pembelajaran Tematik Kelas 2 Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) Subtema 4 (Merawat Tumbuhan) Pembelajaran 4 yang memiliki 3 muatan mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Media pembelajaran ROPI bertujuan untuk mengukur prestasi belajar siswa kelas II SD. Sebelum menggunakan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) ditemukan beberapa masalah yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan siswa cenderung bosan untuk belajar karena fokus perhatian guru terbagi.

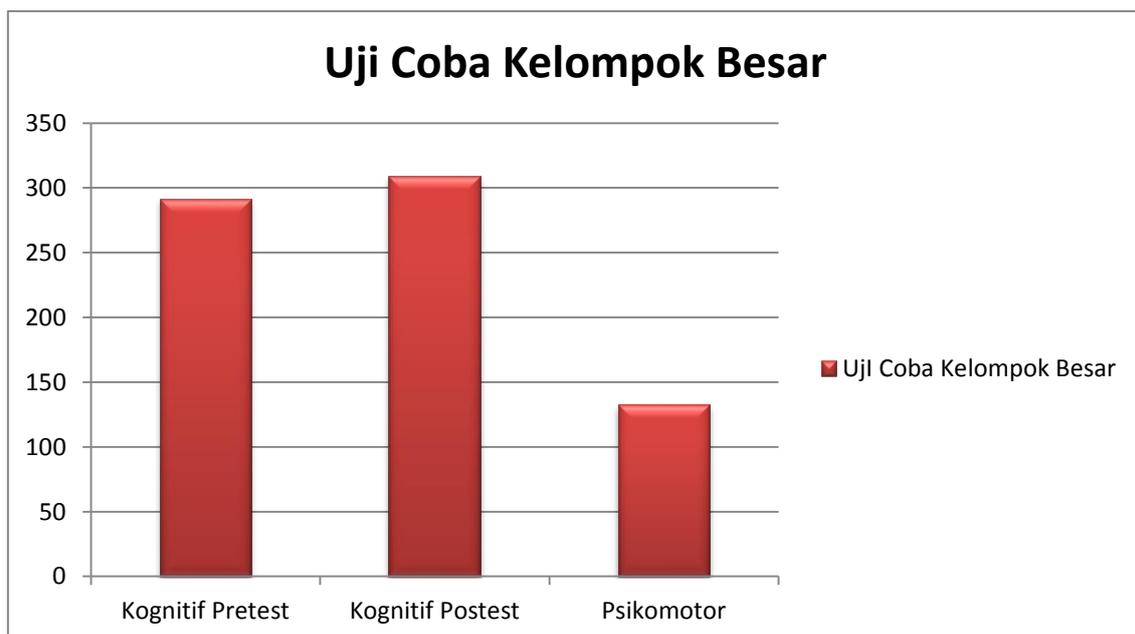
Setelah penggunaan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar karena siswa dapat bermain sambil belajar khususnya pada materi tematik Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) Subtema 4 (Merawat Tumbuhan) Pembelajaran 4. Media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) ini dapat dimodifikasi dengan materi pembelajaran tematik lainnya. Peningkatan hasil belajar dapat ditinjau dari bagan dibawah ini.

Berikut bagan hasil uji coba kelompok kecil aspek kognitif (pretest, postest) dan aspek psikomotor.



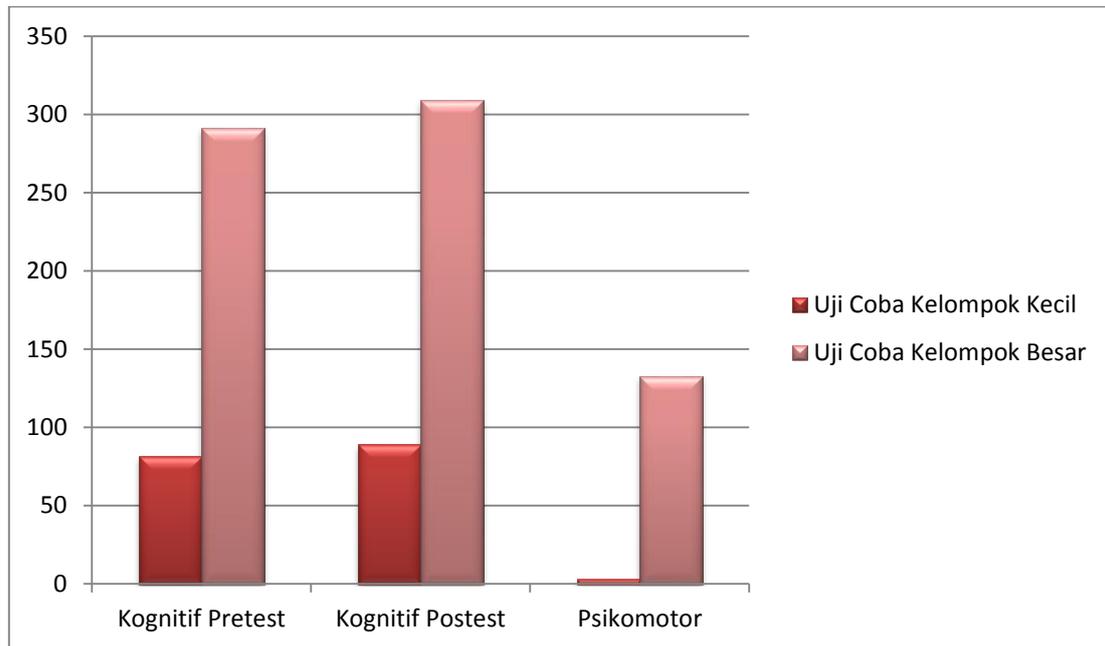
Gambar 9. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pretest, Posttest, dan Psikomotor (Sumber: Data Diolah oleh Peneliti)

Berikut bagan hasil uji coba kelompok besar aspek kognitif (pretest, posttest) dan aspek psikomotor.



Gambar 10. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Besar Pretest, Posttest, dan Psikomotor (Sumber: Data Diolah oleh Peneliti)

Berikut bagan hasil uji coba kelompok kecil, kelompok besar berdasarkan pretest, posttest, dan psikomotor .



Gambar 11. Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Hasil Uji Coba Kelompok Besar Berdasarkan Pretest, Posttest, dan Psikomotor (Sumber: Data Diolah oleh Peneliti)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian dan pembahasan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa: pengembangan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) pada materi pembelajaran tematik Tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan) Subtema 4 (Merawat Tumbuhan) Pembelajaran 4 dilakukan melalui tahap observasi potensi dan masalah, penggumpulan informasi, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (kelompok kecil), revisi produk, serta uji coba pemakaian (kelompok besar). Kelayakan media pembelajaran ROPI (Roda Pintar) dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan presentase 98,9% dengan kriteria layak dan digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi (ahli media), 88% dengan kriteria layak dan digunakan atau diujicobakan di lapangan tanpa revisi (ahli materi). Berdasarkan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai pretest, posttest, dan psikomotor, yaitu: rata-rata pretest 81,6 (pada uji coba kelompok kecil), rata-rata posttest 89 (pada uji coba kelompok besar) rata-rata psikomotor 31,4 (pada uji coba kelompok kecil) sedangkan rata-rata pretest 75 (pada uji coba kelompok besar), rata-rata posttest 80 (pada uji coba kelompok besar), rata-rata psikomotor 132,8 (pada uji coba kelompok besar).

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran, yaitu: (1) Bagi pendidik, media pembelajaran roda pintar ini dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar pada materi pembelajaran tematik yang lain dengan menabahkan kuis-kuis baru yang dapat memperkaya pemahaman siswa, serta dapat, (2) Bagi siswa, media pembelajaran roda pintar ini dapat dibentuk aplikasi yang dapat memudahkan siswa mengakses pembelajaran secara

mandiri, sehingga disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan produk ini dengan bentuk pengembangan yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Widodo, Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aulia. (2016). *Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogar Ilir*. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalyono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Rista Surya. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Roda Pintar Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi II Joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016*. Kediri: UN PGRI Kediri.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jaelani, Muhammad. (2012). *Peningkatan Kemampuan Menulis Hurif Al-Qur'an Melalui Penggunaan Rotar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Khairunnisa, Wardah. (2017). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasution, S. (2004). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung. (1986). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryobroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pengembang PGSD. (1997). *Pembelajaran Terpadu D II PGSD dan S2 Pendidikan Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Yunniartien, Ersya. (2017). *Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaran 2017/2018*. Mataram: Universitas Mataram.