

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI KELAS IV SD  
NEGERI 12 API-API**

**Oleh:**

**SONIA NASTALIA  
NPM. 1810013411056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN  
DI KELAS IV SD NEGERI 12 API-API**

**Disusun oleh:**

**Sonia Nastalia  
NPM. 1810013411056**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan Roda Putar pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Agustus 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

## EXECUTIVE SUMMARY

Sonia Nastalia. 2022. "Pengembangan media Permainan Roda Putar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api". Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

**Pembimbing : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

Pada setiap pembelajaran yang dilakukan tidak semua tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh pendidik, maka agar tujuan pembelajaran dapat tercapai pendidik akan menggunakan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pendidik dan membantu peserta didik saat pembelajaran. Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika ialah tujuan dari setiap pembelajaran dimana peserta didik dapat memahami materi pembelajaran, tugas seorang pendidik ialah sebagai pembimbing yang akan membimbing peserta didik dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Maka digunakan Media Permainan Roda Putar untuk membantu pendidik dan peserta didik karena belum adanya penggunaan media pembelajaran. Media permainan roda putar yang dikembangkan dengan soal-soal latihan, serta juga terdapat kartu bernyanyi dan menari agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan dengan baik. Maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Roda pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api".

Media permainan roda putar merupakan salah satu media pembelajaran yang inovasi, kreatif serta menarik yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran, dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan penggunaan media ini sangat bagus untuk pembelajaran matematika, dengan permainan roda putar ini agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, penggunaan media permainan ini dapat menarik peserta didik dalam belajar dan tidak malas dalam mengerjakan latihan. Djamarah dalam Wahab (2006:1), media dapat disebut juga sebagai alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga media dapat dikatakan bahwa sesuatu yang dapat menyampaikan suatu pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Arifin (2018:28), metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan metode penelitian *research and development* karena peneliti ingin mengembangkan produk berupa media roda putar yang dapat berguna untuk memecahkan masalah yang peneliti lakukan di SD Negeri 12 Api-api. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) dengan model pengembangan disebut 4 D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Trianto (2014:233), model 4 D terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan) dan *desiminate* (tahap penyebaran). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini akan divalidasi oleh pakar dan kemudian akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 12 Api-api. Pada saat di uji cobakan diamati keterlaksanaan media yang sudah dibuat. Namun karena keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya maka dalam penelitian ini dikembangkan

hingga tahap *develop* atau dapat disingkat dengan 3D. Tahapan yang pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini dilakukan penetapan pembelajaran dengan cara menganalisis kurikulum yang sedang berlaku, kurikulum yang sedang diberlakukan pada SD Negeri 12 Api-api adalah kurikulum 2013 revisi 2018 pada mata pelajaran Matematika materi pecahan KD. 3.1 dan 4.1. Tahapan yang kedua yaitu perancangan (*design*), pada tahap ini dirancang Media Permainan Roda Putar Pada Mata pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api. Media roda putar yang akan dikembangkan adalah dengan lebih banyak soal-soal latihan yaitu kartu bernyanyi atau kartu menari, serta tampilan yang lebih menarik agar pembelajaran matematika lebih menyenangkan, media roda putar dapat digunakan pada semua pembelajaran. Tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas, Validasi pada Media Roda Putar Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api divalidasi oleh 3 orang pakar ahli dari Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli tampilan. Praktikalitas pada Media Permainan Roda Putar Pada Mata pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 12 Api-api dipraktikalitas oleh pendidik dan peserta didik. Efektifitas Media Roda Putar dilakukan dengan melihat *pretest* dan *posttest* peserta didik. *Pretest* digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar pengetahuan awal peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran sedangkan *posttest* digunakan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Media Roda Putar.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan roda putar pembelajaran matematika materi pecahan diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 94% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik diperoleh rata-rata keseluruhan 91,7% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk efektifitas *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata keseluruhan 0,73 dengan kriteria tinggi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Roda Putar pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 12 Api-api ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dikelas IV SD Negeri 12 Api-api.

---

Kata kunci : Pengembangan, Media Roda Putar, Pembelajaran Matematika

## EXECUTIVE SUMMARY

Sonia Nastalia. 2022. "Development of Spin Wheel Game Media in Mathematics Subjects on Fractions in Grade IV SD Negeri 12 Api-api". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor : Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.**

In every learning carried out not all learning objectives can be achieved by educators, so that learning objectives can be achieved educators will use a learning media to facilitate educators and help students during learning. The understanding of students in learning mathematics is the goal of every learning where students can understand the learning material, the task of an educator is as a guide who will guide students in achieving a certain goal. Then the Play Wheel Game Media is used to help educators and students because there is no use of learning media. The rotating wheel game media was developed with practice questions, as well as singing and dancing cards so that students can learn while playing, this media will be used in providing training to students to make it easier for students to work on practice questions well. So a research was conducted with the title "Development of Wheel Game Media in Mathematics Subjects in Class IV SD Negeri 12 Api-api".

The rotating wheel game media is one of the innovative, creative and interesting learning media that can be used by educators in learning, in learning mathematics on fraction material the use of this media is very good for learning mathematics, with this rotating wheel game so that learning is not monotonous and boring, the use of This game media can attract students in learning and not lazy in doing exercises. Djamarah in Wahab (2006:1), the media can also be referred to as a tool that can be used as a distributor of messages to achieve learning objectives. So that the media can be said that something that can convey a message and can stimulate the thoughts, feelings and willingness of students so that it can encourage the learning process in him.

This research was designed using the Research and Development (R&D) method. According to Arifin (2018: 28), the research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. Researchers use research and development research methods because researchers want to develop products in the form of rotating wheels media that can be useful for solving problems that researchers do at SD Negeri 12 Api-api. This research is a

research and development with a development model called 4 D which was developed by Thiagarajan. According to Trianto (2014: 233), the 4D model consists of 4 stages, namely: define (defining stage), design (design stage), develop (development stage) and desiminate (deployment stage). The products developed in this study will be validated by experts and then will be tested on fourth grade students of SD Negeri 12 Api-api. At the time of the trial, the implementation of the media that had been made was observed.

However, due to limited ability, time and cost, this research was developed to the develop stage or can be shortened to 3D. The first stage is the definition stage, at this stage the determination of learning is carried out by analyzing the current curriculum, the curriculum that is being implemented at SD Negeri 12 Api-api is the 2013 revised 2018 curriculum in the Mathematics subject matter of KD fractions. 3.1 and 4.1. The second stage is the design, at this stage the Play Wheel Game Media is designed for Fractional Mathematics Subjects in Grade IV SD Negeri 12 Api-api. The rotating wheel media that will be developed is with more practice questions, namely singing cards or dancing cards, as well as a more attractive appearance so that mathematics learning is more fun, the spinning wheel media can be used in all learning. The third stage, namely development, includes validity, practicality, and effectiveness. Validation on the Media Wheel Spinning Fractions in Grade IV SD Negeri 12 Api-api was validated by 3 experts from the lecturers of the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University consisting of from material experts, linguists, and display experts. Practicality of the Playing Wheel Game Media in Mathematics Subjects on Fractions in Grade IV SD Negeri 12 Api-api is practiced by educators and students. The effectiveness of the Spin Wheel Media is done by looking at the students' pretest and posttest. The pretest is used to obtain data on the learning outcomes of students' prior knowledge before starting learning activities, while the posttest is used to obtain student learning outcomes after using the Spin Wheel Media.

Based on the results of research on the development of the rotating wheel game media for learning mathematics with fractions, an overall average validity of 94% was obtained with very valid criteria, while for practicality by educators and students, an overall average of 91.7% was obtained with very practical criteria, and for the effectiveness of the pretest and posttest obtained an overall average of 0.73 with high criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the Spin Wheel Game Media in the mathematics subject matter of fractions in grade IV SD Negeri 12 Api-api is very valid, very practical, and effectively used in learning mathematics, so it can be used as one of the learning media in class IV SD Negeri 12 Api-api.

---

Keywords: Development, Spin Wheel media, Mathematics Learning

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. B. U. B. ,& Nurdyansyah (2018). *Buku ajar metodologi penelitian pendidikan*. Sidoerjo, Jawa Timur : Umsida Press.
- Trianto.(2014).*Model pembelajaran Terpadu, konsep,strategi,dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., & Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*.Aceh :Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.