



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2987 - 2997

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Dampak Media *Flip chart* Kuis Roda Putar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ferina Kurniawati<sup>1</sup>, Setyo Eko Atmojo<sup>2✉</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [ferferinak21@gmail.com](mailto:ferferinak21@gmail.com)<sup>1</sup>, [setyoekoatmojo@yahoo.co.id](mailto:setyoekoatmojo@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Motivasi penelitian ini bermula dari permasalahan di kelas dimana guru hanya mengandalkan bahan ajar dan media pembelajaran konvensional, seperti buku, spidol, papan tulis, dan penggaris, tanpa memasukkan unsur kreatif apapun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media *flip chart* kuis roda berputar dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Strategi pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, validasi ahli materi ahli media, jawaban guru dan siswa, serta pemanfaatan soal pretest posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi memiliki tingkat kelayakan sebesar 90% dan ahli media memiliki tingkat kelayakan sebesar 92%, keduanya masuk dalam kategori "Sangat Baik". Keefektifan media *flip chart* kuis roda dalam meningkatkan prestasi belajar IPA dibuktikan melalui uji t sederhana mandiri. Skor posttest yang diperoleh menghasilkan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037, kurang dari ambang batas sebesar 0,05. Selain itu, kepraktisan media *flip chart* kuis roda putar dievaluasi berdasarkan respon guru dan siswa. Persentase respon guru ditemukan sebesar 92%, sedangkan rata-rata persentase respon siswa berkisar antara 81% hingga 100%, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flip chart* kuis roda putar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Flip chart* Kuis Roda Putar, Prestasi Belajar

### Abstract

*The motivation for this research stemmed from a classroom issue where teachers solely relied on conventional teaching materials and learning media, such as books, markers, whiteboards, and rulers, without incorporating any creative elements. The objective of this study is to create a rotating wheel quiz flip chart medium to enhance the academic performance of fourth-grade students. This study was carried out with the R&D (Research and Development) methodology. The data collection procedures employed included interviews, observation, validation by subject matter experts and media experts, as well as soliciting responses from teachers and students. Additionally, pretest and posttest questions were utilized. The findings of this study indicate that the material experts have a feasibility rate of 90% and the media experts have a feasibility rate of 92%, both falling into the "Very Good" category. The flip chart media wheel quiz has been shown to effectively enhance science learning achievement, as evidenced by the results of an independent simple t-test. The obtained posttest score yielded a significance level (2-tailed) of 0.037, which is less than the predetermined threshold of 0.05. Furthermore, the practicality of the spin wheel quiz flip chart media is supported by both teacher and student responses. The teacher response rate was 92%, while the average student response rate ranged from 81% to 100%, placing them in the "Very Good" category. Based on the research results above, it can be concluded that the spinning wheel quiz chart media can improve the learning achievement of class IV students.*

**Keywords:** Learning Media, Spin Wheel Quiz Flip Char, Learning Achievement

Copyright (c) 2024 Ferina Kurniawati, Setyo Eko Atmojo

✉ Corresponding author :

Email : [setyoekoatmojo@yahoo.co.id](mailto:setyoekoatmojo@yahoo.co.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8279>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang disengaja dan berkelanjutan yang bertujuan untuk mengembangkan individu menjadi manusia yang dewasa, berpengetahuan luas, dan berpengetahuan sepanjang hidupnya. Kepemimpinan hendaknya memiliki kemampuan untuk menumbuhkembangkan seluruh potensi siswa, meliputi aspek kognitif seperti pengetahuan, aspek emosional seperti sikap, dan aspek psikomotorik seperti keterampilan. Efektivitas proses pembelajaran bergantung pada kemahiran guru dalam menyampaikan konten pendidikan. Oleh karena itu, pertimbangan persiapan guru sangat penting karena sejauh mana seorang guru membekali dirinya untuk meningkatkan pembelajaran berdampak langsung pada tingkat pembelajaran optimal yang dicapai. Memang persepsi yang berlaku selama ini adalah pembelajaran kurang optimal karena cepatnya rasa bosan yang dialami sebagian besar siswa terhadap materi pelajaran.

Media Roda Putar merupakan sarana pendidikan yang khusus diciptakan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa dalam bidang sains. Dilengkapi dengan kartu pertanyaan yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran, sehingga memudahkan pemahaman topik yang lebih dalam. Pemilihan media roda berputar ini didasarkan pada manfaat yang terkandung di dalamnya. Hal ini menyiratkan bahwa pendidik memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi siswa untuk bersaing secara lebih efisien dengan teman-temannya. Media roda putar mempunyai kemampuan memikat perhatian, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti setelah mengamati SDN Tlogoadi dan menemukan bahwa guru hanya mengandalkan sumber daya pengajaran dan media pembelajaran yang konvensional, seperti buku, spidol, papan tulis, dan penggaris, tanpa menyertakan alternatif kreatif. Akibatnya, siswa mengalami penurunan tingkat aktivitas dan motivasi sehingga menyebabkan menurunnya partisipasi mereka dalam pembelajaran di kelas. Hal ini pada akhirnya mengakibatkan banyak siswa yang melakukan aktivitas menyendiri dan tidak mampu memahami materi pendidikan. Selanjutnya, saat wawancara dengan siswa, mereka mengungkapkan rasa bosannya karena kurangnya penggunaan bahan ajar atau media pendidikan lainnya oleh guru. Ketiadaan bahan ajar dalam proses pendidikan menyebabkan prestasi akademik siswa di bawah standar, terbukti dari 50% dari 30 siswa yang mendapat nilai di bawah angka ketuntasan yaitu 75 pada KKM.

Salah satu metode yang mungkin diterapkan oleh pendidik adalah penciptaan atau pengembangan materi pengajaran yang dapat merangsang keterlibatan dan perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran. Peran media dalam pendidikan sangatlah penting karena pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut (Wulandari, 2015) mengemukakan bahwa Media sebagai alat penyalur pesan dalam proses belajar mengajar adalah salah satu kenyataan yang tidak dapat dihindari.

Peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan dengan menggunakan media roda pemintal. Media roda pemintal merupakan salah satu alat pembelajaran yang sederhana dan mudah dikonstruksi. Media roda putar merupakan media visual berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan didalamnya terdapat kartu soal. Media roda pemintal ini menganut prinsip pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa. Roda pemintal adalah benda berbentuk silinder atau cakram yang dapat diputar atau diputar pada porosnya. Media roda pemintal dikonstruksi dan disusun secara khusus berdasarkan sifat-sifat khas siswa. Roda berputar ini berfungsi sebagai media yang memadukan konsep belajar dengan tindakan bermain.

Pada penelitian sebelumnya yang pernah dilaksanakan oleh (Wulandari, D., dkk 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi”. Berdasarkan penelitiannya, ia menjelaskan bahwa media roda keberuntungan diciptakan dengan ide menggabungkan hiburan dan pendidikan. Dian Wulandari melakukan penelitian yang berujung pada terciptanya produk media roda rejeki. Produk ini dilengkapi roda yang dapat digunakan untuk memilih kartu pertanyaan untuk dijawab.

Kumpulan kartu soal terdiri dari 30 kartu yang dirancang khusus agar sesuai dengan gambar yang ditampilkan pada roda takdir. Dian Wulandari melakukan observasi, wawancara, dan referensi penelitian untuk merancang media roda berputar sebagai alat pelengkap proses pembelajaran. Peneliti berfokus pada penelitian dan pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa *flip chart* kuis roda putar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Darmawan dkk., 2021) yang menghasilkan produk *flip chart* berupa komik pada pembelajaran PKn dengan materi keberagaman negeriku kelas IV SD. Aji Darmawan memanfaatkan komik untuk media pembelajaran yang efektif, layak, dan praktis. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dan model 4D pada metode penelitian.

Selanjutnya menurut (Mukhoerrunnissa dkk., 2024) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar” menciptakan media pembelajaran digital dalam format PowerPoint menunjukkan bahwa kualitas penggunaan media pembelajaran Pop-Up Book sangat memuaskan pada proses pembelajaran.

Peneliti tertarik memanfaatkan media roda putar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran berkelanjutan. Penelitian ini juga berupaya untuk mendorong inovasi, menarik minat siswa di tengah paradigma pembelajaran yang terus berkembang, dan membantu guru dalam mengatasi tantangan tersebut. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, penciptaan materi pendidikan memerlukan pendekatan yang inovatif. Pendidik dapat memanfaatkan sejumlah besar konsep untuk menciptakan bahan dan alat pembelajaran untuk tujuan pendidikan.

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *Flip chart* yang digunakan, penelitian ini menggunakan kuis roda putar sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan bambu sebagai bahan dasarnya dan menggunakan media komik. Para peneliti menggunakan kerangka 10 tahap perkembangan berdasarkan Borg dan Gall, yang selanjutnya diringkas menjadi 8 tahap. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan dan kemandirian media *flip chart* dan kuis roda putar dalam meningkatkan pengetahuan ilmiah dan prestasi akademik siswa kelas IV sekolah dasar.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metodologi penelitian yang disebut dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ini mencakup sepuluh tahap pengembangan yang berbeda. Namun demikian, selama pengembangan penelitian ini, peneliti dibatasi untuk hanya menggunakan 8 langkah karena keterbatasan sumber daya keuangan dan keterbatasan waktu. Pengembangan media *flip chart* soal roda berputar ini meliputi serangkaian 8 tahapan: Berikut delapan tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan: 1) identifikasi potensi dan kesulitan, 2) pengumpulan data, 3) perancangan produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, dan 8) uji coba penggunaan.

Pada tahap identifikasi potensi dan kesulitan ini dilakukan dengan observasi di kelas IV SDN Tlogoadi dan ditemukan masalah yaitu guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru, serta hanya menggunakan PowerPoint saja. Terdapat juga siswa yang masih suka ramai sendiri.

Pada tahap pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara bersama guru, hal ini dilakukan agar membantu peneliti dalam menyelesaikan masalah dan mengembangkan media. Hasil dari wawancara ini ditemukan bahwa guru hanya menggunakan *e-book* dan LCD serta hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menyampaikan materi, sehingga masih banyak siswa yang cepat bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap perancangan produk ini, peneliti merancang produk dengan 2 tahapan yaitu penyusunan materi dan penyusunan tampilan media *flip chart* kuis roda putar. Media ‘*flip chart* kuis roda putar’ didesain bulat menggunakan kardus dan sterofom, dengan ukuran kardus diameter 30cm, dan sterofom diameter 40cm, materi serta gambar didesain dengan semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan mudah memahami.

Pada tahap validasi desain atau produk ini dilakukan dengan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap validasi materi ini untuk menunjukkan kelayakan produk dalam kaitannya dengan isi media pembelajaran 'flip chart kuis roda putar'. Tahap validasi media ini untuk menunjukkan kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen yang berkompeten pada media pembelajaran.

Pada tahap revisi desain ini dilakukan dengan mengganti bahan pembuatan media yang sebelumnya menggunakan styrofoam dan kardus diganti dengan tripleks. Dan materi yang ada pada setiap petak diperjelas dan dilaminating.

Pada tahap uji coba produk ini dilakukan dengan melibatkan lima siswa yang sudah dipilih untuk mengikuti uji coba produk terbatas. Hal ini dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran 'flip chart kuis roda putar' dan ingin melihat bagaimana respons siswa sebelum melakukan uji coba skala besar dengan semua subjek penelitian.

Pada tahap revisi produk ini dilakukan setelah mendapatkan saran dari ahli media dan ahli materi, peneliti melakukan revisi pada bagian keawetan media dan kejelasan isi materi serta menambahkan pedoman penggunaan media pembelajaran dan juga menambahkan profil penulis.

Tahap terakhir yaitu tahap uji coba pemakaian produk pada tahap ini dilakukan peneliti setelah beberapa kali perbaikan pada produk, yaitu pada saat uji coba produk terbatas kemudian memberikan pembelajaran kepada kelas eksperimen dengan menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media yang dikembangkan tersebut. Tahapan validasi salah satu langkah yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk dari segi isi materi dan media yang disajikan pada media pembelajaran 'flip chart kuis roda putar' melalui uji coba produk berdasarkan respon siswa terhadap media pembelajaran pada kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan selama empat hari dan melibatkan 16 siswa kelas IV SD Negeri 2 Kadipiro sebagai kelompok kontrol dan 28 siswa kelas IV SDN Tlogoadi sebagai kelompok eksperimen. Kedua individu menyelesaikan pretest dan posttest. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pendekatan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, pretest, dan posttest.

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data analisis validitas atau kelayakan uji yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi tes. Persyaratan analitis meliputi uji validitas untuk menilai secara presisi dan akurat, dilanjutkan dengan menilai reliabilitas soal tes agar pengukurannya konsisten. Dalam penelitian ini dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui kenormalan data. Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal. Selain itu, uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varian populasi data sama. Terakhir, Uji-t sampel independen dilakukan. Kriteria uji validitas dapat digunakan untuk menilai kinerja dua kelompok siswa yang berbeda dengan memberikan tes yang sama. Pemeriksaan penilaian kelayakan umpan balik guru dan siswa dengan memanfaatkan hasil survei respon guru dan survei respon siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi penelitian yang dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan (R&D), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019:394), atau biasa disebut dengan pendekatan Borg and Gall, yang mencakup sepuluh tahapan pengembangan yang berbeda. Namun pada penelitian ini peneliti hanya memodifikasi 8 tahapan saja. Teks ini memberikan ringkasan kemajuan yang dicapai dalam pengembangan media *flip chart* kuis roda berputar, yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas IV.

Media '*flip chart* kuis roda putar' ini dibuat dari bahan karton dan styrofoam, dengan diameter karton 30cm dan diameter styrofoam 40cm. Materi dan grafik sengaja dibuat menarik secara visual agar dapat menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman. Hasil dari perancangan produk ada pada gambar 1.



**Gambar 1. Hasil Desain Produk**

Gambar 1 menggambarkan hasil perancangan produk, dimana hasil perancangan tersebut dimanfaatkan untuk menghasilkan media *flip chart* kuis roda putar. Fase selanjutnya melibatkan validasi desain. Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan penilaian dan persetujuan baik dari ahli materi maupun ahli media. Penilaian ahli materi menghasilkan skor 90%, yang menunjukkan bahwa materi berada dalam kisaran yang dapat diterima yaitu 81,00% - 100% menurut standar penilaian. Temuan para ahli media menunjukkan tingkat kesesuaian media dalam hal penggunaan dan penafsirannya sebesar 92%, termasuk dalam rentang kriteria skor 81,00% - 100%. Produk ini telah direvisi berdasarkan penilaian dosen validator, ahli materi, dan ahli media. Pembaruan tersebut mencakup perubahan pada komponen materi dan media. Setelah menerima masukan dan gagasan, peneliti memasukkan masukan dan saran yang beragam tersebut, kemudian melaksanakan penyesuaian sesuai dengan saran yang diberikan. Peneliti telah melakukan berbagai pembaharuan terhadap media, yaitu menekankan pentingnya daya tahan, meningkatkan kejelasan konten di setiap alur cerita, memasukkan standar penggunaan, dan menetapkan identifikasi penulis.



**Gambar 2. Pedoman Penggunaan**



**Gambar 3. Profil Penulis**

Gambar 2 dan 3 menunjukkan hasil penyesuaian yang dilakukan oleh para profesional media, khususnya dalam bentuk petunjuk penggunaan. Rekomendasi ini memberikan penjelasan yang jelas tentang bagaimana proses pemutaran media memfasilitasi kemudahan penggunaan siswa. Gambar 3 menampilkan hasil penyesuaian yang dilakukan oleh pakar media dengan tujuan memasukkan biografi penulis. Profil penulis ini memberikan informasi mengenai identitas penulis serta tujuan khusus yang ada dalam benak mereka ketika memproduksi alat edukasi ini, yaitu media pembelajaran *flip chart* dengan kuis roda berputar.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji t satu sampel. Dengan hasilnya yaitu uji normalitas dengan signifikansi penyelidikan data kelas eksperimen ditetapkan sebesar 0,187

pada pretest dan 0,269 pada posttest pada kelas eksperimen dan signifikansi statistik dengan nilai pretest sebesar 0,173 dan nilai posttest sebesar 0,099 pada kelas kontrol. Hasil dari uji homogenitas dengan nilai signifikansi ditentukan sebesar 0,974. Hal ini menunjukkan tingkat signifikansi homogenitas lebih dari 0,05 sehingga data dianggap homogen. Hasil dari uji t satu sampel diperoleh hasil bahwa terdapat hasil Sig. (2-tailed) 0.037. sehingga sig kurang dari 0.05 menunjukkan berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 1. Hasil Postest**

Kelas	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	77,96	100	47
Kontrol	65	80	67

Berdasarkan tabel 1 diatas dijelaskan bahwa hasil dari posttest kelas eksperimen dan kontrol yang mengalami kenaikan.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan ada tidaknya distribusi normal suatu data. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest siswa baik pada kelas eksperimen maupun kontrol guna meningkatkan prestasi belajar IPA pada topik “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Data Eksperimen	Sig	Keterangan
Pretest	0.187	Normal
Posttest	0.269	Normal
Data Kontrol		
Pretest	0.173	Normal
Posttest	0.099	Normal

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 2, signifikansi penyelidikan data kelas eksperimen ditetapkan sebesar 0,187 pada pretest dan 0,269 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p untuk signifikansi pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Sedangkan data yang diperoleh dari kelas kontrol menunjukkan signifikansi statistik dengan nilai pretest sebesar 0,173 dan nilai posttest sebesar 0,099. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p untuk signifikansi data pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui keragaman data populasi antara dua kelompok atau lebih yang berkaitan dengan kepemilikan variasi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan terhadap hasil posttest dan pretest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

Data	Df1	Df2	Sig	Keterangan
Postest	1	47	0.974	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 3, nilai signifikansi ditentukan sebesar 0,974. Hal ini menunjukkan tingkat signifikansi homogenitas lebih dari 0,05 sehingga data dianggap homogen.

#### Uji-t satu sampel

Uji T Sampel Independen, juga dikenal sebagai uji perbedaan antara dua rata-rata, digunakan untuk menilai perbedaan antara dua atau lebih rata-rata untuk sampel independen. Hal ini juga digunakan untuk mengidentifikasi signifikansi statistik dari perbedaan yang diamati. Uji Independent Sample T-Test dilakukan terhadap nilai Pre-Test dan Post-Test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

**Tabel 4. Hasil Uji Independent Simple t Test**

Data	Kelas	df	Sig- (2tailed)	Keterangan
Postest	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47	0.037	$H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima

Berdasarkan uji independent simple t test pada tabel 4 di atas, diperoleh hasil bahwa terdapat hasil Sig. (2-tailed) 0.037. sehingga sig kurang dari 0.05 menunjukkan berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

## Pembahasan

Kata "media" berasal dari kata latin "medius", yang secara harfiah berarti "perantara". Dalam arti luas, media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya guru, buku pelajaran, lingkungan sekolah, dan berbagai hal yang menunjang proses pembelajaran adalah media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat, baik berupa gambar, benda, sound, maupun video (Asyad, 2014: 3). Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi maupun sebagai sarana komunikasi antar guru maupun siswa.

Media pembelajaran adalah media yang secara sadar digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami, menyederhanakan, dan menjadikan isi pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima atau sebagai media untuk membantu guru dan siswa dalam belajar, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan keinginan siswa (Musfiqon, 2012: 28). Media pembelajaran ini dapat berupa alat pembantu pembelajaran baik konkret maupun visual yang dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi. Media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu membangkitkan motivasi dan minat siswa.

Fungsi dari media pembelajaran meliputi fungsi atensi, fungsi emosional, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi. Fungsi atensi maksudnya media mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang disampaikan melalui media visual yang ditampilkan. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika membaca teks bergambar karena gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif maksudnya media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris maksudnya media dapat membantu mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima maupun memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal, menurut Required dan Lentz (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19-20).

*Flip chart* adalah salah satu media cetak yang sederhana dan cukup efektif serta mudah didapatkan. Sederhananya media ini dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya relatif mudah, karena dibuat dengan memanfaatkan kertas atau kardus bekas yang mudah didapatkan. Flipchart juga dapat dikatakan suatu media yang menyerupai white board tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas menurut (Mahramah, 2016: 973).

Sebagai salah satu media pembelajaran media *flip chart* ini juga memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Menurut Khalillullah (2012: 81) kelebihan dan kekurangan media *flip chart* diantaranya, materi pembelajaran dapat disampaikan secara berulang atau berangsur dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya, gambar dan tulisan disusun secara baik dan menarik agar dapat digunakan secara berulang. Serta kekurangannya tidak efektif digunakan apabila jumlah peserta didik lebih dari 30 orang, dan terkadang guru merasa berat dalam membuat media ini karena menyita waktu dalam membuatnya.

Media roda pintar termasuk dalam kelompok media jenis visual jenis non proyek. Media roda ini merupakan media yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran. Kata roda pintar ini diambil dari istilah "Roda Putar". Bentuk dan penggunaan media tersebut sama, cara penggunaan yaitu dengan memutarakan lingkaran atau roda. Aulia (Simbolon, 2019) menyatakan bahwa roda keberuntungan (roda pintar) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Pada sektor tersebut terdapat pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor

dalam lingkaran tersebut. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa sehingga dapat belajar lebih aktif, interaktif, dan proses pembelajaran menjadi lebih ideal serta menyenangkan.

Kegiatan yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media *flip chart* kuis roda putar yang telah disesuaikan dengan permasalahan yang ada di SD Negeri Tlogoadi. Penelitian yang telah dilakukan ini relevan terhadap peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Uji validasi menghasilkan tingkat keberhasilan 100% pada ahli materi dan tingkat keberhasilan 90% pada ahli media, keduanya memperoleh penilaian “Sangat Baik”. Tes kelompok kecil memperoleh skor 90%, sedangkan tes kelompok besar memperoleh skor 92,6%, keduanya memenuhi kriteria penilaian “Sangat Baik”. Pengolahan data pretest dan posttest menghasilkan thitung sebesar 15,11 jauh melebihi nilai T-tabel sebesar 2,05.

Dalam penelitian ini uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli materi memperoleh skor 90% dan ahli media memperoleh skor 92% yang keduanya tergolong “Sangat Baik”. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 85% dan kelompok besar memperoleh skor sempurna 100%, keduanya juga tergolong “Sangat Baik”. Selain itu, pengolahan data pretest dan posttest menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) nilai 0,037. Tingkat signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa intervensi tersebut efektif meningkatkan prestasi belajar sains siswa kelas IV. Oleh karena itu, temuan penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya.

Adanya kebaruan dari hasil yang dikembangkan yaitu jumlah subyek yang digunakan sebelumnya 30 siswa sedangkan penulis 27 siswa, lokasi penelitian yang digunakan juga berbeda, penulis melakukan penelitian di SD Negeri Tlooadi, produk yang dihasilkan terbuat dari tripleks yang dicat dan diisi materi di setiap petaknya. Namun juga terdapat perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti sebelumnya jika saya meneliti media *flip chart* kuis roda putar untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS Kelas IV dan juga kepraktisan media dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS Kelas IV, sedangkan peneliti sebelumnya hanya meneliti keefektifan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar saja. Kelebihan penelitian ini dibanding penelitian sejenisnya yaitu terdapat pada proses pembuatan media *flip chart* kuis roda putar, disini penulis membuat media menggunakan 2 lembar tripleks yang dibentuk lingkaran dan persegi panjang dengan fungsi masing-masing dan cara penggunaan media tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putra & Ayuningtyas., 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flip chart* Berbahan Dasar Bambu”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh nomor pertanyaan dianggap sah dan memperoleh skor reliabilitas sebesar 0,765. Angket minat siswa pre-test memperoleh hasil sebesar 59,65%, sedangkan hasil post-test sebesar 72,65%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flip chart* sebagai alat pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Indri Nopianti dengan judul “Pengembangan Media *Display Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang”. Penelitian tersebut menghasilkan penilaian dari ahli media sebesar 74%, ahli materi sebesar 83,75%, dan ahli bahasa sebesar 71%. Selain itu, penelitian ini mendapat kategorisasi yang benar. Respon siswa pada angket memperoleh skor sebesar 78%, sedangkan uji lapangan memperoleh skor sebesar 80,75% pada kategori praktik (Nopianti dkk., 2022). Uraian ketercapaian tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Ahli materi menggunakan kuesioner untuk menilai kesesuaian materi yang digunakan dalam media yang dihasilkan. Sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran, media perlu diuji kelayakan berdasarkan beberapa indikator penilaian dari aspek media dan aspek materi (Hasanah & Fajrie, 2024). Penilaian ahli materi menghasilkan tingkat validitas yang berkisar antara 85,01% hingga 100,00%, yang merupakan proporsi tertinggi yang tercatat. Tabel validasi ahli materi menunjukkan persentase validitas sebesar 90% untuk media pembelajaran 'kuis roda putar *flip chart*', tergolong sangat valid dan sangat dapat diterima untuk keperluan pengujian.

2. Ahli media memanfaatkan survei ahli media untuk menilai kelayakan media 'kuis roda putar *flip chart*'. Penilaian ahli media menghasilkan tingkat validitas berkisar antara 85,01% hingga 100,00% yang merupakan proporsi terbesar. Tabel validasi ahli media menunjukkan tingkat validitas sebesar 92% untuk media pembelajaran 'kuis roda putar *flip chart*'. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan sangat layak untuk keperluan pengujian.
3. Soal pretest dilakukan untuk menilai kemampuan awal siswa dalam mempelajari IPA dan materi IPA yang berkaitan dengan Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Posttest dilaksanakan setelah siswa mendapat perlakuan berupa media pembelajaran 'kuis *flip chart* putaran roda'. Posttest ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran "Daerahku dan Kekayaan Alamnya". Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hermayanti et al., 2023) pada hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan rata-rata nilai.
4. Respon guru dan respon siswa  
Angket respon guru yang diberikan pada saat percobaan lapangan bertujuan untuk menilai tanggapan instruktur mengenai keefektifan media pembelajaran 'kuis roda putar *flip chart*' yang dirancang oleh peneliti. Angket respon siswa digunakan untuk menilai tanggapan siswa mengenai media pembelajaran 'kuis roda putar *flip chart*'. Alat edukasi ini diciptakan oleh para peneliti yang mengkhususkan diri pada ilmu pengetahuan dan pembelajaran ilmiah, dengan fokus khusus pada topik Daerah Saya dan Kekayaan Alamnya. Reaksi guru terhadap penilaian tersebut menghasilkan skor 46 dari kemungkinan 50. Selain itu, skor 92% tercapai, berada dalam kisaran 85% hingga 100%, yang menunjukkan kinerja yang sangat baik. Selanjutnya diperoleh hasil evaluasi jawaban siswa. Kelas eksperimen terdiri dari 27 siswa, dengan rentang persentase 81% hingga 100%, sesuai dengan analisis uji coba produk utama. Jika nilai tersebut berada pada rentang 81%-100% dari kriteria interpretasi skor, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria "Sangat Baik" untuk uji coba produk pada media pembelajaran '*flip chart* kuis roda putar'. Hal ini diperkuat oleh (Saputra dkk., 2022) yang mengatakan bahwa media sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Adanya keterbatasan penelitian ini yaitu Kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil penelitian itu sendiri. Penelitian teori yang digunakan pada penelitian ini kurang maksimal sehingga masih terdapat banyak kekurangan dan Materi yang disajikan pada media '*Flip chart* Kuis Roda Putar' terbatas hanya pada materi kekayaan alam beserta manfaatnya saja. Pembuatan media '*Flip chart* Kuis Roda Putar' memerlukan biaya yang cukup banyak dikarenakan harus membeli tripleks dan mencetak materi.

Namun di samping dari penelitian ini, ada beberapa implikasi seperti penelitian observasi ini dilakukan pada jumlah sampel yang terbatas, hal ini membuat hasil penelitian sulit digeneralisasi untuk seluruh populasi siswa sekolah dasar. Selain itu, observasi prestasi belajar siswa dalam pembelajaran ini juga umumnya dilakukan dalam waktu yang relatif singkat.

## KESIMPULAN

Pengembangan media *flip chart* kuis roda putar ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV. Dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) serta dengan 8 tahapan ini media pembelajaran berhasil dikembangkan secara efektif. Melalui desain yang menarik, inovatif mampu menambah kekosongan media dalam penyampaian materi pada topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya". Validasi yang dilakukan oleh ahli menggambarkan kualitas dari media ini, sedangkan respon positif dari guru dan siswa pada uji coba menyatakan kemampuannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian media *flip chart* kuis roda putar ini dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>
- Ardiansyah. (2018). Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Ardiansyah, M. Z. F., & Zulkifli, F. (2018). Pengembangan media permainan roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-10.
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran PKN Materi Indahya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/954/716>
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 141. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Hartata. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.32585/keraton.v1i2.521>
- Hasanah, U., & Fajrie, N. (2024). Uji Kelayakan Media Pembelajaran E-Storybook dalam Pengenalan Literasi Budaya Untuk Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 147. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21464>
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Khalillullah. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 150-168. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital tentang Penerapan Peran Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634–1644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7449>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nopianti, I., Akhbar, M. T., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1264–1268. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.78>
- Putra, R. P., & Ayuningtyas, T. R. (2019). Pengembangan media pembelajaran *flip chart* berbahan dasar bambu. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(1), 79-94. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i1.1906>
- Saputra, I., Rosalina, E., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Roda Berputar (Rotar) dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Trikarya. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 82–91. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.10918>
- Setyaningsih. (2009). Penggunaan Metode Pembelajaran Quiz Interatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IX C SMP 11 Surakarta Semester Gasal 2007/2008. *Jurnal Pendidikan*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.

2997 *Dampak Media Flip Chart Kuis Roda Putar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Ferina Kurniawati, Setyo Eko Atmojo*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8279>

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wulandari, D., Ahmad, S., & Fatmawati, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Wulandari. (2015). *Pengembangan Media Flip chart untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar Ngabetan Cerme*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10384/10132>