

## **Pengembangan Permainan Edukasi Papan Spinner untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandanarum Baron Nganjuk**

<sup>1</sup>Fadhil Aziz Hawari, <sup>2</sup>Nurani Rahmania

Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia<sup>1</sup>, Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia<sup>1</sup>

Email: [fadilazizhawari@gmail.com](mailto:fadilazizhawari@gmail.com)

### **Abstrak**

Pengembangan Permainan Edukasi Papan Spinner Kelas V di Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk. atas dasar fenomena yang ada di sekolah yakni belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas, dalam proses pembelajaran masih menggunakan penugasan sehingga guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengembangan media *papan spinner* tema 7 materi keberagaman kebudayaan di negeriku kelas 5 Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk.(2) Mendeskripsikan hasil uji coba Pengembangan Permainan Papan Spinner Kelas V di Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk tahun ajaran 2023/2024 Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan desain penelitian R&D (*Research & Development*). Peneliti berfokus pada pengembangan media permainan papan spinner untuk memenuhi kebutuhan siswa, teknik analisis data menggunakan wawancara dan angket, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 12 siswa dalam permainan papan spinner. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dengan langsung melihat pembelajaran dan angket yang ditujukan kepada pendidik, peserta didik, dan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji validasi ahli media diperoleh persentase 90%, uji validasi ahli materi diperoleh persentase 96%, sedangkan respon siswa terhadap media diperoleh 92% pada uji coba tahap 1, pada uji coba dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa memahami materi dan mampu menggunakan media, serta respon guru kelas terhadap media sebesar 89%. Dengan demikian media papan spinner sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Permainan Edukasi, Papan Spinner

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

<sup>1</sup>memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, tujuan utamanya adalah mengembangkan pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan sekitar mereka. Melalui IPS,<sup>2</sup> siswa diajarkan tentang nilai-nilai kemanusiaan norma-norma social dan.hak asasi manusia, keragaman budaya, dan hak-hak minoritas.

Materi pembelajaran IPS meliputi berbagai ilmu, seperti geografi, yang membahas tentang bumi, iklim, alam, lingkungan hidup. melalui pelajaran geografi, siswa dapat mempelajari keragaman lingkungan alam dan manusia di berbagai wilayah.

Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat SD memiliki peran yang penting dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan IPS dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Tujuan Pendidikan menggambarkan tentang idealisme, cita-cita keadaan individu atau masyarakat yang dikehendaki. Karenanya tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, sebab tidak saja memberikan arah kemana harus dituju, tetapi juga memberikan arah ketentuan yang pasti dalam memilih materi, metode, alat/media, evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan.<sup>4</sup> perkembangan psikologis anak dalam belajar dan dapat menumbuhkan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai- nilai.

Peneliti ingin mengembangkan media papan spinner untuk mempermudah tersampainya materi pada mata pelajaran IPS terkhusus di tema 7, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa

Rumusan masalah pada peneliti ini adalah (1) Bagaimana pengembangan permainan edukasi media *papan spinner* materi Tema 7 Keragaman budaya di negeriku untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDI Darul Falah Nganjuk? (2) Bagaimana tingkat Efektifitas permainan edukasi media *papan spinner* materi Tema 7 Keragaman budaya di negeriku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDI Darul Falah Pandan Arum Baron

---

<sup>1</sup> Ahamad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 85

<sup>2</sup> Pahrir, Y. P., Idris, M., & Ramadhani, E. (2022). *Analisis Sumber Pembelajaran Lokal*

<sup>3</sup> Sasmita, R., Murnivianti, L., & Novianti, N. (2022). *Analisis Pemahaman Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri 2 Tanjung Agung Timur*.

<sup>4</sup> Chusna Milata Ningrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), hal 01

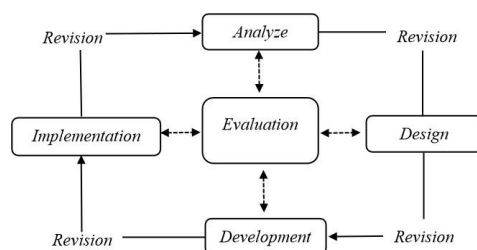
## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.<sup>5</sup>

Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan serta menerapkan produk pembelajaran yang dapat manfaat terhadap kualitas serta penunjang keberhasilan proses belajar mengajar bahkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan telah menjadi sesuatu yang baru dalam penelitian yang ada khususnya dalam pendidikan.

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini. Mulyatiningsih mengatakan bahwa Dick and Carry telah mengembangkan model ADDIE dan menggunakannya untuk merancang sistem pembelajaran. Menurut Rayanto model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis (*anlysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Menurut Sugiyono yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut<sup>6</sup>:



Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

<sup>5</sup> Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan RnD, (Bandung: Alfabeta, 2019)

<sup>6</sup> *Ibid*

### **Tahap 1: Analyze**

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum, kemudian melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 5 SDI Darul Falah Pandan Arum Baron terkait permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut.

### **Tahap 2: Design**

Tahapan ini yang akan dilakukan yaitu membuat rancangan awal media *Permainan Papan Spinner* tematik pada materi tema 7 kelas V (Lima) yaitu: peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa kebangsaan seputar keragaman budaya di negeriku, dikemas dalam bentuk buku yang berisi kuis petak dibantu oleh bingkai. Proses penyusunan rancangan awal yang di desain menggunakan panduan Lks atau Modul ajar yaitu pembuatan kerangka media dan untuk bahan terdiri dari kardus, kertas warna, kertas origami dan lem kertas dan gunting dengan membuat ukuran papan spinner yang melingkar dan juga warna, bentuk, serta Kemudian disusun. mengembangkan media *Papan Spinner* pada materi tema 7 kelas V (Lima) yaitu: peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa kebangsaan seputar keragaman budaya di negeriku.

### **Tahap 3: Development**

Pada tahap ini yaitu melakukan pengembangan media *Papan Spinner* pada materi tema 7 kelas V (Lima) yaitu: peristiwa kebangsaan masa penjajahan, peristiwa kebangsaan seputar keragaman budaya di negeriku Berikut langkah penyusunannya sebagai berikut:

- a) Menentukan tujuan dari pengembangan media yaitu sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran.
- b) Menentukan KI, KD, dan indikator materi
- c) Menyusun desain media dengan menggunakan *Bahan ajar LKS/Modul Ajar* dengan rancangan awal media *papan spinner* meliputi, KI, KD, indikator, petunjuk penggunaan *mediapapan spinner*, membuat soal permainan dan berupa gambar menyesuaikan dengan materi.
- d) Uji validasi, untuk menguji produk dan desain yang dikembangkan layak atau tidak jika diterapkan dalam pembelajaran. Dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang berkompeten dibidangnya. *Permainan papan spinner* yang telah divalidasi, kemudian akan diperbaiki sesuai saran atau masukan dari para ahli tersebut. Selanjutnya akan melakukan revisi produk secara berkala jika desain belum mencapai tingkat valid dan efektif sesuai harapan. Jika media *Papan Spinner* yang dikembangkan dinyatakan valid maka media tersebut siap digunakan. Para ahli tersebut merupakan pihak yang berperan sangat penting dalam menentukan apakah desain sudah sesuai atau perlu adanya revisi

#### **Tahap 4: Implementation**

Tahap *Implementation* dilakukan pada kelas 5 sebanyak 10 peserta didik, berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk diimplementasikan, peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media *Papan Spinner*. Peserta didik diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media.

#### **Tahap 5: Evaluation**

Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, urangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat terselesaikan.

#### **Desain Uji Coba Produk**

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut :

##### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media *Permainan Edukasi Papan Spinner* Pada pembelajaran tematik tema 7 Keberagaman budaya di negeriku kelas 5 Sekolah Dasar Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media *Permainan Edukasi Papan Spinner* yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, dan ahli materi serta uji coba pembelajaran tematik kelompok kecil melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

##### 2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu terdiri dari siswa kelas 5 di SDI Darul Falah Pandan Arum berjumlah 12 siswa yang menjadi subjek ini pengembangan ini terdiri atas:

###### a. Ahli Media

Dr. Muh Barid Nizarudin Wajidi, M.A Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pembelajaran papan spinner Adalah seorang dosen yang berpengalaman di bidang IT dan mengampu mata kuliah media pembelajaran di sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul'Ula Nganjuk. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran.

###### b. Ahli Materi

Dr. Yuni Masrifatin, M.A. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran tematik 7 "Keberagaman di negeriku" Bertidak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pembelajaran papan spinner beliau adalah seseorang dosen mengampu mata kuliah pembelajaran tematik (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdp) di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul' Ula

Nganjuk. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi, kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, dan ahli materi yang sudah diisi. Berikut adalah rumus yang akan di proses untuk data kuantitatif:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

- P : Presentasi kelayakan  
 $\sum x$  : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)  
 $\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)  
 100 : Konstata bilangan<sup>7</sup>.

Dari data yang diperoleh diatas selanjutnya dimasukkan kedalam kriteria penilaian seperti berikut:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Sangat valid, sangat menarik/tidak revisi
60-79	Cukup valid, cukup menarik/tidak revisi
40-59	Kurang valid, kurang menarik/revisi
0-39	Tidak valid, tidak menarik/revisi

<sup>7</sup> Mia Sukenti, "Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI al-Azhaar Bandung Tulungagung" Skripsi, Program Studi PGMI Universita Maliki Malang, 2014.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *Permainan edukasi papan spinner* tematik pada subtema 7 “keberagaman di negeriku” untuk kelas 5. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas 5 untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media *Permainan edukasi papan spinner* yang di desain manual ditambahkan gambar pada materi tema 7 keberagaman kebudayaan ku.

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media yaitu

1. Dr. Muh. Barid Nizarudin Wajdi, M.A.
2. dan ahli materi yaitu Dr.Yuni Masrifatin, M.A

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media Papan Spinner yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

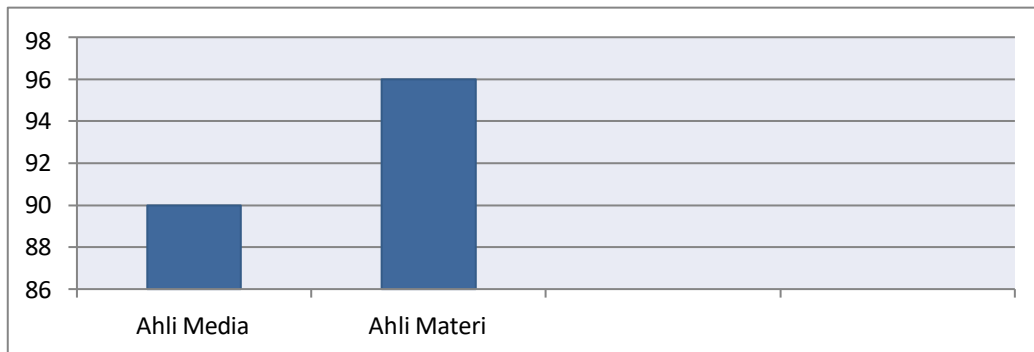
### 1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk Bapak Dr. Muh Barid Nizarudin Wajdi, M.A. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tampilan *Papan spinner*. Adapun penilaian aspek desain (media) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Desain	1,2,3,4,5	20	25	90%	Sangat Valid
Penggunaan media	6,7,8	15	15		
Tingkat kegunaan	9,10	10	10		
Jumlah		45	59		
<b>Presentase</b>		<b>90%</b>			

(Sumber data olahan peneliti)



Hasil validasi produk pada tabel 1. oleh ahli desain media diperoleh skor sebesar 90,00% dengan kategori “sangat Valid”. dan mendapatkan kritik dan saran yaitu: Perlu dicantumkan untuk kebutuhan jenjang kelas, perlu adanya kolom hasil pengamatan pada lembar percobaan keterampilan proses sains, ditambahkan gambar konkrit pada materi agar menarik, perlu adanya sampul belakang. Sehingga layak untuk di uji cobakan hasil

## 2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A. yakni Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Beliau adalah dosen yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *Permainan edukasi papan spinner* Tema 7 “Keragaman kebudayaan di negeriku”.

Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Isi Materi	1,2,3	15	15	96%	Sangat Valid
Penggunaan	4,5	10	10		
Minat terhadap media	6,7,8	14	15		
Tingkat kegunaan Media	9,10,11,12	19	20		
Jumlah		58	60		

validasi produk pada table di atas oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 96,66% dengan kategori “sangat Valid”.dan mendapatkan kritik dan saran yaitu: pada tujuan praktikum perlu mencantumkan hasil pembuktian pada percobaan 2,3, dan 4, bahan ajar sangat menarik dan mudah dipahami, sehingga layak untuk di uji cobakan setelah revisi

**Kategori : Sangat Relevan**

### 3. Data Hasil Respon Uji Coba Siswa Media Papan Spinner

Produk panduan praktikum IPS berbasis papan spinner yang telah dikembangkan dan dianggap layak oleh tim validasi ahli materi dan ahli desain media, kemudian diujicobakan pada peserta didik melalui kegiatan praktek dan menjawab semua tugas. Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 12 orang peserta didik dalam kelas V SDI Darul Falah Pandan Arum Baron. Hasil penilaian peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Respon Uji coba Siswa Kelas V**

Aspek Penilaian	Nomor Kriteria	Skor Empiris
Visual	1	4
Penggunaan dan Bahasa	2	5
Ketertarikan, motivasi	3	5
Penggunaan dan Bahasa	4	4
Kepraktisan	5	4
Kemenarikan gambar	6	5
Materi mudah dipahami	7	5
Gambar yang digunakan komunikatif	8	4
Gambar yang digunakan mudah dipahami	9	4
Kesesuaian dalam pemilihan gambar	10	5
Kemenarikan desain media	11	5
Respon siswa terhadap penggunaan media	12	5
Kesesuaian tema gambar	13	5
Jumlah		60

*(Sumber data olahan peneliti)*

Berdasarkan hasil persentase respon siswa terhadap panduan Materi IPS berbasis keterampilan proses dasar IPS adalah 92% dikategorikan “Sangat Baik”. Adapun hasil persentase respon guru walikelas V dan uji coba respon siswa kelas V dapat dilihat grafik diagram batang 3. sebagai berikut.

#### 4. Data Hasil Uji Coba Guru Media Papan Spinner

Produk media papan spinner materi IPS berbasis papan spinner pada materi keberagaman kebudayaan di negeriku yang telah kembangkan dan dianggap layak oleh tim validasi ahli materi dan ahli desain, kemudian diujicobakan kepada guru walikelas V di SDI Darul Falah Pandan Arum Baron, yang pada kesempatan kali ini dinilai oleh Ibu Khoirun Nisa’ S.Pd

**Tabel 4. Hasil Respon Uji Coba Guru**

Responden	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Khoirun Nisa’ S.Pd	49	55	89%	Sangat Valid

(Sumber data olahan peneliti)

Berdasarkan persentase hasil tanggapan guru wali kelas V terhadap produk panduan praktikum IPS berbasis papan spinner materi keragaman kebudayaan di negeriku adalah 89% dan dikategorikan “ Sangat Baik / Setuju” dengan kesimpulan bahan ajar dapat digunakan untuk sumber belajar siswa pada kegiatan praktek.

#### 5. Data hasil uji coba Keefektifan

Untuk mengambil hasil uji keefektifan media papan spinner ini didasarkan dari pencapaian *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar peserta didik. Pengambilan hasil uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidak bahan ajar digunakan untuk proses KBM. Untuk menghitungnya menggunakan rumus sebagai berikut:


Rumus untuk menghitung N-Gain adalah N-Gain. N-Gain adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

$$N - gain = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor maksimum} - \text{skor } pretest}$$

**Tabel 5. Hasil keefektifan Produk**

No	Nama siswa	Pretest	Posttest	N-gain	Skor
1.	Avianka Nafidza azka	60	90	0,75	75
2.	Kalila rifda azzahra	40	85	0,75	75
3.	Khayla fairus abidah	95	75	0,80	80
4.	Maulida aqila	40	85	0,75	75
5.	Mila putri rahmawati	50	85	0,70	70
6.	Moch ilham baitulloh	55	90	0,77	77
7.	Nazila maysaroh	75	95	0,80	80
8.	Nur elfa aulia	45	85	0,72	72
9.	Selviana dwi anggraini	40	85	0,75	75
10.	Zaskia bintang azahra	65	95	0,85	85
11.	Rarawati yuningtiyas	55	90	0,77	77
12.	Ahmad nabhan zaky amrulloh	40	85	0,72	72
Total Skor					913
<b>Rata-rata</b>					<b>76%</b>

**Tabel 6. Hasil Revisi Produk**

No	Ahli	Saran	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
1	Media	Perkuat media sehingga tidak rusak Percantik tampilan media		
2	Materi	Media berisikan gambar-gambar yang bisa membuat siswa tumbuh rasa ingin tahunya (lebih menarik)		
3	Guru	Pemilihan kertas lebih tebal agar lebih awet		
4	Siswa	Tampilan tulisan yang kurang Menarik		



**Gambar 7. Media Papan Spinner**

Penelitian dan pengembangan ini telah dilakukan dengan usaha sebaik mungkin dengan prosedur yang ada, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Uji coba produk hanya dilakukan dengan 12 siswa kelas V SDI Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk.
2. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif pendek
3. Uji coba produk hanya dilakukan untuk melihat kelayakan, respon guru dan siswa
4. Tahap evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk meminimalisir kekurangan yang ada dalam produk untuk memperbaiki kualitas produk pengembangan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan edukasi papan spinner berbasis keterampilan pada tema 7 materi keberagaman kebudayaan di negeriku sebagai sumber belajar siswa kelas V di SDI Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media papan spinner IPS pada materi pada tema 7 keberagaman kebudayaan di negeriku yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model 4-D, diantaranya: Define (Materi dan Kebutuhan), Design (mendesain produk dengan manual ), Development (validasi para ahli dan menguji coba produk), Disseminate (penyebaran produk panduan praktikum IPS untuk kelas 5 tahun ajaran selanjutnya ). Adapaun komponen dalam produk terdiri dari Tampilan depan papan spinner, indikator serta tujuan pembelajaran, prosedur pengamatan, kolom pengolahan data dan hasil pengamatan, soal latihan pretest dan posttest.

2. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali, sehingga diperoleh hasil 96% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Validasi bahan aja dilakukan sebanyak satu kali, sehingga diperoleh hasil 96% termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Dari hasil validasi tersebut maka media permainan papan spinner pada tema 7 materi keragaman kebudayaan di negeriku “Layak diuji cobakan di kelas V” hasil penilaian uji coba respon guru kelas V terhadap produk yang dikembangkan diperoleh skor 45 dengan persentase 83% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas V setuju dengan pengembangan panduan praktikum IPS Media permainan papan spinner tema 7 materi keragaman kebudayaan di negeriku sebagai sumber belajar di SDI Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk.
3. Hasil penilaian uji coba respon siswa kelas V di SDI Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk terhadap produk yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 76% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa sumber belajar media permainan papan spinner IPS layak digunakan dalam proses kegiatan belajar IPS di kelas V SDI Darul Falah Pandan Arum Baron Nganjuk

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahamad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015),
- Pahrir, Y. P., Idris, M., & Ramadhani, E. (2022). Analisis Sumber Pembelajaran Lokal Sasmita, R., Murnivianti, L., & Novianti, N. (2022). Analisis Pemahaman Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri 2 Tanjung Agung Timur.*
- Chusna Milata Ningrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020),
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Mia Sukenti, “Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI al-Azhaar Bandung Tulungagung” Skripsi, Program Studi PGMI Universita Maliki Malang, 2014.