



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNER BULAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Shirly Rizki Kusumaningrum¹, Elfi Ulinnuha², Heni Ifatul Latifa³,
Kartika Diana Rosinta⁴, Wahyu Armi Dewi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Malang, East Java, Indonesia

e-mail: shirly.rizki.pasca@um.ac.id^{*1}, elfi.ulinnuha.2331137@students.um.ac.id^{*2};
heni.ifatul.2331137@students.um.ac.id^{*3}, kartikadiana123@gmail.com^{*4},
heni.ifatul.2331137@students.um.ac.id^{*5}

Abstract

This research aims to develop a "Month Spinner" educational media for first-grade elementary students focusing on learning time in a yearly context. The ADDIE method was employed, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data was gathered through interviews, observations, and questionnaires from experts and users. The research findings indicate that this media is highly feasible and practical, with media expert validation at 98%, material expert validation at 89%, practicality tests by teachers at 93%, and students at 96%. This media is suitable for early grade learning, aiding comprehension of monthly sequences in a year.

Keywords: media development, month spinner, time.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu penentu maju mundurnya peradaban suatu bangsa. Oleh karena itu, di zaman modern ini pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan generasi-generasi bangsa yang mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan, tak terkecuali bidang ilmu matematika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sudah ada mulai jenjang sekolah dasar hingga pada jenjang perguruan tinggi yang perlu diberikan kepada semua siswa dengan tujuan untuk membekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdiknas, 2007). Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam hidup bermasyarakat yang selalu berkembang. Pembelajaran matematika yang berkembang di Indonesia dewasa ini, menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, juga menuntut keterampilan siswa untuk mengolah data yang diberikan guru. Berkembangnya pembelajaran matematika, tentunya diikuti dengan tuntutan meningkatnya kemampuan dan keterampilan dalam pembelajaran matematika (Muharni et al., 2024; Rachmantika & Wardono, 2019; Saputro, 2018).

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang begitu penting untuk dipelajari oleh semua orang (Afifah & Fitriawanati, 2021; Tauhid et al., 2024) karena matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi (Anwar, 2018; Kurino, 2022). Pentingnya matematika dalam dunia pendidikan juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, misalnya seseorang dapat berpikir lebih luas,



ilmiah, kritis, menggunakan logika dan menjadi lebih kreatif. Selain pentingnya matematika dalam dunia pendidikan, matematika juga memiliki banyak manfaat lain yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menjadikan seseorang menjadi lebih teliti dan tidak asal-asalan ketika berhadapan dengan masalah atau kendala yang dihadapi, sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang banyak manfaatnya dalam kehidupan. Menurut (Rofiki et al., 2024) kemampuan matematis juga meliputi kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah ini tidak semata-mata masalah yang berupa soal rutin akan tetapi lebih kepada permasalahan yang dihadapi sehari-hari.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika, media pembelajaran digunakan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Beberapa fungsi media pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar (Arima & Indrawati, 2018; Rosmawati & Nur'aeni, 2022), membangkitkan minat belajar (Fathani, 2016; Junaidi, 2019), dan memudahkan pemahaman konsep (Suryawan & Permana, 2020). Tentunya media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran matematika (Hasiru et al., 2021; Ompusunggu, 2022; Putra & Milenia, 2021). Pada tahap pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran yang konkret sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar (sekitar 7–11 tahun) berada dalam tahap ini, di mana mereka baru mulai mampu melakukan operasi mental logis tetapi hanya pada objek konkret atau situasi nyata (Piaget, 1952). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di jenjang ini perlu menggunakan media yang konkret dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung (Afifah & Fitriawati, 2021).

Media pembelajaran seperti alat peraga, manipulatif, atau alat visual seperti spinner bulan dalam studi ini, membantu siswa membangun pengetahuan dengan cara yang relevan dengan dunia nyata mereka. Media ini memungkinkan siswa melihat hubungan antar konsep secara konkret, yang menurut penelitian, dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mereka (Arima & Indrawati, 2018). Dengan pendekatan seperti ini, media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi proses belajar yang efektif tetapi juga membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran matematika yang awalnya dianggap sulit atau abstrak (Saputro, 2018).



Gambar 1. Spinner Bulan

Media "Spinner Bulan" yang terlihat pada Gambar 1 adalah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengenali urutan bulan dalam satu tahun. Media ini berbentuk seperti roda berputar dengan label bulan-bulan dalam bahasa Indonesia, mulai dari Januari hingga Desember. Di bagian tengah terdapat titik pusat sebagai poros untuk memutar bagian spinner, dan di sekitar roda terdapat label untuk menunjuk bulan sebelumnya, bulan ini, dan bulan sesudahnya. Desainnya yang menarik dan berwarna cerah berfungsi untuk menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media spinner bulan ini, peneliti berharap siswa dapat memahami konsep bulan dalam satu tahun dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media spinner bulan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa akan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar pembelajaran di kelas (Arima & Indrawati, 2018). Selanjutnya, media spinner bulan yang dirancang saat ini diharapkan juga dapat memaksimalkan pemahaman konsep matematika dan meningkatkan kecakapan matematis siswa seperti halnya papan perkalian pintar matematika (Afifah & Fitriawati, 2021), *multiplication stick box* (Arima & Indrawati, 2018), papan stik perkalian bilangan (Rosmawati & Nur'aeni, 2022), augmented reality (Ermawati et al., 2024; Sari et al., 2022; Suwito et al., 2023), game (Hasanah et al., 2021) dan powtoon video (Kusumawati & Setyadi, 2022; Ridha Yoni Astika et al., 2020).



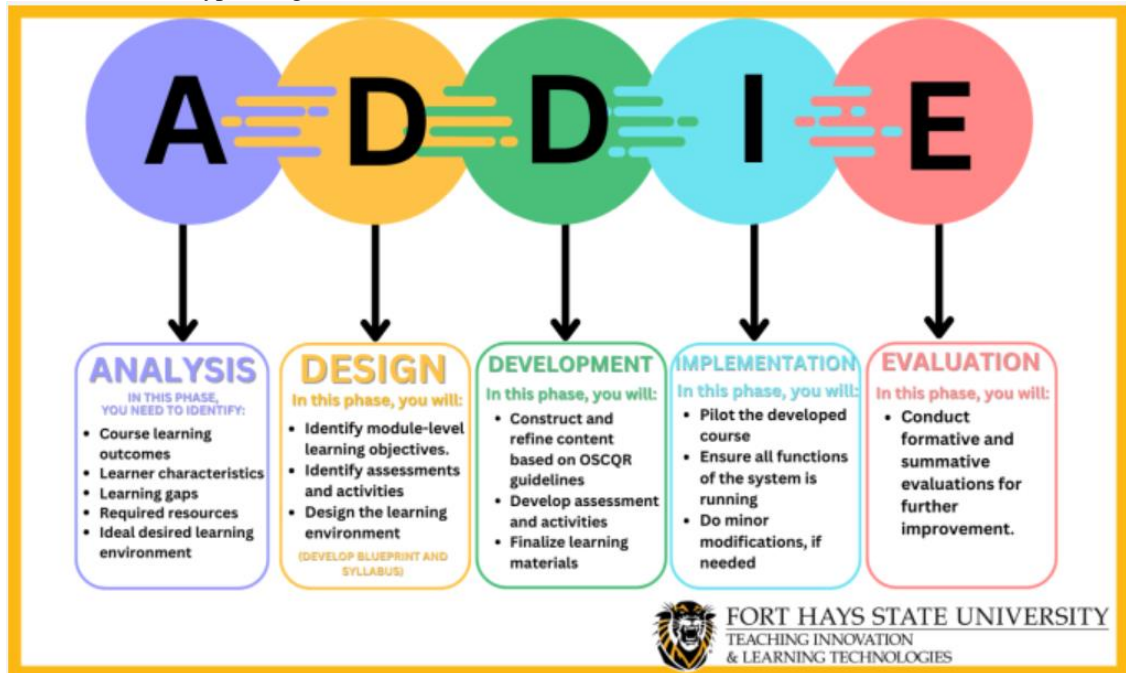
Pada penelitian ini peneliti menjadikan SD Negeri Polowijen 1 Kota Malang sebagai tempat penelitian. SD Negeri Polowijen 1 ini termasuk dalam sekolah di pusat kota, sehingga memiliki lingkungan yang padat penduduk. Keseluruhan peserta didik di sekolah ini berjumlah 113. Kurikulum yang dipakai menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, dimana kurikulum 2013 dipakai untuk kelas 3 dan 6 sedangkan kurikulum merdeka dipakai untuk kelas 1,2,4, dan 5. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data mengenai keterbatasan alat peraga di sekolah tersebut. Selama ini di SD Negeri Polowijen 1 kegiatan belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran untuk seluruh materi, selain itu guru juga hanya menggunakan metode ceramah yang berdampak pada peran siswa yang kurang aktif (Asmedy, 2021; Khauro et al., 2020).

Dengan mempertimbangkan hasil observasi yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menarik kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan pemahaman dan memudahkan siswa memahami konsep yang sedang dipelajari. Alat peraga yang dirancang pada penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengenal dan mengingat urutan nama bulan dalam satu tahun. Alat peraga yang dipilih saat ini hanya digunakan untuk satu mata pelajaran saja yaitu matematika, materi waktu (=bulan dalam satu tahun). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membuat alat peraga yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami dan mengingat materi. Selain itu, peserta didik dapat belajar melalui kegiatan bermain sehingga peserta didik dapat belajar matematika dengan lebih menyenangkan. Berdasarkan latar belakang yang sudah disajikan, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinner* Bulan Materi Waktu untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polowijen 1 Malang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain instruksional berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang umum digunakan dalam pengembangan bahan ajar dan perangkat pembelajaran (Branch, 2009). Menurut Donald Ary et al., (2009), metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berikut menguji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain, produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjawab kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang membantu mereka memahami konsep waktu (= bulan dalam satu tahun) dalam pembelajaran matematika.

Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian yang disesuaikan dengan tahapan model ADDIE:



Gambar 2. ADDIE Model

(sumber: <https://tigerlearn.fhsu.edu/course-development-process-the-addie-model/>)

1. **Analysis (Analisis):** Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan yang meliputi analisis terhadap karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas dan menemukan fakta bahwa siswa masih sulit memahami “bulan apa sebelum bulan x” atau bulan apa setelah bulan y”. Dari hasil observasi tersebut, peneliti juga melihat urgensi dirancangnya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk lebih memahami konsep waktu.
2. **Design (Desain):** Tahap desain mencakup perancangan struktur, konten, dan format dari "spinner bulan". Dalam tahap ini, peneliti menentukan model spinner bulan yang akan digunakan berikut dengan strategi pembelajaran dan bahan-bahan yang dibutuhkan. Spinner bulan disini diadopsi dari permainan *ferris wheel* dimana ada lingkaran yang memiliki poros dan permukaan lingkaran bisa diputar searah maupun berlawanan arah jarum jam. Setiap elemen didesain sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi di tahap analisis.
3. **Development (Pengembangan):** Pada tahap pengembangan, "spinner bulan" sebagai media pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan. Spinner bulan ini dibuat sebagai alat visual yang interaktif, di mana peserta didik dapat memutar bagian-bagian spinner untuk mempelajari fase bulan dengan lebih mudah; arah kanan menunjukkan “bulan sesudah ...” dan arah kiri menunjukkan “bulan sebelum”. Pada tahap ini juga dilakukan validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan apakah media yang dirancang telah sesuai dengan konsep media yang baik dan menarik, serta mencakup materi yang tepat.

4. **Implementation (Implementasi):** Setelah pengembangan selesai, spinner bulan diuji cobakan pada subjek penelitian, yaitu siswa kelas 1 SD Negeri Polowijen 1 kota Malang. Implementasi dilakukan dalam dua kali pertemuan untuk mengamati bagaimana apakah siswa sudah benar-benar dapat menggunakan spinner bulan untuk memahami fase-fase bulan. Selain itu, pada tahap ini, peneliti juga melakukan observasi langsung dan wawancara kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan spinner bulan tersebut.
- 5.



Gambar 3. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran “Spinner Bulan”

Media spinner bulan yang dihasilkan menampilkan nama-nama bulan dalam satu tahun, kemudian terdapat pula “sebelum (bagian kiri), bulan ini (bagian tengah), dan sesudah (bagian kanan)” pada media tersebut. Media tersebut akan diputar dan kemudian akan berhenti dimana anak panah akan menunjuk pada nama-nama bulan. Misalnya setelah diputar, anak panah di tengah menunjukkan bulan April. Maka anak panah pertama akan menunjukkan bulan sebelumnya yaitu bulan Maret, dan anak panah kedua akan menunjukkan bulan sesudahnya yaitu bulan Mei. Materi yang dibahas disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada kelas I yaitu materi waktu lebih tepatnya membahas mengenai bulan dalam satu tahun.

6. **Evaluation (Evaluasi):** Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan baik secara formatif, yaitu selama proses pengembangan hingga implementasi, maupun secara sumatif setelah proses implementasi selesai. Evaluasi formatif dilakukan melalui feedback dari siswa dan guru, serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan spinner bulan untuk menentukan efektivitas media tersebut dalam membantu siswa memahami konsep fase bulan.



Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Polowijen 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan pada guru dan juga siswa, observasi dilakukan saat media spinner bulan diimplementasikan di dalam kelas, dan angket ditujukan pada guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Ahli media dan ahli materi melakukan validasi terhadap media Spinner Bulan, sedangkan pengguna yaitu guru dan siswa melakukan uji kepraktisan terhadap media Spinner Bulan. Instrumen validasi ahli media mencakup 3 aspek utama, yaitu (1) bahasa, (2) penyajian, dan (3) tampilan; sedangkan instrument validasi ahli materi mencakup 3 aspek utama, yaitu (1) materi, (2) bahasa, dan (3) strategi pembelajaran. Instrumen untuk guru dan siswa mencakup 5 aspek penilaian, yaitu (1) materi, (2) bahasa, (3) penyajian, (4) tampilan, dan (5) kepraktisan. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa bilangan dari skor angket, sedangkan data kualitatif berupa data dalam bentuk deskriptif yaitu saran dari ahli maupun pengguna. Hasil evaluasi ahli dan pengguna diperoleh menggunakan skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket, peneliti mendapatkan beberapa data sebagai berikut:

Sebelum media spinner bulan dirancang, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas 1 SD Negeri Polowijen 1 kota Malang untuk mendapatkan gambaran seputar pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa selama ini, belum ada media yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, aktifitas lebih didominasi dengan ceramah guru menjelaskan materi di depan kelas sedangkan siswa duduk diam memperhatikan penjelasan guru.

Selepas penggunaan media spinner bulan, peneliti kembali melakukan wawancara terhadap guru dan juga siswa kelas 1 SD Negeri Polowijen 1 kota Malang untuk mendapatkan tanggapan mereka tentang spinner bulan. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa media spinner bulan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang urutan bulan dalam satu tahun. Guru yang diwawancarai menyatakan bahwa spinner bulan membantu siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru tersebut menyebutkan, "Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, terutama ketika mereka dapat berpartisipasi langsung dengan memutar spinner bulan. Mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga aktif mengingat dan menyebutkan nama-nama bulan secara berurutan." Pendapat ini tentunya sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media konkret dalam mendukung pemahaman konsep abstrak pada siswa sekolah dasar (Afifah & Fitriawati, 2021; Arima & Indrawati, 2018; Rosmawati & Nur'aeni, 2022).

Para siswa juga sependapat dan menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat urutan bulan setelah menggunakan media ini. Salah satu siswa menyebutkan, "Saya jadi ingat bulan mana yang datang setelah bulan lainnya karena bisa langsung melihat dan memutar spinner-nya." Hal ini menunjukkan bahwa spinner bulan mendukung proses pembelajaran operasional konkret yang dibutuhkan siswa pada tahap perkembangan kognitif mereka (Piaget, 1952; Utama, et al., 2024). Sebuah studi oleh Afifah dan Fitriawati (2021) juga menegaskan bahwa media yang dimanfaatkan secara

interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Lebih lanjut, guru juga mengamati adanya peningkatan interaksi antar siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan spinner bulan. Beberapa siswa terlihat saling membantu dan berdiskusi mengenai posisi bulan tertentu dalam setahun, yang berpotensi mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif mereka. Hal ini relevan dengan penelitian oleh (Agustyaningrum et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memperkuat kemampuan kognitif sekaligus memfasilitasi kolaborasi antar siswa.



Gambar 4. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran “Spinner Bulan”

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran setelah penggunaan media spinner bulan yang dirancang khusus. Sebelum penerapan media ini, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami siklus dan fase-fase bulan serta kurangnya motivasi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah sering kali kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak (Lontoh & Sihombing, 2021; Rohayah et al., 2024). Hal ini tentunya bukan berarti bahwa metode ceramah kurang efektif, namun jika metode tersebut ditambah dengan media pembelajaran yang mendukung juga strategi pembelajaran yang pas, pasti juga akan memaksimalkan proses pembelajaran.

Selain itu, setelah implementasi spinner bulan, partisipasi siswa meningkat dan terjadi peningkatan dalam pemahaman materi. Dengan kata lain, media spinner bulan ini berhasil mengubah proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sejalan dengan temuan dari Bitu et al., (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat



meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran sains. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa spinner bulan membantu siswa dalam membangun koneksi antara konsep abstrak dan pengalaman konkret melalui pendekatan visual, yang terbukti efektif dalam meningkatkan retensi pengetahuan (Anggraini & Mahmudah, 2023; Bukori, 2020).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) angket validasi ahli media, (2) angket validasi ahli materi, dan angket validasi pengguna. Validasi ahli media dan ahli materi diperlukan untuk menguji validitas produk yang dikembangkan, sedangkan validasi pengguna bertujuan untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi ahli dan pengguna diperoleh menggunakan skala Likert pada tabel berikut.

Tabel 1. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Belum sesuai	2
Sangat belum sesuai	1
Hasil Skor	

Skor yang diperoleh akan diolah menjadi data hasil evaluasi ahli dan pengguna sehingga menjadi skor total. Pengolahan data hasil validasi dan kepraktisan menggunakan rumus dari Akbar (2016:82) yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan Rumus:

- V = Validasi
- Tse = Total skor empirik yang dicapai
- Tsh = Total skor yang diharapkan

1. Hasil Validasi Ahli Media

Media Spinner Bulan divalidasikan kepada ahli media. Hasil validasi media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Bahasa	30	34	96%	Sangat Valid
2	Penyajian	35	30	100%	Sangat Valid
3	Tampilan	30	30	100%	Sangat Valid
Hasil Penilaian		95	94	98%	Sangat Valid

Hasil dari validasi ahli media yaitu memperoleh persentase sebesar 98%. Saran dari ahli media yaitu media spinner bulan sebaiknya dioptimalkan dengan kelengkapan

petunjuk pemanfaatan. Hasil dari validasi ahli media menunjukkan bahwa spinner bulan termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Media Spinner Bulan divalidasi kepada ahli materi. Hasil validasi materi dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Materi	45	38	84%	Sangat Valid
2	Bahasa	25	25	100%	Sangat Valid
3	Strategi Pembelajaran	25	22	88%	Sangat Valid
Hasil Penilaian		95	85	89%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi yaitu memperoleh persentase 89%. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Spinner Bulan termasuk dalam kategori sangat valid.

3. Hasil Validasi Pengguna

Media spinner bulan diuji coba kepada pengguna. Pengguna dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa. Hasil uji coba dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Pengguna (Guru)

No	Aspek Penilaian	Tsh	Tse	Persentase	Kriteria
1	Materi	15	14	93%	Sangat Praktis
2	Bahasa	15	15	100%	Sangat Praktis
3	Penyajian	10	9	90%	Sangat Praktis
4	Tampilan	10	9	90%	Sangat Praktis
5	Kepraktisan	15	14	93%	Sangat Praktis
Hasil Penilaian		65	61	93%	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Validasi Pengguna (Siswa)

No	Nama	Skor					Tsh	Tse
		Aspek Materi	Aspek Bahasa	Aspek Penyajian	Aspek Tampilan	Aspek Kepraktisan		
1	AF	15	20	10	10	15	70	70
2	AL	13	20	8	9	15	70	65
3	LN	14	20	9	10	14	70	67
4	OKV	14	19	10	10	14	70	67
5	SYF	15	20	10	10	15	70	70
Jumlah							350	339
Hasil Penilaian							96%	



Hasil validasi pengguna (guru) memperoleh hasil persentase sebesar 93%, sehingga media spinner bulan dikategorikan sangat praktis. Hasil validasi pengguna (siswa) memperoleh hasil persentase sebesar 96%, sehingga media Spinner Bulan dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media pembelajaran "spinner bulan" menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap konsep waktu (= bulan dalam satu tahun) dalam pembelajaran matematika di kelas 1 sekolah dasar. Hal ini sejalan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar, terutama di tingkat pendidikan dasar. Menurut Afifah dan Fitriawanawati (2021), media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran spinner bulan yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 1 SD terhadap konsep waktu, khususnya dalam mengenal dan mengingat urutan bulan dalam satu tahun.

Proses validasi yang dilakukan terhadap media ini juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan evaluasi dari ahli media, spinner bulan memperoleh persentase validasi sebesar 98%, yang menunjukkan kategori sangat valid (Akbar, 2016). Validitas ini didukung oleh aspek-aspek seperti bahasa, penyajian, dan tampilan media yang dinilai telah memenuhi standar kelayakan. Validitas ini penting karena memastikan bahwa media tidak hanya menarik tetapi juga sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa (Arima & Indrawati, 2018).

Selanjutnya, dari hasil validasi ahli materi, media ini juga dinilai sangat valid dengan persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui spinner bulan mampu memenuhi standar kurikulum, serta memberikan konteks yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media ini, siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain, yang sesuai dengan karakteristik anak usia kelas 1 yang masih berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1952; Saputro, 2018; Utama, et al., 2024)

Uji coba kepraktisan terhadap pengguna, baik guru maupun siswa, juga menunjukkan hasil yang memuaskan. Guru memberikan persentase kepraktisan sebesar 93%, dan siswa memberikan persentase kepraktisan sebesar 96%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran spinner bulan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Media ini dapat membantu mengatasi keterbatasan alat peraga yang ada, yang sebelumnya membuat proses pembelajaran di SD Negeri Polowijen 1 menjadi kurang interaktif dan efektif.

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran spinner bulan tidak hanya valid dan praktis tetapi juga efektif sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk pembelajaran matematika terkait materi waktu (Afifah & Fitriawanawati, 2021; Arima & Indrawati, 2018; Rosmawati & Nur'aeni, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan lebih luas di sekolah dasar, terutama yang membutuhkan alat bantu belajar konkret dan interaktif.



KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran spinner bulan menunjukkan perubahan signifikan dalam efektivitas proses pembelajaran. Sebelum media spinner bulan ini dirancang, proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga partisipasi siswa dalam memahami materi sering kali terbatas. Dengan dirancangnya spinner bulan sebagai media pembelajaran visual dan interaktif, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media ini, hasil pembelajaran siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang bersifat pasif.

Penelitian dan pengembangan media spinner bulan ini juga telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa media memperoleh persentase sebesar 98% yang masuk kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa media memperoleh persentase sebesar 89% yang masuk kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan oleh pengguna (guru) diketahui bahwa media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93% yang dikategorikan sangat praktis. Terakhir hasil kepraktisan oleh pengguna (siswa) media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran spinner bulan dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran – serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

REFERENSI

- Afifah, H. N., & Fitriawati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- Anwar, N. T. (2018). Peran Kemampuan Literasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Abad-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 364–370.
- Arima, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 06, 1242–1251. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24024>
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Possing Problem Berkelompok dan Metode Ceramah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 69–75.



<https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.107>

- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m. 5(2)*, 193–198.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science and Business Media.
- Bukori. (2020). Penggunaan Media Nyata (konkret) Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pada Peserta Didik. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar, Vol. 3(3)*, 1748–1752.
- Depdiknas. (2007). *Model-Model Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Direktorat PSLB.
- Donald Ary, Lucy Cheser Jacobs, Asghar Razavieh, C. K. S. (2009). *Introduction to Research Methods in Education*. Cengage Learning.
- Ermawati, D., Riswari, L. A., Wijayanti, E., Prameswari, A., Ichsan, M., & Lathif, A. (2024). Pengaruh Media Mabarang Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD. *Scientia : Social Sciences and Humanities*, 3(2), 327–333. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.324>
- Fathani, A. H. (2016). Multiple Intelligences). *Jurnal Peluang*, 4, 136–150.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar dalam pelajaran matematika kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1110>
- Kurino, Y. (2022). Keterampilan Matematika Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134.
- Kusumawati, F. F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1486–1498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa*. 1–16. <https://www.gurusukses.com/metode-ceramah-sebagai-metode-pembelajaran-paling-populer>.



- Muharni, F., Anitra, R., Husna, N., & Singkawang, S. (2024). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *All Rights Reserved, 11*(1), 55–68. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ompusunggu, V. D. K. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH), 1*(18), 4–5.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika, 3*(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2*(1), 441.
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M), 2*(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Rofiki, I., Darmawan, P., Wahyuni, S., Alaiya, S. V., Sani, M., Matematika, D., Malang, U. N., Artikel, I., Cognition, E., Metakognisi, S., Masalah, P., & Education, J. (2024). *EKSPLORASI EPISTEMIC COGNITION SISWA KELAS 8. 12*(3), 95–106.
- Rohayah, A. A., Lathifah, H., Adelin, N., Saleha, T. N., & Khasanah, U. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dan Diskusi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA N 3 Babelan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6*(2), 130–139.
- Rosmawati, R., & Nur'aeni, E. (2022). PATIPELA (Papan Stik Perkalian Bilangan) Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9*(4), 629–636. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i4.54029>
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa Pgsd Uad. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 5*(2), 52–61. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=925135&val=7241&title=PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG UNTUK MAHASISWA PGSD UAD](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=925135&val=7241&title=PENGEMBANGAN%20MODUL%20MATEMATIKA%20DENGAN%20PENDEKATAN%20KONTEKSTUAL%20PADA%20MATERI%20BANGUN%20RUANG%20SISI%20LENGKUNG%20UNTUK%20MAHASISWA%20PGSD%20UAD)
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer, 1*(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Suryawan, I. P. P., & Permana, D. (2020). Geogebra dan pemahaman konsep. *Prisma, 9*(1), 108–117.
- Suwito, A., Astuti, N. I., Sunardi, S., & A'yun, Q. (2023). Implementasi Augmented Reality dalam Pengajaran Mata Pelajaran Matematika di SDN Rambigundam 1. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(2), 223–227.



AL-MUDARRIS:journal of education, Vol. 7. No. 2 October 2024
Homepage: <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/index>
ISSN: 2620-5831 (print), ISSN: 2620-4355(online)
DOI: <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v7i2.2697>
Article type: Original Research Article

<https://doi.org/10.59395/altifani.v3i2.370>

Tauhid, K., Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 (2024)*, e-ISSN 2963-590X. 3, 9817–9824.

Utama, Candra; Wedi, Agus; Sumarsono, Raden Bambang; Mahanani, Putri; Ike, Herlina; Surahman, E. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.