

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SPINNING THE WHEEL* BERBASIS
KOOPERATIF TIPE JIGSAW MATERI ALAT DAN SISTEM PERNAPASAN PADA
MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN *COMMUNICATION SKILL* SISWA KELAS
V UPT SD NEGERI SATRIYAN 03 KANIGORO BLITAR**

Mariyatul Kiptiyah, Mohamad Fatih , Cindya Alfi
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia

Diterima : 15 Mei 2023

Disetujui : 25 Juni 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat bagaimana pengembangan media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* dalam meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 03 Kanigoro Blitar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan berpedoman pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan. *Pertama* analisis masalah. *Kedua* desain atau perancangan produk. *Ketiga* pengembangan produk berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya, pada tahap ini juga dilaksanakan uji reliabilitas, validitas instrument dan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil pada kriteria sangat valid. *Keempat* implementasi atau pelaksanaan uji coba lapangan, pada tahap ini peneliti melaksanakan uji kelayakan oleh respon pengguna yaitu guru dengan hasil yang didapat pada kategori sangat layak dan dilaksanakan uji *N-gain* untuk mengukur bagaimana peningkatan *Communication Skill* sebelum dan setelah menggunakan media, skor yang di gunakan untuk uji *N-gain* ini diperoleh dari hasil *preobservation* dan *postobservation* yang mendapatkan skor rata-rata yaitu 0,722478 dengan kriteria Tinggi. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan dalam bentuk persentase dengan hasil 72,24% pada kriteria Cukup Efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* cukup meningkatkan *Communication Skill* siswa. *Kelima* evaluasi, tahap ini merupakan evaluasi akhir dari penilaian ahli materi dan media sebagai acuan mengembangkan media yang valid dan layak digunakan dalam meningkatkan *Communication Skill* siswa.

Kata kunci: Media Permainan *Spinning The Wheel*, Model *Kooperatif Tipe Jigsaw*, Materi Alat Dan Sistem Pernapasan Pada Manusia, *Communication Skill*

Abstract

The purpose of this study is to ascertain how the *Jigsaw Cooperative*-based *Spinning The Wheel* game media in improving the *Communication Skills* of UPT grade V students at SD Negeri Satriyan 03 Kanigoro Blitar. R&D is the term for this kind of research with reference to the ADDIE model which includes five stages. *First* problem analysis. *Both* design or product design. *The third* product development is based on the design in the previous stage, at this stage reliability tests, instrument validity and product validation were also carried out by media specialists and material specialists with results in very valid categories. *The fourth* is the implementation or implementation of field trials, at this stage a feasibility test is completed by user responses, namely teachers with the results obtained in the very feasible category and an *N-gain* test is carried out to measure how *Communication Skills* increase before and after using the media, the scores used for the *N-gain* test was obtained from the pre-observation and post-observation results which obtained a score that is considered to be average of 0,722478 in the high category. The score is interpreted in the form of a percentage of 72,24% with a Effective

Enough category in order to arrive at the conclusion that Jigsaw Cooperative-based Spinning The Wheel game media sufficiently improves students' *Communication Skills*. Fifth evaluation, this stage is the final evaluation of the assessment of material and media specialist as a reference for developing media that is valid and appropriate for use in improving students' *Communication Skills*.

Keywords: *Spinning The Wheel Game Media, Jigsaw Type Cooperative Model, Tool Materials and Respiratory System in Humans, Communication Skills*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan abad globalisasi di mana data dapat diakses secara efektif oleh semua orang dan tidak terikat oleh tempat dan waktu. Hal itu dapat dilihat dengan adanya teknologi informasi yang mengalami perkembangan sangat pesat sehingga banyak pekerjaan yang mulai tergantikan oleh mesin. Secara tidak langsung abad 21 ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas dalam segala hal. Sasmoko (2017) menjelaskan terdapat 4 pilar pendidikan untuk menghadapi abad 21 yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk menerapkan), *learning to be* (belajar untuk membentuk jati diri), dan *learning to live together* (belajar hidup bersama). Pendidikan abad 21 ini juga menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuannya guna menghadapi perkembangan pada zaman. Menurut Mardhiyah (2021) perlu adanya keseimbangan antara pengetahuan dan *skill* melalui pemenuhan diri dan kepuasan kebutuhan hidup dengan cara yang berbeda berdasarkan informasi.

Communication skill (kemampuan berkomunikasi) adalah salah satu kompetensi yang diperlukan di abad 21 ini. Menurut Marfuah (2017) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa komunikasi tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, proses belajar terjadi sebagai hasil komunikasi, baik intrapersonal maupun interpersonal. Komunikasi tersebut dapat melalui penyampaian pemikiran atau gagasan kepada orang lain, menghargai gagasan orang lain, dan memperhatikan pendapat yang dikemukakan oleh orang lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Safitri & Sutisnawati (2022) juga

berpendapat bahwa komunikasi adalah syarat utama dalam suatu pembelajaran karena dengan adanya komunikasi siswa bisa dengan mudah dalam menyampaikan pemikiran dan bertukar informasi dengan guru atau antar siswa. Menurut Luckyta (2020) Keterampilan komunikasi siswa juga akan berpengaruh terhadap suasana pembelajaran yang aktif dimana siswa memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi dalam mengemukakan pendapat dan menjadi sarana untuk mengembangkan rasa empati dalam menghargai perbedaan pendapat dan perbedaan penilaian yang nantinya akan mereka temukan di lingkungan bermasyarakat. Kemampuan komunikasi yang baik harus diterapkan sejak dini. Kemampuan komunikasi yang baik sangat diperlukan dalam kehidupan bersosial. Kemampuan menyampaikan pendapat dalam bahasa yang jelas, menyampaikan perintah dengan jelas, dan mampu memberikan dorongan atau motivasi pada orang lain melalui kemampuan komunikasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa. yang pada hakikatnya dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam pendidikan. (Purwanti, 2015). Sehingga keterampilan komunikasi ini perlu dikuasai siswa sebagai bekal menghadapi perubahan abad 21.

Namun fakta sebenarnya menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi yang dimiliki peserta didik tergolong sangat rendah sesuai dengan pengamatan dan wawancara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada pengamatan tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait kemampuan berkomunikasi siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 3 yaitu: 1) Siswa kesulitan

menyampaikan materi yang telah mereka dapat dengan menggunakan bahasanya sendiri. Hal ini dapat dilihat, ketika guru selesai menjelaskan materi, siswa merasa kesulitan jika diminta untuk menjelaskan kembali; 2) Siswa terlihat bingung mengungkapkan apa yang telah mereka dapat sehingga mereka cenderung diam; 3) siswa terlihat ragu dengan sesuatu yang akan ia ungkapkan; 4) siswa merasa takut salah dengan jawaban yang ia mikili, mereka mempunyai asumsi bahwa jika jawaban mereka salah, mereka takut dikucilkan baik itu oleh gurunya maupun teman-temannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai tawaran solusi yang dapat diterapkan. Media pembelajaran merupakan perangkat yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik guna menjelaskan materi secara tepat sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hassan (2021) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari pengajar kepada siswa sehingga siswa dapat menyegarkan pikiran, perasaan, perhatian dan ketertarikan terhadap pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran memiliki dampak besar terhadap hasil belajar siswa. Penting untuk memilih media yang tepat agar dapat memberikan kejelasan tentang materi yang disampaikan dan dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan paparan tersebut guru dapat menerapkan media permainan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak melelahkan. Septianti & Afiani (2020) menyatakan bahwa perilaku siswa pada usia sekolah dasar umumnya sangat gemar bermain. Berdasarkan penilaian tersebut, guru dapat menggunakan media yang memiliki unsur permainan sehingga pembelajaran benar-benar menarik dan menyenangkan. sejalan dengan pernyataan

tersebut, Sadiman (2014) juga berpendapat bahwa hubungan timbal balik sesama siswa dapat menjadikan siswa lebih semangat dan memiliki ketertarikan yang tinggi pada proses pembelajaran jika memanfaatkan media yang menarik dan menyenangkan.

Permainan sebagai media pembelajaran mendukung siswa untuk belajar mandiri atau bebas dan menciptakan lingkungan menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan. (Priatmoko, 2012). Maka dari itu pada pendidikan sekolah dasar media yang memiliki unsur permainan yang dapat digunakan untuk menerapkan model pembelajaran tertentu yang dapat menumbuhkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan khususnya pada kemampuan komunikasi siswa sangat diperlukan.

Salah satu media permainan yang dapat dimanfaatkan pada proses belajar sambil bermain adalah permainan *Spinning The Wheel*. Permainan ini menyerupai roda yaitu berbentuk lingkaran yang dapat diputar, dimana pada lingkaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian yang biasanya berisi substansi materi belajar, pertanyaan, atau perintah. Menurut Kurnianingsih (2023) media permainan *Spinning The Wheel* ini memiliki kelebihan yaitu untuk mempengaruhi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan media permainan *Spinning The Wheel* karena pada permainan ini melibatkan semua siswa sehingga setiap siswa dapat saling bekerjasama dan saling berkomunikasi dengan teman sehingga dapat lebih meningkatkan kegiatan belajar (Puteri & Mintohari, 2021). Berdasarkan dari pernyataan diatas, media permainan *Spinning The Wheel* ini cocok apabila dikembangkan dengan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mampu berkomunikasi dengan baik yaitu model *Kooperatif Tipe Jigsaw*.

Penggunaan model *kooperatif tipe jigsaw* pada pembelajaran ini agar siswa memiliki kesempatan besar dalam berinteraksi sosial dengan temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Laela

(2017) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* adalah pembelajaran untuk mengembangkan dan mencari tahu bagaimana cara menumbuhkan pemahaman siswa sehingga dapat menafsirkan ide-ide yang memberikan kesempatan belajar lebih banyak, sehingga siswa secara efektif dapat mengolah informasi yang mereka dapatkan sendiri. Pada model pembelajaran ini, siswa bertindak sebagai pendengar, sekaligus penyaji materi. Siswa dituntut untuk memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga siswa tetap memiliki motivasi untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran melalui komunikasi berdasarkan keinginan mereka sendiri bukan karena tekanan pihak lain. Hal inilah yang menuntut anak untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang bagus.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 03 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Metode ini merupakan suatu prosedur untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sebelumnya. Sugiyono (2015) berpendapat bahwa metode ini ialah metode penelitian untuk menciptakan produk baru dan mengukur tingkat kevalidan.

Prosedure penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada model ADDIE, dengan memiliki lima tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE ini dipilih karena memiliki tahapan penelitian yang singkat namun

dapat mencakup seluruh prosedur penelitian pengembangan.

Jenis dan sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data skunder, menurut Sugiyono (2015) data primer merupakan informasi yang diperoleh pengumpul data secara langsung dari sumber data. Sumber data primer ini diperoleh dari hasil uji validitas instrument, uji validasi oleh ahli produk, uji kelayakan oleh respon pengguna, dan hasil observasi yang bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan *communication skill* antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Sedangkan data sekunder yaitu informasi yang didapat pengumpul data secara tidak langsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner/angket dan observasi (*preobservation* dan *postobservation*). Angket merupakan tehnik pengambilan data dimana peneliti menyerahkan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan sebuah informasi (Sugiyono 2015). Angket ini berupa pertanyaan digunakan untuk mengetahui validitas instrument validasi, tingkat kevalidan dan kelayakan media. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan komunikasi lisan. Bentuk observasi ini dilakukan diawal (*preobservation*) sebelum penggunaan media dan diakhir (*postobservation*) setelah penggunaan media.

Uji keabsahan pada penelitian ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur kevalidan setiap butir instrument angket dan instrument observasi sebagai alat ukur kevalidan dan kelayakan media *spinning the wheel* serta alat untuk mengukur bagaimana media *spinning the wheel* dapat meningkatkan *communication skill* siswa. Sedangkan uji reliabilitas merupakan suatu hal yang digunakan untuk menandakan sejauh mana hasil pengukuran dapat digunakan secara berulang dengan hasil yang tetap sama. Menurut Nunnally (dalam Ghozali 2005) instrument dikatakan

reliable apabila hasil korelasi diatas 0,7. Namun apabila korelasi dibawah 0,7 maka korelasi tersebut dikatan tidak reliable. Untuk megujikan reliabilitas suatu intrumen dapat dilakukan dengan uji coba pengujian reliabilitas *Alpha Cronbach*.

Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sebagai metode analisis data. Deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan cara menguraikan dan menjelaskan proses pengembangan berdasarkan dengan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE. Sedangkan kuantitatif digunakan untuk mengukur validitas instrument, validasi dan kelayakan media *spinning the wheel* menggunakan skala likert dengan penilaian 1-4 dengan keterangan yaitu angka 1 (tidak tepat), angka 2 (kurang tepat), angka 3 (cukup tepat), angka 4 (sangat tepat) serta mengukur bagaimana peningkatan kemampuan *communication skill* antara sebelum dan setelah penggunaa media yang dihitung menggunakan uji *N-gain*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada pemaparan pada pendahuluan, bahwa pendidikan abad 21, *Communication Skill* adalah syarat utama dalam suatu pembelajaran karena dengan adanya komunikasi siswa lebih mudah dalam menyampaikan pemikiran dan bertukar informasi dengan guru atau antar siswa. *Communication Skill* siswa juga akan berpengaruh terhadap suasana pembelajaran yang aktif dimana siswa memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi dalam mengemukakan pendapat dan menjadi sarana untuk mengembangkan rasa empati yaitu dengan menghargai perbedaan pendapat dan perbedaan penilaian yang nantinya akan mereka temukan di lingkungan bermasyarakat. Kemampuan komunikasi yang baik harus diterapkan sejak dini. Siswa dituntut untuk memilki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga siswa tetap memiliki motivasi untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran melalui komunikasi

berdasarkan keinginan mereka sendiri bukan karena tekanan dari pihak lain. Hal inilah yang menuntut anak untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang bagus.

Berdasarkan pernyataan dan permasalahan yang sedang terjadi, maka sangat diperlukan sebuah inovasi guna meningkatkan *Communication Skill* siswa dengan melakukan pengembangan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada menjadi produk baru. Sehingga peneliti memberikan tawaran solusi yaitu pengembangan media Permainan *Spinning The Wheel* Berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw Materi Alat dan Sistem Pernapasan dalam Meningkatkan Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satreyan 03.

Prosedure penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE, dimana model penelitian ini memiliki lima tahapan. *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap *analysis*. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari penelitian sebelumnya, dan menemukan informasi serta mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pada siswa Kelas V UPT SD Negeri Satriyan 3 agar peneliti dapat menemukan solusi dari permasalahan yang sedang terjadi. Sebagaimana yang telah dijelaskan dipendahuluan, pada proses observasi dan wawancara langsung, peneliti menemukan permasalahan yaitu: 1) Siswa kesulitan menyampaikan materi yang telah mereka dapat dengan menggunakan bahasanya sendiri. Hal ini dapat dilihat, ketika guru selesai menjelaskan materi, siswa terlihat kesulitan jika diminta untuk menjelaskan kembali; 2) Siswa terlihat bingung mengungkapkan apa yang telah mereka dapat sehingga mereka cenderung diam; 3) siswa tidak memilki rasa percaya diri dengan apa yang akan ia ungkapkan; 4) siswa merasa takut salah dengan jawaban yang ia mikili, mereka mempunyai asumsi bahwa jika jawaban mereka salah, mereka takut dikucilkan baik itu oleh gurunya maupun teman-temannya.

Melihat hasil pengamatan dan wawancara tersebut dapat dinyatakan bahwa permasalahan yang terjadi ialah rendahnya kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh siswa. Padahal *National Education Association* telah menyebutkan ada 4 keahlian yang harus dikuasai oleh siswa dalam rangka menyongsong pendidikan abad 21 yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Redhana, 2019). Maka dalam hal ini inovasi sangat dibutuhkan untuk mewujudkan penguasaan keterampilan-keterampilan tersebut sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21 melalui pembelajaran yang berharga, menarik dan mengasyikan bagi siswa.

Pada hasil penelitian Husnah (2021) menunjukkan adanya perbedaan antara siswa yang mengikuti program pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dengan siswa yang tidak mengikuti program pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* merupakan bukti bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Penelitian juga dilakukan oleh Vanalita (2014) Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi lisan siswa, sehingga kemampuan komunikasi lisan yang dimiliki siswa berada pada kategori baik. Saat melakukan diskusi asal dengan berbagai sub materi yang menjadi tanggung jawabnya saat melakukan diskusi ahli, mayoritas anggota kelompok aktif mengungkapkan ide atau pendapatnya selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media *spinning the wheel* dapat membantu guru mengkomunikasikan materi yang akan disampaikan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Media ini dapat membuat siswa lebih dinamis dalam latihan pembelajaran, meningkatkan hubungan antara pendidik dan siswa, serta menumbuhkan minat siswa dalam belajar. (Shofiyani, 2021)

Maka dari itu model kooperatif tipe jigsaw ini memiliki dampak besar terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Pada penelitian ini, model *kooperatif tipe jigsaw* difokuskan pada pengembangan media *spinning the wheel* yang mana media ini akan dikembangkan dengan basis kooperatif tipe jigsaw.

Tahap *Design*, tahap ini dilakukan perencanaan dan perancangan storyboard dari media yang akan dikembangkan dengan mencari beberapa referensi agar dapat digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan saat uji lapangan serta menyusun instrument yang akan digunakan untuk uji validitas instrument uji validasi dan uji kelayakan produk. Wardani (2022) menyebutkan ketika merencanakan pengembangan media, beberapa faktor perlu dipertimbangkan., yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan KD dan indicator yang ingin dicapai, mengembangkan alat ukur keberhasilan, membuat poin-poin materi, menulis naskah media, dan melakukan revisi.

Perancangan media ini juga berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis yaitu rendahnya *Communication Skill*, maka peneliti memiliki gambaran mengenai media yang dapat meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V yaitu media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw*. untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran dapat digunakan maka ada beberapa kriteria yang perlu di pertimbangkan meliputi: 1) istilah kesederhanaan secara umum mengacu pada jumlah komponen dalam satu gambar; 2) adanya keterpaduan yang memberikan penekanan dan keseimbangan ruang, garis, bentuk, tekstur dan warna; 3) fokus wajib pada satu aspek yang akan menarik perhatian siswa (Simanulang, 2023). mengenai hal tersebut merancang apa kelengkapan dari media permainan

Spinning The Wheel, ukuran media, warna, materi yang akan digunakan, serta langkah-langkah penggunaan berdasarkan dari beberapa referensi sehingga media ini dapat digunakan dengan tepat.

Tahap *Development*, Pada tahap ini, dilaksanakan pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Kerangka konseptual telah diubah menjadi produk yang siap digunakan. Pengembangan media ini sebagai aktivitas pelaksanaan konsep yang harus dilakukan secara sistematis sehingga mencapai hasil yang maksimal. Untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan siswa, pembuatan media harus dilakukan secara metodis dan logis. (Mardiyah, 2021). Disamping itu, dalam melakukan pengembangan media harus sesuai dengan kriteria pemilihan media agar memenuhi syarat regulasi produk, media yang dikembangkan harus dapat mempertimbangkan efektifitas, relevansi, produktivitas serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran (Gusdiana, 2021).

Siswa lebih tertarik menggunakan media *spinning the wheel* karena menggunakan warna yang beragam sehingga menjadi alat yang inovatif dan kreatif serta mudah dibuat dan digunakan. Agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan bagi siswa, media pembelajaran juga dideskripsikan sebagai pembentuk keaktifan siswa dalam kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. (Nuzulia, 2020). Menurut Chairina (2022) sebagaimana media pada pembelajaran, media permainan ini memiliki beberapa kelebihan anatar lain 1) Agar dapat memahami dan menyerap informasi dengan baik, siswa berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran; 2) Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama satu sama lain; 3) Siswa menerima instruksi dalam menjawab pertanyaan secara langsung secara lisan; 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat diulang sesering yang diinginkan; 5) membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasinya. Anak-anak tidak akan kesulitan mengikuti proses

pembelajaran ketika menggunakan media ini karena media ini cukup dikenal dikehidupan sehari-hari mereka. (Kusumastuti, 2021)

Kemudian pada tahap ini juga dilakukan uji validitas instrument validasi ahli media, data validitas instrument validasi ahli materi, validitas instrument respon pengguna, dan validitas instrument observasi. Uji validitas instrument ini dilakukan oleh dua validator untuk menilai kualitas instrument yang telah dibuat. Hasil data validitas lembar instrument ahli media dari 9 item pertanyaan diperoleh skor 36 dengan skor maksimal 36, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 100% pada kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument validasi ahli media valid digunakan sebagai instrument dalam penelitian. Hasil data validitas lembar instrument validasi ahli materi dari 9 item pertanyaan diperoleh skor 32 dengan skor maksimal 36, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 89% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument validasi ahli materi valid digunakan sebagai instrument dalam penelitian. Hasil data validitas lembar instrument respon pengguna dari 9 item pertanyaan diperoleh skor 36 dengan skor maksimal 36, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 100% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument respon pengguna valid digunakan sebagai instrument dalam penelitian. Hasil data validitas lembar instrument observasi dari 9 item pertanyaan diperoleh skor 33 dengan skor maksimal 36, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 91% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument observasi valid digunakan sebagai instrument dalam penelitian.

Setelah melakukan uji validitas instrument, dilanjutkan dengan melakukan uji validasi produk oleh dua orang ahli untuk menilai kualitas *spinning the wheel*.

Hasil data validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indicator	Skor	Persentase	Kriteria
Fisik	1. Bahan yang dipakai	4	100%	Sangat Tepat
	2. Keamanan bahan	4	100%	Sangat Tepat
	3. Keawetan media	4	100%	Sangat Tepat
Pemakaian	4. Kemudahan penggunaan media	4	100%	Sangat Tepat
	5. Ketepatan media dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa	4	100%	Sangat Tepat
	6. Kepraktisan media jika digunakan	4	100%	Sangat Tepat
Warna	7. Keterpaduan warna	4	100%	Sangat Tepat
	8. Komposisi warna, dan tulisan	4	100%	Sangat Tepat
	9. Kemenarikan warna pada media	4	100%	Sangat Tepat
Tulisan	10. Kesesuaian ukuran huruf	4	100%	Sangat Tepat
	11. Kejelasan tulisan	3	75%	Cukup Tepat
Skor Total		43	97%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indicator	Skor	Persentase	Kriteria
Isi Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	4	100%	Sangat Tepat
	2. Kejelasan isi materi	4	100%	Sangat Tepat
	3. Kelengkapan Materi	4	100%	Sangat Tepat
	4. Materi disampaikan secara sistematis	4	100%	Sangat Tepat
	5. Kejelasan bahasa yang digunakan pada materi	4	100%	Sangat Tepat
Pembelajaran	6. Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih secara mandiri	3	75%	Cukup Tepat
	7. Materi yang disampaikan saling berkaitan	4	100%	Sangat Tepat
	8. Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	3	75%	Cukup Tepat
	9. Kemudahan materi untuk dipahami	3	75%	Cukup Tepat
Skor Total		33	91%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media dari 11 item pertanyaan diperoleh skor 43 dengan skor maksimal 44, maka jika dihitung persentase

mendapatkan hasil 97% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dinyatakan bahwa media valid untuk diimplementasikan.

Sedangkan Hasil data validasi ahli materi dari 9 item pertanyaan diperoleh skor 33 dengan skor maksimal 36, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 91% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa materi pada media *Spinning The Wheel* valid digunakan. Tingkat validitas ditentukan dengan menggunakan data kuantitatif berupa poin-poin tersebut dan data kualitatif berupa pernyataan akhir berupa penilaian validitas produk. Perbaikan dilakukan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan temuan uji validitas dan saran ahli.

Selain dilaksanakan uji validitas, pada tahap ini juga dilaksanakan uji reliabilitas untuk mengetahui seberapa akurat alat ukur akan menghasilkan nilai yang sama jika digunakan mengukur hal yang sama berulang kali. Uji Reabilitas instrumen observasi didapatkan dengan memakai rumus *Alpha Chombach*. Instrumen dikatakan reliable apabila hasil korelasi diatas 0,7. Namun apabila korelasi dibawah 0,7 maka korelasi tersebut dikatakan tidak reliable. Data hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Uji Reliabilitas

Kriteria Pengujian		
Nilai	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,7	0,8905	Reliabel

Tabel 4. Dasar Pengambilan Keputusan

Dasar Pengambilan Keputusan
Jika Nilai Cronbach Alpha > 0,7 Maka Reliabel
Jika Nilai Cronbach Alpha < 0,7 Maka Tidak Reliabel

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan rumus Cronbach Alpha pada Tabel 4 diatas didapatkan hasil yaitu $0,8907 > 0,7$ sehingga instrumen observasi dinyatakan Reliabel.

Tahap *Implementasi*, Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan uji coba lapangan

yaitu di UPT SD Negeri Satriyan 03. Uji coba lapangan ini melibatkan guru untuk mengetahui penilaian kelayakan dan melibatkan siswa untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Spinning The Wheel*. Guru diminta untuk memberikan penilaiannya pada angket terhadap aspek materi dan media untuk melihat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Hasil data kelayakan oleh respon pengguna dari 20 item pertanyaan diperoleh skor 76 dengan skor maksimal 80, maka jika dihitung persentase mendapatkan hasil 96% pada kriteria “sangat layak”. Sehingga dinyatakan bahwa media *Spinning The Wheel* layak digunakan.

Selain uji kelayakan, juga dilaksanakan uji coba lapangan pengembangan media permainan *Spinning The Wheel* untuk mengetahui peningkatan *Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 03 Kanigoro Blitar. Pelaksanaan uji coba lapangan ini melalui tiga tahapan yaitu 1) *Preobservation* atau pengamatan secara langsung untuk mengukur *Communication Skill* siswa sebelum menggunakan media 2) Uji coba media permainan *Spinning The Wheel* 3) *Postobservation* yaitu pengamatan secara langsung untuk mengukur *Communication Skill* siswa setelah menggunakan media.

Pada tahapan *preobservation* dari 10 item indicator oleh 12 siswa mendapatkan skor total 181 dan rata-rata skor 15,0. Sedangkan pada tahapan *postobservation* dari 10 item pertanyaan oleh 12 siswa mendapatkan skor total 394 dan rata-rata skor 32,83. Skor yang diperoleh tersebut kemudian dihitung dengan rumus uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi sebelum dan setelah penggunaan media. Hasil uji *N-gain* dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji N-gain

No	Kode Siswa	Nilai Observasi		Pre-Post	Skor Ideal (40)-Pre	Skor N-Gain	Kriteria	Persentase	Kriteria
		Pre	Post						
1	AKN	16	39	23	24	0,958333	Tinggi	95,83%	Efektif
2	AF	13	26	13	27	0,481481	Sedang	48,14%	Kurang efektif
3	BDF	15	36	21	25	0,84	Tinggi	84%	Efektif
4	FASP	13	27	14	27	0,518519	Sedang	51,85%	Kurang efektif
5	JMS	16	36	20	24	0,833333	Tinggi	83,33%	Efektif
6	MDYP	18	38	20	22	0,909091	Tinggi	90,90%	Efektif
7	MRN	18	38	20	22	0,909091	Tinggi	90,90%	Efektif
8	MWY	16	34	18	24	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
9	PNF	12	28	16	28	0,571429	Sedang	57,14%	Cukup Efektif
10	SDP	15	31	16	25	0,64	Sedang	64%	Cukup Efektif
11	SBD	15	33	18	25	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif
12	TNA	14	28	14	26	0,538462	Sedang	53,84%	Kurang efektif
Hasil Akhir						0,722478	Tinggi	72,24%	Cukup Efektif

Hasil rata-rata yang diperoleh dari uji *N-Gain* yaitu 0,722478 dengan kriteria “Tinggi”. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk persentase dengan hasil 72,24% dengan kriteria “Cukup Efektif”. sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* pada materi Alat dan Sistem Pernapasan Pada Manusia cukup efektif untuk meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 3.

Tahap Evaluation, tahap ini merupakan finalisasi produk yang dikembangkan berdasarkan arahan dan umpan balik yang diterima selama proses validasi. Menurut pendapat ahli materi, materi yang disajikan pada media *Spinning The Wheel* sudah sesuai dengan KI dan KD materi alat dan Sistem pernapasan pada manusia kelas V. Namun ada beberapa materi yang tidak perlu dicantumkan pada tingkat dasar sehingga perlu dihilangkan. Selain itu pada materi alat dan Sistem pernapasan pada manusia ini memiliki banyak kata ilmiah sehingga perlu tambahan glosarium untuk memudahkan siswa dalam mencari arti kata ilmiah tersebut. Sedangkan menurut pendapat ahli media, media yang dikembangkan sesuai dengan kepribadian siswa sekolah dasar

dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan *Communication Skill* Siswa. Pada warna, gambar, ukuran huruf, dan ukuran media sudah sesuai dengan siswa kelas V Sekolah Dasar. Namun ada beberapa catatan dari ahli media yaitu pada lembar materi, lembar petunjuk, kartu perintah, dan kartu tantangan sebaiknya dilaminasi agar tidak mudah rusak dan tahan air.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* pada materi Alat dan Sistem Pernapasan Pada Manusia cukup efektif dalam meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V UPT SD Negeri Satriyan 3. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain*, hasil uji validitas instrument dan hasil validasi diperoleh kesimpulan bahwa instrumen dan media memenuhi kriteria valid dan layak untuk diterapkan.

Media Permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif Tipe Jigsaw* dirancang untuk meningkatkan *Communication Skill* siswa kelas V SD, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakan secara mandiri. Permainan *Spinning The Wheel* berbasis *Kooperatif*

Tipe Jigsaw diharapkan lebih disempurnakan lagi agar lebih inovatif dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat sebagai media permainan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Blitar serta pihak terkait yang telah bekerja sama dan membantu menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga menyayakasikan terimakasih kepada validator instrument, dan validator produk serta kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa UPT SD Negeri Satriyan 03 Kanigoro Blitar karena telah mendukung dan bersifat kooperatif selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, Imam. 2005. *Aplikasi Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan dkk. 2021. *Media pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Kurnianingsih, M. F., & Amelia, W. (2023). Pengembangan Media Spinning The Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD Negeri Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 125-131. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.6993>
- Laela, Nur. 2017. Pengaruh Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* pada Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung 2017/2018. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4381>
- Luckyta, L., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Peran Communication Skill Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa SD. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 68-73. DOI: <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5019>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar pada abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. DOI: <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Marfuah. 2017. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa melalui Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 26 (2) : 148-160. <http://repository.upi.edu/id/eprint/27995>
- Priatmoko, Saptorini & Diniy. 2012. Penggunaan media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment pada Pembelajaran Larutan Asam Basa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. JPPII 1. DOI: <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2011>
- Purwanti, S. (2015). Meningkatkan Communication Skill dan berpikir kritis matematis peserta didik SD dengan Pembelajaran model Missouri Mathematics Project (MMP). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 253-266. DOI: <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1296>
- Puteri & Mintohari. 2022. Pengembangan *Spinning The Wheel* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: 10 (7)*. 1541-1551.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, E. M., Maulidinia, I. F., Zuniari, N. I., Amaliyah, T., Wildan, S., &

- Supeno, S. (2022). Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam tentang Biopori. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>
- Sasmoko. 2017. *Pendidikan Abad 21*. Jakarta : Binus.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Di SDN Cikokol 2. *Assabiqun*, 2(1), 7-17. DOI:<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253. DOI:
- Husnah, F., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Idah, U. A. (2021). Analisis Keterampilan Komunikasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Fisika. In *E-Prosidings Seminar Nasional Pendidikan Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya*, 1(1), 87-94.
- Vanalita, M., Jalmo, T., & Marpaung, R. R. T. (2014). Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap kemampuan komunikasi lisan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 2(9),
- CHAIRINA, I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SDS AL-WASHLIYAH 25* (Doctoral dissertation). <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/20016>
- Gusdiana, P., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *LJESE: Linggau Journal of elementary school education*, 1(2), 41-50.
- Mardiyah, S. U. (2021) Penggunaan Media Power Point dan Aplikasi Spen The Wheel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN 1 Botoreco. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 5, pp. 2108-2111), DOI: <https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66378>
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2160-2175, DOI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1472>
- Simanullang, C. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 2(2), 197-216. DOI:<https://doi.org/10.55927/jiph.v2i2.3924>
- Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., Rahmawati, K., Nisa'atussalamah, & Ardiansyah, P. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru Di MI Miftahul Ma'arif. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 154–159. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2141>
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-*

*Madrasah: Jurnal Pendidikan
Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67-79
DOI:

<http://dx.doi.org/10.35931/am.v5i1.409>

Kusumastuti, N., Putri, V. L., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 155-163. DOI:

<https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i01.3397>