

Pengembangan Media Roda Kuis pada Model Pembelajaran Kooperatif Tife Times Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD

Nova Sentia¹ Yopa Taufik Saleh² N Leni Sri Mulyani³

Progrm Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: sentianova53@gmail.com¹ yopa.taufik@umtas.ac.id² leni@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media roda kuis pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Salah satu permasalahan pendidikan yaitu fasilitas belajar masih terbatas, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan mengatasi kebosenan siswa yaitu berbasis permainan, seperti menggunakan media roda kuis pada model pembelajaran teams games tournament. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran roda kuis pada materi majas personifikasi dan majas metafora. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model Borg and Gall, dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) Potensi dan Masalah;(2) Mengumpulkan Informasi;(3) Desain Produk;(4) Validasi Desain;(5) Perbaikan Desain;(6) Uji Coba Produk;(7) Revisi Produk; dan (8) Uji Coba Pemakaian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara (interview) dan pemberian angket (kuesioner). Hasil pengembangan media pembelajaran roda kuis memperoleh keterangan sangat baik dengan memperoleh persentase 95% menurut hasil validasi ahli media, sedangkan hasil validasi Bahasa dan materi mendapatkan persentase 100% sedangkan hasil validasi guru kelas IV memperoleh persentase 96%. Hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran roda kuis pada uji coba kelompok kecil dengan memperoleh persentase 79,2% dan uji coba kelompok besar dengan memperoleh persentase 96,7%. Hasil implementasi media pembelajaran roda kuis terhadap motivasi belajar siswa di SDN Cimapag meningkat dari persentase skor rata-rata 48,7% menjadi 85,2% pada aspek minat belajar, 84,7% pada aspek percaya diri dan 86,1% pada aspek ketekunan dengan skor persentase keseluruhan 85,3% dengan kategori "tinggi".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Roda Kuis, Motivasi Belajar Siswa

Abstract

This study aims to develop quiz wheel media in the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type to improve the learning motivation of fourth grade students. One of the problems in education is that learning facilities are still limited, so teachers are required to be creative in improving the quality of the learning process, such as developing learning media. One of the learning media that can attract attention and overcome student boredom is game-based, such as using quiz wheel media in the teams games tournament learning model. This study develops quiz wheel learning media on the material of personification and metaphor. This study uses the Research and Development method with the Borg and Gall model, with several stages, namely: (1) Potential and Problems; (2) Collecting Information, (3) Product Design; (4) Design Validation (5) Design Improvement; (6) Product Trial (7) Product Revision and (8) Usage Trial Data collection techniques in this study are observation, interviews and giving questionnaires. The results of the development of the quiz wheel learning media obtained very good information by obtaining a percentage of 95% according to the results of the media expert validation, while the results of the language and material validation obtained a percentage of 100% while the results of the grade IV teacher validation obtained a percentage of 96%. The results of the student response questionnaire assessment of the quiz wheel learning media in the small group trial obtained a percentage of 79.29% and the large group trial obtained a percentage of 96.7%. The results of the implementation of the quiz wheel learning media on student learning motivation at SDN Cimapag increased from an average score percentage of 48.7% to 85.2% in the aspect of learning interest, 84.7% in the aspect of self-

confidence and 86.1% in the aspect of perseverance with an overall percentage score of 85.3% with the category "high"

Keywords: Learning Media, Quiz Wheel, Student Learning Motivation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk membantu kita berkembang dan belajar. Tujuannya adalah agar kita menjadi orang yang berpengetahuan dan berbudi luhur. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan karena dapat membantu kita menjadi orang yang mampu bersaing dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Melalui Pendidikan, kita dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengalaman peneliti selama melaksanakan PLP 1, PLP II, pengalaman mengajar, serta dilihat dari kondisi sekarang siswa malas untuk belajar. Ketika mengikuti pembelajaran peserta didik kurang semangat dan merasa bosan saat dikelas dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa. Menurut Mulyasa dalam Octavia (2020:53), "motivasi merupakan tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu". Sedangkan menurut Djamarah dalam Abnisa (2020:127), "motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi peserta didik yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan". Hal ini dikarenakan guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, berdasarkan hasil observasi terhadap guru di SDN Cimanglid, SDN Cimapag dan SDN Kertasari, hasil observasi diperoleh data bahwa ketika proses pembelajaran guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, ada beberapa guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru.

Hal ini membuat proses belajar mengajar di kelas menjadi membosankan dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran berkurang. Kurangnya motivasi belajar siswa seringkali menjadi permasalahan yang dihadapi di dunia pendidikan. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya adalah kekurangan penggunaan media dan model pembelajaran masih sangat kurang, data awal yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan kurangnya minat terhadap mata Pelajaran Bahasa Indonesia, yang berdampak pada penurunan hasil belajar mereka dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan jumlah keseluruhan siswa kelas IV di SDN Cimanglid, SDN Cimapag dan SDN Kertasari yaitu 42 siswa. 18 siswa memperoleh nilai dibawah 70, sedangkan 10 siswa hanya mencapai nilai 75. Selain itu pada saat proses belajar mengajar siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran harus menggunakan media dan memilih model pembelajaran yang tepat.

Menurut Hasan et al (2021:29), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna". Maka dari itu, peneliti memilih pengembangan media Roda kuis dalam pembelajaran. Pemilihan media roda kuis karena media ini memiliki unsur permainan yang akan mendorong semangat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran roda kuis dipilih berdasarkan beberapa penelitian. Nastiti et al (2020: 97), "menyatakan bahwa hasil penggunaan media roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa". Pengembangan media Roda Kuis akan lebih efektif lagi apabila dihubungkan dengan pemilihan model pembelajaran. Menurut Suprijono

(2023: 201), “Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk guru di kelas maupun tutorial”.

Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar harus ditingkatkan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif*. Menurut Sugiyanto dalam Hartanto (2018:2), “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar yang baik”. Sedangkan menurut Sholihatin et al (di dalam Gunarto (2013:52), “Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sama sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Maka berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik membuat media pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) pada pembelajaran. Karena dengan menggunakan media dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media dan model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi atau semangat peserta didik ketika pembelajaran. Sehingga peneliti dapat memberikan judul “Pengembangan Media Roda Kuis Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas IV”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and development*). Menurut Brog and Gall dalam Sugiyono (2019:394) menyatakan bahwa “*what is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu?. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Maka metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan membantu dalam proses pembelajaran berlangsung serta menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan untuk desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain yang dikembangkan oleh Sugiyono (2019:404), langkah-langkah penelitian yang bersifat membuat atau menciptakan produk baru, meliputi 10 langkah atau tahapan penelitian yang harus dilalui yaitu Potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk masal. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi wawancara dan angket respon siswa. Pengolahan data dari hasil observasi, wawancara, angket dan validasi para ahli menggunakan aplikasi excel. Penelitian yang dilakukan di kelas IV bertempat di SD Negeri Kertasari dengan jumlah siswa 10 orang, SD Negeri Cimapag dengan jumlah siswa 20 orang dan SD Negeri Cimanglid dengan jumlah 5 orang siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggumpulan Data/ Informasi

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengumpulan data/informasi melalui studi literatur melalui observasi dan wawancara di tiga sekolah yaitu SD Negeri Cimanglid, SD Negeri Cimapag dan SD Negeri Kertasari. Hasil dari observasi dan wawancara lapangan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif yang menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pembelajaran di kelas tersebut dilakukan oleh wali kelas yang sama untuk semua mata pelajaran, termasuk olahraga dan Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga tidak ada pergantian guru mata pelajaran. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang terbatas yaitu problem based learning (PBL), dan ceramah, tanpa banyak variasi model pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyebabkan kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran RODA KUIS pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas personifikasi dan majas metafora dengan beberapa modifikasi yang peneliti lakukan.

Rencana Pelaksanaan

Setelah dilakukannya pengumpulan data/informasi, peneliti menyusun rencana pelaksanaan penelitian dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai dan langkah-langkah dalam menyusun perencanaan sebagai berikut:

1. Pemilihan Media. Dalam pemilihan media pembelajaran tentunya sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membuat siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti membuat media RODA KUIS pada materi majas personifikasi dan majas metafora untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pemilihan Format. Pada pemilihan media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan pelajaran dan materi yang akan diterapkan pada materi majas personifikasi dan majas metafora yaitu dengan menggunakan media roda kuis dipilih dan di desain menggunakan aplikasi canva yang didalamnya memuat materi ajar yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
3. Desain Awal. Setelah melakukan pemilihan format kemudian peneliti merancang desain produk awal dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Membuat *Storyboard*. Dalam pembuatan *Storyboard* peneliti merancang gambaran awal dari pengembangan media yang akan dilakukan sampai pada cara penggunaan media.
 - b. Desain Gambar. Dalam desain gambar pada media roda kuis ini dibuat dengan bantuan aplikasi canva, yang mempermudah dalam merancang pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mengaitkan dengan materi pelajaran majas personifikasi dan majas metafora.
 - c. Membuat *Storyboard*. Dalam pembuatan *Storyboard* peneliti merancang gambaran awal dari pengembangan media yang akan dilakukan sampai pada cara penggunaan media.
 - d. Desain Gambar. Dalam desain gambar pada media roda kuis ini dibuat dengan bantuan aplikasi canva, yang mempermudah dalam merancang pembuatan media pembelajaran sehingga dapat mengaitkan dengan materi pelajaran majas personifikasi dan majas metafora.





Gambar 1. Media Roda Kuis

Proses Pembuatan Media

Dalam proses pembuatan media RODA KUIS merupakan tahapan akhir dari desain berupa penggabungan antara *storyboard* dan desain gambar yang telah dibuat dan dalam proses pembuatan media RODA KUIS ini terdapat spesifikasi produk yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi canva sebagai alat utama untuk mendesain dan merancang tampilan roda kuis. Proses dimulai dengan mendesain tampilan materi yang akan menjadi isi dari roda kuis. Materi ini berupa topik pembelajaran yang dibuat menarik agar mudah dipahami oleh siswa.
2. Setelah desain materi selesai di unduh dalam bentuk video. Materi tersebut kemudian diunggah ke youtube.
3. Membuat roda berputar interaktif di canva. Setiap bagian roda diisi dengan materi. Ketika roda diputar dan berhenti di salah satu segmen, pengguna akan diarahkan ke video youtube.
4. Alat dan bahan yang digunakan yaitu aplikasi canva untuk mendesain roda kuis dan materi pembelajaran. Koneksi internet untuk mengunggah video ke youtube dan menautkan ke media roda kuis dan video pembelajaran yang diunggah ke youtube sebagai sumber materi.

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan dari pengembangan media roda kuis terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu sebuah media pembelajaran roda kuis yang didalamnya memuat materi dan kuis untuk menguji pemahaman siswa. Pembuatan media roda kuis ini menggunakan aplikasi canva, pertama peneliti membuat desain mengenai materi majas personifikasi dan majas metafora yang nantinya dibuat video yang akan di upload melalui youtube. setelah selesai membuat materi majas, peneliti membuat desain roda kuis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media roda kuis ini menyajikan berbagai konten, seperti teks, gambar, contoh cerita berupa animasi, materi berupa video, dan roda kuis dapat diputar yang menarik perhatian siswa. Namun, terdapat kekurangan dalam media ini, yaitu penggunaan media roda kuis melalui canva yang membutuhkan koneksi internet untuk mengunggah video ke *youtube* dan menautkan ke media roda kuis dan video pembelajaran yang diunggah ke *youtube* sebagai sumber materi.

Pengembangan Produk Awal

Dari hasil perencanaan diatas, peneliti menentukan pengembangan produk awal dengan mengembangkan media interaktif sebagai media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu media proda kuis pada materi majas personifikasi dan majas metafora. Dalam pengembangan produk awal ini, peneliti melakukan beberapa validasi dengan menggunakan angket untuk mengetahui media yang akan digunakan layak dan dapat dipakai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas personifikasi dan majas metafora kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Dengan ketentuan Penilaian validasi yang dilakukan ahli media yaitu oleh Bapak Mohammad Pahmi Nugraha, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yaitu efisien, tampilan, dan manfaat media. Skala penilaian dilakukan dengan rentang yaitu: Sangat Baik (5), Baik(4), Cukup(3), Kurang(2) Sangat Kurang(1). Dengan hasil validasi ahli media yatu media roda kuis layak untuk digunakan, dengan hasil validasi media sebagai berikut:

Tabel 1. Ketentuan Penilaian Instrumen

Rata-rata skor	Klasifikasi kategori
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
≤ 20%	Tidak Baik

Hasil Kelayakan Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Tahapan Validasi	Skor	Klasifikasi kategori	Pernyataan penilaian media
1	Validasi ke-1	51%	Cukup	Layak dan Revisi
2	Validasi ke-2	75%	Baik	Layak dan Revisi
3	Validasi ke-3	95%	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kualitatif berupa skor yang didapatkan pada tabel diatas bahwa pada validasi ke-1 mendapatkan skor 51% yaitu mendapatkan kategori cukup, dan untuk validasi ke-2 mendapatkan skor 75% yaitu mendapatkan kategori baik, dan validasi ke-3 mendapatkan skor 95% yaitu mendapatkan kategori sangat baik dan pernyataan penilaian layak.

Hasil Kelayakan Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Tahapan validasi	Skor	Klasifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian	Komentar/saran
1	Vaslidasi ke-1	80%	Baik	Layak dan Revisi	Perbaiki sesuai masukan, font ganti menjadi yang mudah dibaca. Video buat sendiri
2	Validasi ke-2	100%	Sangat Baik	Layak	-

Berdasarkan hasil data kualitatif berupa skor yang didapatkan pada tabel diatas bahwa pada validasi ke-1 mendapatkan skor persentase 80% yaitu mendapatkan kategori baik pada validasi ke-2 mendapatkan persentase 100% yaitu mendapatkan kategori sangat baik.

Hasil Kelayakan Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Tahapan Validasi	%	Klasifikasi kategori	Pernyataan Penilaian
1	Dr. Anggia Suci	Validasi ke-1	80%	Baik	Layak
2	Pratiwi, M.Pd.	Validasi ke-2	100%	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kualitatif berupa skor yang didapatkan pada tabel diatas bahwa pada validasi ke-1 memperoleh persentase 80% yaitu mendapatkan kategori baik pada validasi ke-2 mendapatkan persentase 100% yaitu mendapatkan kategori sangat baik.

Hasil Kelayakan Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

Tabel 5. Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

No	Nama Guru	Sekolah	Skor	%	Kriteria	Komentar/ Saran
1	Ervi Nuraprilina, S.Pd	SDN Cimanglid	59/60	98%	Sangat Praktis	Media Pembelajarannya sangat memotivasi belajar siswa

2	Fitri Zenur A, S.Pd	SDN Kertasari	55/60	92%	Sangat Praktis	Media pembelajaran yang digunakan sudah sangat tepat, perhatikan materi yang disampaikan agar semua siswa secara keseluruhan dapat memahaminya. Lampirkan bahan ajar pada modul ajar.
3	Tuti Susanti, S.Pd.	SDN Cimapag	59/60	98%	Sangat Praktis	Media roda kuis yang dikembangkan sudah menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Revisi Awal

Dalam melakukan revisi awal dapat dilakukan dengan melakukan revisi produk dengan memperbaiki atau menyempurnakan hasil dari uji coba terhadap produk yang didasarkan pada saran-saran pada uji coba. Menurut hasil dari validasi ahli pada uji pengembangan produk awal, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, sehingga dilakukan revisi pada media roda kuis untuk meningkatkan efektivitasnya.

Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil. Uji kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Cimanglid yang berlokasi di Kp. Panarukan, Desa Cukangjayaguna, Kecamatan Sodonghilir dan memiliki NPSN, : 20210621 dengan melibatkan siswa kelas IV dengan jumlah responden 5 orang siswa yang dilaksanakan pada hari jum'at, 16 Mei 2025. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase 87,6% maka dapat disimpulkan pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh klasifikasi dengan kategori sangat baik.
2. Uji Coba Kelompok Besar. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di SD Negeri Kertasari, yang berlokasi di Kp. Lamping, Desa Kertanegla, Kecamatan Bojonggambir dan memiliki NPSN, : 20210148 dengan melibatkan siswa kelas IV dengan jumlah responden 10 orang siswa yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata persentase 96,7%, maka dapat disimpulkan pada hasil uji coba kelompok besar memperoleh klasifikasi dengan kategori sangat baik.

Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama dilakukan di SD Negeri Cimapag kelas IV dengan jumlah siswa 20 orang yang dilaksanakan dari tanggal 26-28 Mei 2025. Tahapan kegiatan dimulai dengan memberikan angket motivasi belajar *pre-test* kepada seluruh siswa untuk mengetahui motivasi belajar mereka sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran roda kuis, perlakuan ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pertemuan pertama mengenai materi majas personifikasi dan pertemuan kedua materi majas metafora. Setelah kedua pertemuan selesai, siswa diberikan angket motivasi belajar. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media roda kuis. Maka untuk hasil angket dari penilaian *pre-test dan post-test* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor post-test} - \text{pre-test}}{\text{skor pre-test}} \times 100\%$$

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Nilai		Persentase	Kategori
		Pretest	Posttest		
1	Alis	55	96	95%	Tinggi

2	Anindya M	48	91	90%	Tinggi
3	Arsal M.S	45	92	91%	Tinggi
4	Aulia R	55	92	91%	Tinggi
5	Auliya N	51	92	91%	Tinggi
6	Bintang	54	94	93%	Tinggi
7	Che Ardiana S	52	100	99%	Tinggi
8	De Rahma A	52	94	93%	Tinggi
9	Fikri Nurul Y	52	96	95%	Tinggi
10	Iis Raisyani	56	94	93%	Tinggi
11	Kamil	58	91	90%	Tinggi
12	Karisa Aulia	58	91	90%	Tinggi
13	M. Mugni A	58	98	97%	Tinggi
14	Nayla D	54	93	92%	Tinggi
15	Nayla N	57	92	91%	Tinggi
16	Nazwa S	54	95	94%	Tinggi
17	Raisha A	53	95	94%	Tinggi
18	Rasa Pertiwi	56	94	93%	Tinggi
19	Syahila N.R	50	96	95%	Tinggi
20	Thasa Sri P	53	91	90%	Tinggi
	Rata-rata	48,7%	85,3%		
	Persentase			85,3%	Tinggi

Hasil angket motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media roda kuis di analisis menggunakan skala likert. Jumlah pernyataan dalam angket 20 item, masing-masing dengan pilihan skala (1-5). Angket ini diberikan kepada 20 siswa kelas IV setelah pembelajaran selesai. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh total skor sebesar 85,3% dari skor maksimal 100%, persentase skor motivasi belajar siswa adalah 85,3%. Maka dari itu, motivasi belajar siswa berada pada kategori “sangat tinggi” yang menunjukkan bahwa media roda kuis mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, dilakukan perbandingan antara angket motivasi belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 48,7% menjadi 85,3%. hal ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media roda kuis berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda kuis efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

Uji keberhasilan media pembelajaran roda kuis yang dilaksanakan di SDN Cimapag dengan jumlah 20 siswa. Dalam kegiatan pembelajaran kelompok eksperimen, sebelum pembelajaran menggunakan media roda kuis siswa diberikan pretest berupa angket motivasi belajar untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media roda kuis. Setelah itu siswa diberikan perlakuan menggunakan media roda kuis sebagai media pembelajaran selama penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil yang ditemukan, pada kelompok eksperimen yang menggunakan media roda kuis berkisar 90% skor terendah dan 98% sebagai skor tertinggi. Berbeda dengan pembelajaran sebelum menggunakan media roda kuis, hanya memperoleh skor sebesar 48% skor terendah dan 75% skor tertinggi. Perbedaan yang signifikan antara menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan hasil penelitian di SDN Cimapag dengan menggunakan media roda kuis pada materi majas personifikasi dan majas metafora yang memperoleh skor rata-rata sebesar 85,3%, yang dikategorikan “sangat tinggi”. Mengindikasikan keberhasilan

media roda kuis materi majas personifikasi dan majas metafora terhadap motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah yaitu SDN Cimanglid, SDN Kertasari, dan SDN Cimapag. Untuk uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN Cimanglid dengan jumlah 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SDN Kertasari dengan jumlah 10 orang siswa. Tujuan uji coba kelompok kecil yaitu untuk mendapatkan masukan mengenai media roda kuis yang peneliti kembangkan dan tujuan uji coba kelompok besar yaitu untuk mengukur efektivitas media roda kuis yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan dari pengembangan media roda kuis terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil yang diperoleh peneliti yaitu sebuah media pembelajaran roda kuis yang didalamnya memuat materi dan kuis untuk menguji pemahaman siswa. Pembuatan media roda kuis ini menggunakan aplikasi canva, pertama peneliti membuat desain mengenai materi majas personifikasi dan majas metafora yang nantinya dibuat video yang akan di *upload* melalui *youtobe*. Setelah selesai membuat materi majas, peneliti membuat desain roda kuis yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media roda kuis ini menyajikan berbagai konten, seperti teks, gambar, contoh cerita berupa animasi, materi berupa video, dan roda kuis dapat diputar yang menarik perhatian siswa. Namun, terdapat kekurangan dalam media ini, yaitu penggunaan media roda kuis melalui canva yang membutuhkan koneksi internet.

Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas personifikasi dan majas metafora di kelas IV. Uji lapangan terbatas hanya pada satu kelas di SDN Cimapag, sehingga generalisasi ke kelas atau ke sekolah lain perlu di uji lebih lanjut. Ketergantungan terhadap koneksi internet dalam penggunaan media roda kuis berbasis tautan *youtobe*. Penelitian ini dilakukan agar guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas personifikasi dan majas metafora di kelas IV. Dengan adanya penelitian ini, penggunaan media roda kuis dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan menjadi media yang lebih menarik dan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran roda kuis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media roda kuis untuk materi majas personifikasi dan majas metafora kelas IV di SDN Cimapag dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan model *Borg and Gall*, menghasilkan dan juga menguji sebuah prosuk berupa media pembelajaran yaitu media pembelajaran roda kuis dengan 8 tahapan yaitu: Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk dan Uji Coba Pemakaian. Pada tahapan validasi media pembelajaran roda kuis dilakukan oleh tim para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan validasi guru dengan hasil akhir dengan perolehan hasil oleh ahli media dengan nilai rata-rata 73% dengan kriteria kelayakan 95% kategori "sangat layak", ahli materi memperoleh persentase rata-rata 80% dengan kategori "layak", ahli bahasa memperoleh skor persentase rata-rata 80% dengan kategori "layak" dan validasi guru memperoleh persentase rata-rata 96% dengan kriteria kelayakan 98% dengan kategori "sangat layak". Adapun hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor

rata-rata 87,6% kategori “sangat layak” dan dari uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 96,7% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji lapangan kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase 84,9% dengan kategori “tinggi” dan kategori tafsiran “Efektif”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda kuis pada materi majas personifikasi dan majas metafora efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi majas personifikasi dan majas metafora.

Hasil pengembangan media roda kuis, guru diharapkan dapat memanfaatkan media roda kuis sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas personifikasi dan majas metafora, guna menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan motivasi siswa. Pihak sekolah dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti roda kuis dengan menyediakan fasilitas penunjang, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat teknologi sederhana seperti proyektor, agar proses pembelajaran berbasis digital berjalan optimal. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada materi majas, tetapi juga pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi platform digital interaktif lainnya selain canva dan youtube. Siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media roda kuis karena media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada para validator ahli, guru, serta siswa dan pihak sekolah di SDN Cimanglid, SDN Kertasari, dan SDN Cimapag yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan dalam proses pengumpulan data dan uji coba media pembelajaran. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, T. M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, hal 201.
- Astuti, A. M. (2021). Majas Personifikasi Dan Simile Dalam Antologi Puisi Perempuan Laut Karya Sepuluh Perempuan Penyair Madura. *Jurnal Buana Bastra*, 8, hal 25-40.
- Asya, S. Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education Research And Development*, 8, Hal 63-74. [Doi:https://doi.org/10.31537/Ej.V8i1.1409](https://doi.org/10.31537/Ej.V8i1.1409)
- Haryanti, S. A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Hasan, et. al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Koto, I. M. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Aspek Kognitif Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD*, 2, Hal 241-251. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Maulya Nadia Adlina, F. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas VI sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7, hal 201-214. [doi:http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.3083](http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.3083)
- Nazila Ade, A. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas IV Di MI Cikalagen-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2, Hal 1-12.

- Nurfadillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak Anggota Ikapi.
- Octavia, D. S. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Octavia, D. S. (2021). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Oktaviana, P. S. (2020). Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, hal 2-3
- Pratama, A. A. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-syukriyyah*, 21, hal 127.
- Puti, S. d. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X Tkj Di SMK Negeri 1 Gorontalo. *journal of information technology education*, 3, hal 82.
- Putra Rudy Hartama. S. (2022) Pengaruh model pembelajaran
- Rukmi, B. Z. (2024). Pengembangan Media Smart Card Majas Personifikasi untuk Keterampilan Menulis Kalimat Bermajas Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 12, hal 1286-1299.
- Septy Nurfadillah, d. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: Anggota Ikapi.
- Sleman. (2023). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pohon Cahaya Semesta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Zulfiati, J. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Se-Gugus II Kecamatan Panjatan Kulon Progo. *Jurnal Pendidikanke-SD-an*, 4, hal 262-267