

Dream Wheel Media Media Roda Impian

Istiqomah M.T¹⁾, Tri Linggo Wati^{*,2)}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

168620600199@umsida.ac.id , trilinggowati@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this media is to develop game-based learning media, namely Dream Wheel, which is an innovative and interesting media. This media is for teachers to build students' activity in the classroom by using the Dream Wheel game. A colorful design attracts students' attention by triggering students' curiosity towards this media. This media is used with cooperative or group learning. The benefit of the dream wheel media for students is that it has a variety of questions that can use for various subjects that can adapt to the material during learning. Besides that, it can generate students' motivation and can train them the courage to argue as well as train to think quickly, precisely, and creatively. Dream Wheel learning media can be used at the elementary school level.*

Keywords: *Learning Media; Dream Wheel; Color Card*

Abstrak. *Tujuan media ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yaitu Roda Impian merupakan media yang inovatif dan menarik. Media ini untuk sarana guru membangun keaktifan siswa di dalam kelas dengan menggunakan permainan berupa Roda Impian. Desain yang berwarna untuk menarik perhatian siswa dengan memicu rasa ingin tahu siswa pada media ini. Media ini digunakan dengan pembelajaran kooperatif atau berkelompok. Manfaat media roda imian untuk siswa yaitu mempunyai bentuk variasi soal yang bisa digunakan untuk berbagai mata pelajaran yang dapat disesuaikan pada materi saat pembelajaran. Selain itu Dapat menimbulkan motivasi dalam diri siswa, serta dapat melatih keberanian untuk berpendapat juga melatih untuk berpikir cepat, tepat kreatif. Media pembelajaran Roda impian Dapat digunakan di tingkat sekolah dasar.*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Roda Impian; Kartu warna*

I. Diskusi



Gambar 1 Media Roda Impian

Gambar 1 roda impian merupakan media visual untuk pembelajaran yang bisa digerakkan atau dipindah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya [1]. Roda impian merupakan permainan berupa roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar [2]. Dilakukan dengan kegiatan bermain serta untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kecerdasan anak [3]. Digunakan untuk mengukur tingkat kefahaman siswa dengan adanya kartu soal [4]. Menggunakan kooperatif sehingga dapat memicu diskusi antar kelompok untuk menyelesaikan masalah [5]. Pada media permainan ini siswa dapat lebih aktif dan kompetitif [6].

Cara bermain roda ialah dengan cara memutar roda impian yang memiliki nomor berwarna [7]. Misalnya memutar roda impian dan anak panah berhenti pada nomor 2 yang berwarna merah, kemudian siswa mengambil nomor kartu yang sesuai dengan warna yang telah diperoleh. Apabila anak panah berhenti pada zonk, maka siswa tidak mendapatkan reward.



Gambar 2. Kartu soal

Gambar 2 Kartu soal yaitu kartu yang memiliki soal didalamnya semua kartu soal terisi soal untuk didiskusikan atau di beri jawaban oleh tiap kelompok [8]. Kartu soal warna hijau ada pada angka 1,4,7,10 untuk merah ada pada angka 2,5,8,11 untuk biru pada Reward adalah soal yang berisikan poin dan hadiah, sedangkan zonk adalah tidak adanya poin namun jika soal pada kartu zonk tidak terjawab maka kelompok akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati oleh seluruh siswa di kelas.



Gambar 3. Desain Roda Impian

Gambar 3. Desain Roda Impian meliputi bahan yang digunakan membuat media roda impian yaitu hollow, papan kayu, Bearing, cat besi, gambar roda impian, as roda, sekrup, besi $\varnothing 6$, plat besi, mur baut, double tape, Cara pembuatan media [9]: Membuat support roda dengan cara potong besi dengan ukuran panjang 60cm @4biji, 25cm @2biji . Setelah itu sambungkan 2 besi dengan ukuran 60cm dan 25cm sehingga menjadi bentuk persegi dengan metode pengelasan, [10] lalu sambungkan 2 besi panjang 60cm dengan bentuk persegi tadi dengan membentuk segitiga, setelah jadi sambungkan bearing. Potong besi $\varnothing 6$ dengan panjang 25cm, lalu lengkungan besi tadi dengan sehingga menjadi huruf L dan sambung dengan drat baut m6. Setelah itu besi disambungkan diatas bearing. Selanjutnya plat besi dengan panjang 10cm dipotong seperti jarum jam [11]. Lalu sisi belakangnya dilobangi agar bisa masuk ke baut m6 dan dikencangkan. Potong plat besi menjadi ukuran 3cm x 6cm dilobangi pada 4 ujung untuk disambung as roda panjang 5cm dengan teknik pengelasan jalur (*fillet weld*) [12]. langkah selanjutnya membuat potongan papan menjadi lingkaran diameter 60cm dengan menggunakan gergaji tangan [13] dan menggunakan teknik perkayuan [14] dan sambungkan besi plat dengan panjang 30mm x 60mm yang sudah dilobangi tadi. Setelah itu cat support roda impian. Membuat template roda impian dengan aplikasi corel draw untuk desain yang menarik dan langsung dicetak [15]. Papan dipasang double tape lalu ditempel kertas manila sebagai dasar, lalu pasang gambar media roda impian. setelah itu gabungkan papan dengan support roda impian.

II. Kesimpulan

Jadi ditarik kesimpulan dari jurnal sebelumnya maka media roda impian termasuk media yang berupa permainan menyenangkan serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar sehingga memudahkan guru untuk menarik minat siswa, mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media ini menggunakan pembelajaran kooperatif sehingga dalam kelompok dapat memicu keaktifan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan menggunakan media Roda Impian hasil belajar siswa meningkat dari pada sebelumnya.

Referensi

- [1] P. Rizky Ika, "Pengaruh Penggunaan Sarana Roda Impian Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Simoketawang," Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2016.
- [2] A. Clara, "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar untuk Materi Trigonometri," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 2 (2), pp. 81–94, 2021.
- [3] P. P. Ningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif," *Pros. SEMDIKJAR (Seminar Nas. ...)*, pp. 639–645, 2021, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1611%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1611/1174>
- [4] M. Aini, Asiyah, and Alimni, "Implementasi Media Pembelajaran Daring Pada Mata," <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>, vol. 1, pp. 49–57, 2022.
- [5] S. Mar'atus, Akhwani, H. Sri, and G. Syamsul, "Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *Wahana Sekol. Dasar*, vol. 28, no. 2, pp. 51–59, 2020, doi: 10.17977/um035v28i22020p051.
- [6] A. Yuni and Sujarwo, "Edukasi IPS," *Edukasi IPS*, vol. 02, no. 2, pp. 12–20, 2017.
- [7] P. Ratih, "Studi Komparasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Dengan Media Roda Impian Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester 1 SMA N I Purwanto," Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2013.
- [8] Z. Elok Khoiril Muna Mabni, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku Dab Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- [9] D. Diky, "Cara Membuat Media Pembelajaran Roda Putar || Prosedur/Tutorial," *11 March 2021*, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=uFsgEgVAUy4> (accessed Feb. 28, 2023).
- [10] S. K.K.P, "Cara Mengelas Besi Hollow Agar Kuat dan Tidak Bolong," *PT. KARYAKREASI PUTRA SATYA*, 2021. <https://kpssteel.com/besi-hollow/cara-mengelas-besi-hollow/> (accessed Mar. 25, 2023).
- [11] C. MasNduts, "Cara Cepat Potong Plat || Plat Besi 10 Cm Pun Bisa Terbelah," 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=XcXkZIPKOF8> (accessed Mar. 26, 2023).
- [12] M. Z. Ardian, "MAKALAH PENGELASAN (WELDING) UTILITAS INDUSTRI DAN KOMERSIL," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021. https://www.academia.edu/39775625/MAKALAH_PENGELASAN_WELDING_UTILITAS_INDUSTRI_DAN_KOMERSIL (accessed Mar. 25, 2023).
- [13] Y. Rauf, "Perancangan Ulang Gergaji Potong/Kayu dengan Metode Antropometri dan TRIZ," UIN SUSKA RIAU, 2021.
- [14] A. Bahrudin, W. Wahyono, and N. Yuzaili, "Teknik Potong Miring dan Teknik Laminasi dalam Proses Pembuatan Produk Kriya Kayu sebagai Upaya Efisiensi Bahan," *Panggung*, vol. 29, no. 4, 2019, doi: 10.26742/panggung.v29i4.1052.
- [15] I. G. M. Budiarta and I. N. Sila, "Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha," *J. Pendidik. Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022, doi: 10.23887/jjpsp.v12i2.49230.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202320699, 13 Maret 2023

Pencipta

Nama : **Istiqomah M. T dan Tri Linggo Wati, M.Pd**
Alamat : **DESA PILANG RT. 02 RW. 01, KEC. WONOAYU, KAB. SIDOARJO, JAWA TIMUR, Sidoarjo, JAWA TIMUR, 61261**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**
Alamat : **Jl. Mojopahit 666-B, Sidoarjo, Sidoarjo, JAWA TIMUR, 61215**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**
Judul Ciptaan : **Media Roda Impian**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : **13 Maret 2023, di Sidoarjo**
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**
Nomor pencatatan : **000453622**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.