

ARTIKEL isti (Nim 168620600199) .docx

by

Submission date: 30-Mar-2023 04:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2050872484

File name: ARTIKEL isti (Nim 168620600199) .docx (744.25K)

Word count: 1241

Character count: 7393

Dream Wheel Media Media Roda Impian

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

4
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

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

4
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



1
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

2
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 zona, 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 3,6,9,12 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 Ø6, plat besi, mur baut, double tape, Cara pembuatan media⁹ : 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 Ø6 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 jam¹¹, 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 tangan¹³ dan menggunakan teknik perkayuan¹⁴ 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.

Refrensi

- [1] R. I. Putri, Pengaruh Penggunaan Sarana Roda Impian Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Simoketawang, S.Pd. Skripsi, FPIP, UMSIDA, Sidoarjo, Jatim, 2016.
- [2] J. S. S. A. A. K. M. J. Clara Angelina, "Pengembangan Media Pembelajaran," *Journal of Instructional Development Research*, pp. 3-4, 2021.
- [3] P. P. Ningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif," in *Seminar Pendidikan dan Pembelajaran FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Kediri, 2021.
- [4] A. A. Aini Magfira, "Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu," *Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan*, vol. I, no. 1, pp. 52-55, 2022.
- [5] A. S. H. S. G. Mar'atus Solichah, "Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," *Wahana Sekolah Dasar*, vol. XXVIII, no. 2, pp. 55-58, 2020.
- [6] S. Arta Yuni, "Penggunaan Media Pembelajaran Roda Impian untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Negeri 217 Jakarta," *Edukasi IPS*, vol. II, no. 2, pp. 15-16, 2018.
- [7] R. Purwaningsih, *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 1 Purwanto Tahun Pelajaran 2012/2013*, S.Pd. Skripsi, FKIP, UNS, Surakarta, Jateng, 2013.
- [8] E. K. M. M. Zain, *Pengembangan Media Roda Pintar Pada Materi Keagamaan Suku dan budaya Berbasis HOTS Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung*, Skripsi, FITK, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Jatim, 2020.
- [9] D. Ddg, "Cara Membuat Media Pembelajaran Roda Putar || Prosedur/Tutorial," (11 March 2021). Accessed 28 Feb 2023. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=uFsgEgVAUy4>.
- [10] K. K. P. Satya, "KPS," Cara Mengelas Besi Hollow Agar Kuat dan Tidak Bolong, 1 Sept 2021. [Online]. Available: <https://Kpssteel.Com/Besi-Hollow/Cara-Mengelas-Besi-Hollow/>. [Accessed 25 March 2023].
- [11] M. Chael, "Cara Cepat Potong Plat || Plat Besi 10 Cm Pun Bisa Terbelah," (8 January 2022). Accessed 26 March 2023. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=XcXkZIPKOF8>.
- [12] M. Z. Ardian, "Makalah Pengelasan (Welding) Utilitas Industri dan Komersil," 2019. [Online]. Available: https://www.academia.edu/39775625/MAKALAH_PENGELASAN_WELDING_UTILITAS_INDUSTRI_DAN_KOMERSIL. [Accessed 25 March 2023].
- [13] Y. Rauf, *Perancangan Ulang Gergaji Potong/Kayu Dengan Metode Antropometri dan Triz*, S.T. Tugas Akhir, FST, UIN SUSKA RIAU, Pekanbaru, Riau, 2021.
- [14] W. N. Y. Ahmad Bahrudin, "Teknik Potong Miring dan Teknik Laminasi dalam Proses Pembuatan Produk Kriya Kayu sebagai Upaya Efisiensi Bahan," *Panggung*, vol. XXIX, no. 4, pp. 394-395, 2019.
- [15] I. N. S. I Gusti Made Budiarta, "Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. XII, no. 2, pp. 121-127, 2022.

ARTIKEL isti (Nim 168620600199) .docx

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	5%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	3%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
4	repository.usd.ac.id Internet Source	2%
5	www.lingcure.org Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On