

PENGEMBANGAN MEDIA “KOBER” (KOTAK BERHITUNG) BERBASIS PERMAINAN *SPIN WHEEL* PADA MUATAN MATEMATIKA MATERI FAKTOR DAN KELIPATAN BILANGAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, NIM 1811031141

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui *prototype*, hasil uji validitas, dan efektivitas media pembelajaran “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* pada muatan Matematika materi faktor dan kelipatan bilangan kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran ini berpedoman pada prosedur ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementatiton*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian ini produk diuji coba oleh 2 orang ahli konten, 2 orang praktisi, 3 orang siswa sebagai kelompok kecil untuk uji validitas media, 7 orang siswa sebagai kelompok besar untuk uji validitas media, dan 30 orang siswa sebagai uji coba lapangan untuk uji validitas serta efektivitas media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuisioner dengan kolom *rating scale* skala 5. Data hasil penilaian yang diperoleh kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil validitas media sebesar 93,75% yang diberikan oleh ahli konten berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* valid. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan besar signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti media pembelajaran “Kober” (kotak berhitung) berbasis permainan *spin wheel* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata-kata kunci : “Kober” (kotak berhitung), Permainan *Spin Wheel*, model ADDIE

**DEVELOPMENT OF KOBER MEDIA (COUNTING BOXES) BASED ON
SPIN WHEEL GAME ON MATH MATTERS MATERIALS OF FACTORS
AND NUMBER MULTIPLES CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL**

By

Gusti Ayu Diah Ariesta Dewi, NIM 1811031141

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This development research has the aim of knowing the prototype, the results of the validity test, and the effectiveness of the Kober (counting box) learning media based on the spin wheel game on the mathematics content of the factor and multiples of numbers for grade IV Elementary School. The development of this learning media is guided by the ADDIE procedure which consists of the analysis phase (Analyze), the design phase (Design), the development phase (Development), the implementation phase (Implementation), and the evaluation phase (Evaluation). In this study, the product was tested by 2 content experts, 2 practitioners, 3 students as a small group to test the validity of the media, 7 students as a large group to test the validity of the media, and 30 students as a field trial to test the validity and effectiveness of learning media. The data collection methods used in this study were observation, interviews, and questionnaires with a rating scale column of 5 scale. The data obtained from the assessment results were then analyzed. Based on the results of data analysis, the media validity results obtained by 93.75% given by content experts are in very good qualifications. This shows that the Kober learning media (counting box) based on the spin wheel game is valid. Based on the hypothesis test using paired t-test (Paired Sample t-Test) obtained the value of Sig.(2-tailed) of 0.000. This result shows that the significance level is smaller than 0.05. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that the Kober learning media (counting box) based on the spin wheel game is effective for use in learning in the fourth grade of elementary school.

Keywords : Kober (counting box), Spin Wheel Game, ADDIE model