

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART SPINNER*
MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN
SUMBER DAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS X.4
SMA N 1 BANDAR LAMPUNG**

Yuna Gobita Carolina¹, Surastina², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: yunagobita@gmail.com¹, srastina@gmail.com², nurdinhidayat@stkippgribl.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, media pembelajaran masih menggunakan buku mata pelajaran ekonomi dan *power point*, peserta didik kesulitan memahami materi yang begitu banyak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifatan pengembangan media pembelajaran *smart spinner* pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya kelas X.4 SMA N 1 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *smart spinner* materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya untuk mengetahui kelayakan produk dan keefektifan produk yang dikembangkan. Tahap penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart spinner* untuk uji kelayakan dari validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 92%, dan untuk validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata 88,88% sehingga dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji keefektifan menunjukkan hasil 94,28% hasil angket guru dan 89,83% dari angket siswa dari hasil tersebut dinyatakan “sangat efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Spinner*, Keefektifan Produk

Abstract: *This research is motivated by several issues, namely the lack of student interest in participating in classroom learning, the use of learning media still relying on economics textbooks and PowerPoint, and students' difficulty in understanding the vast amount of material. The purpose of this research is determine the effectiveness of developing the smart spinner learning media on the topic of human needs and resource scarcity for class X.4 at SMA N 1 Bandar Lampung. This research is a type of research and development, used to produce a specific product and test its effectiveness. The product produced is a smart spinner learning media on the topic of human needs and resource scarcity to determine the feasibility and effectiveness of the developed product. The research stage conducted used the ADDIE development model. The research results show that the smart spinner learning media for feasibility testing from material expert validation obtained an average score of 92%, and for media expert validation received an average score of 88.88%, thus it is declared "very feasible" to be used in the learning process. In the effectiveness test, the results showed 94.28% from the teacher's questionnaire and 89.83% from the student's questionnaire, indicating that it is "very effective" for use in the learning process.*

Keywords: *Development of Smart Spinner Learning Media, Product Effectiveness*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan sosial yang penting untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dapat menjadikan manusia yang berguna dalam kehidupan individu, bangsa,

dan negara. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan seoptimal mungkin sesuai tujuannya. Keberhasilan suatu negara terletak pada kualitas pendidikan, yang mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidik berperan

penting dalam transformasi budaya sistem sekolah, terutama dalam mengelola interaksi siswa dengan sumber belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Penggunaan media yang sesuai dalam kelas dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas konsep atau ide, serta memotivasi peserta didik untuk aktif belajar. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal, guru perlu memahami kebutuhan pembelajaran dan tantangan yang dihadapi peserta didik terkait materi yang akan diajarkan. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik. Namun pemanfaatan media di dalam kelas, perlu ditekankan bahwa peserta didik yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SMA N 1 Bandar Lampung, peneliti mendapatkan informasi mengenai kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas X.4, hal ini dirasakan ketika guru menjelaskan masih saja ada peserta didik yang mengantuk dan banyaknya peserta didik yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol, bercanda dengan teman serta beberapa peserta didik tidak berkonsentrasi dalam belajar. Media pembelajaran masih bersifat umum seperti hanya menggunakan buku mata pelajaran ekonomi dan *power point*. Sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang begitu banyak saat disampaikan guru terutama pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.

Terkait permasalahan yang ada peserta didik kesulitan memahami materi dalam belajar maka peneliti memilih menggunakan media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan pemahaman belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran nyata seperti *Smart spinner*. Sehingga peserta didik tidak hanya fokus kepada penjelasan guru saja mereka juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Sugiyono, 2020 : 396) Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan.

Richey and Kelin (dalam Sugiyono, 2020: 395) Penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan memperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Menurut (Hidayat, Arga, & Anggraini, 2022) Penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan membuat suatu produk yang lebih praktis efektif dan efisien sehingga dapat dimengerti dan lebih mudah dipahami dalam pembelajaran.

Menurut (Ritonga, Andini, & Iklamah, 2022) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Menurut (Sukiman, 2020 : 29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut (Ani Cahyadi, 2019 : 3) Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik.

Media pembelajaran dikelompokkan kedalam beberapa bagian seperti media cetak, media pameran atau nyata, audio, visual, multimedia, komputer dan jaringan (Yaumi, 2020 : 26-38).

Menurut (Trisiantari & Wulandari, 2024 : 7) Spinner, atau roda berputar, merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa. Kelebihannya termasuk membentuk keaktifan siswa dalam menjawab, meningkatkan minat belajar dan membaca, serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Manfaat menggunakan media pembelajaran *Spinner* menurut (Trisiantari & Wulandari, 2024: 20) sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi berkonsentrasi penuh karena memperhatikan materi yang di peroleh.
- 2) Suasana kelas menjadi menyenangkan karena pembelajaran berlangsung dengan menarik.

- 3) Dapat menarik perhatian siswa lebih serius dalam menerima materi.
- 4) Membangkitkan rasa percaya diri bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk spesifik dan menguji efektivitas produk tersebut (fayrus Abdi Slamet 2022: 3). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model design pengembangan yang diperuntukan untuk dapat menghasilkan atau menyempurnakan berbagai macam produk seperti model, media bahan ajar, serta strategi dan metode pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif didapatkan dari hasil wawan cara sedangkan kuantitatif didapatkan dari hasil angket berikut rumus kuantitatif:

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Skor

$\sum f$: Jumlah Skor yang diperoleh

n : Jumlah Skor maksimum

Sumber: (Sudijono, 2020: 47-48)

Tabel penilaian

No	Pilihan jawaban	Skor
1	SS (Sangat Setuju)	5
2	S (Setuju)	4
3	RG (Ragu-Ragu)	3
4	TS (Tidak setuju)	2
5	STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: (Sugiyono, 2022:166)

Kriteria kelayakan dan efektivitas

Skor Kelayakan	Pilihan Jawaban
85% - 100%	Sangat Layak /Sangat Efektif
66% - 84%	Layak / Efektif
51% - 65%	Cukup Layak/ Cukup Efektif
36% - 50%	Tidak Layak/ Tidak Efektif
<35%	Sangat Tidak Layak/ sangat Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media *smart spinner* pada pelajaran ekonomi materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya kelas x.4 SMA N 1 Bandar Lampung. Produk yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif. Pengembangan media *smart spinner* ini berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. Analisis

a) Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Bandar Lampung yaitu, kurikulum merdeka. Sehingga

peneliti melakukan analisis berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan fokus pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Indikator Kinerja Kompetensi (IPK) dijelaskan berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam materi dari kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik peneliti melakukan pengamatan dan wawancara selama pra penelitian. Fakta yang di temukan bahwa peserta didik memiliki karakter yang berbeda beda dan cenderung lebih ke pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih buku dan power point saja sehingga peserta didik merasa bosan dan pasif. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Smart Spinner* sebagai media pembelajaran yang menarik.

2. Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan tampilan media, ukuran, dan materi yang akan dikembangkan. Berikut langkah untuk merancang media *smart spinner*.

a) Penyusunan materi

Penyusunan materi pembelajaran pada media *smart spinner* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang disajikan berupa kesesuaian gambar dan kartu soal pada media yang berkaitan dengan materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya.

b) Pemilihan media

Media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian analisis kebutuhan peserta didik kelas X.4 SMAN 1 Bandar Lampung yaitu berupa media *smart spinner*. Bahan yang digunakan untuk media *smart spinner* bahan yang mudah dicari yaitu akrilik.

c) Rancangan media *smart spinner*

Media *smart spinner* adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 50 cm x 50 cm yang bergambarkan kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Media *smart spinner* dibuat dengan bahan akrilik dan penyanggahnya terbuat dari kayu. Pada *smart spinner* terdapat 5 bagian gambar dan kartu soal setiap.

Gamabar tampilan *smart spinner*

3. Pengembangan

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media *smart spinner* yang telah dirancang. Kelayakan yang dinilai oleh validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dosen ahli materi dan ahli media yaitu: hasil validator ahli materi mendapatkan skor penilaian 92% dinyatakan dan hasil dari validator ahli media mendapatkan skor penilaian 88,88%. Hasil validator dari kedua ahli dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui evektivitas produk yang dikembangkan. Uji coba produk di

nilai oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian dari guru mengenai efektivitas media pembelajaran *smart spinner*, diperoleh skor rata-rata 94,28%. hasil penilaian dari peserta didik mengenai efektivitas media pembelajaran *smart spinner*, diperoleh skor rata-rata 89,83%. Dengan demikian, media pembelajaran *smart spinner* yang dikembangkan peneliti dikategorikan “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya di kelas X.4 SMA N 1 Bandar Lampung.

5. Evaluasi

Pada tahap terakhir ini dilakukan perbaikan dari validasi ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai kelayakan media. Sehingga media dapat dikatakan layak digunakan



untuk proses pembelajaran. Kemudian dianggap efektif dari hasil respon guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan penelitian pengembangan media peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *smart*

spinner materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya sebagai berikut:

1. Pengembangan media *Smart Spinner* pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya telah melalui serangkaian proses evaluasi yang melibatkan dua pihak ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah dilakukan evaluasi, media ini memperoleh hasil skor validasi yang sangat positif. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, media *Smart Spinner* mendapatkan skor 92%, sementara penilaian dari ahli media menunjukkan hasil skor 88,88%. Skor yang diperoleh dari kedua ahli ini menunjukkan bahwa media *Smart Spinner* sudah memenuhi standar kelayakan yang tinggi memiliki kualitas yang baik. Dengan memperoleh skor yang sangat tinggi dari kedua ahli ini, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Spinner* sudah "sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, memperjelas materi yang diajarkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif. Selain itu, media *Smart Spinner* juga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Hasil uji coba produk dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Spinner* pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya memberikan hasil yang sangat memuaskan. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan guru dan peserta didik, melalui pengisian angket untuk menilai efektivitas penggunaan media *Smart Spinner* dalam proses pembelajaran. Dari hasil angket yang

diisi oleh guru, media *Smart Spinner* mendapatkan skor 94,28% sementara itu, berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik media *Smart Spinner* memperoleh skor 89,83%. Secara keseluruhan, hasil dari kedua angket ini memberikan gambaran yang jelas bahwa media *Smart Spinner* "sangat efektif" digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam mengajarkan materi tentang kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Cahyadi M. (2019:3). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. banjarماسin: Laksita Indonesia.
- Fayrus, Abadi Slamet M. (2022:26). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Hidayat, N., Arga, K. I., & Anggraini, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video pada materi Bentuk-Bentuk badan usaha untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis peserta didik kelas X AKL semester genap SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung*, 138.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklamah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 344.
- Sudijono, Anas. (2020). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman, M. (2020: 29). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Trisiantari, N. K., & Wulandari, P. M. (2024). *Media Pembelajaran Spinner*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yaumi, M. (2020: 26-38, Desember 30). *Ragam Media Pembelajaran*. Retrieved from core.ac.uk: <https://core.ac.uk/download/pdf/198226579.pdf>

