

## Pengembangan Media Kincir Angka (*Wheel Spinner*) Bermuatan Soal Cerita Berbasis Kearifan Lokal Sasak Bagi Peserta Didik Kelas III SDN Manggong

<sup>1\*</sup> Rina Melani, <sup>1</sup>Moh. Irawan Zain, <sup>1</sup>Baiq Yuni Wahyuningsih

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [rinamelani04@gmail.com](mailto:rinamelani04@gmail.com)

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

### Abstrak

Permasalahan yang terjadi di kelas III SDN Manggong adalah guru jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran pada pembelajaran Matematika materi kalimat matematika. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media kincir angka (*Wheel Spinner*) bermuatan soal cerita berbasis kearifan lokal sasak, (2) mengetahui validasi media kincir angka (*Wheel Spinner*) bermuatan soal cerita berbasis kearifan lokal sasak, (3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kincir angka (*Wheel Spinner*) bermuatan soal cerita berbasis kearifan lokal sasak pada siswa kelas III SDN Manggong. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran kincir angka dalam pembelajaran kalimat matematika pada siswa kelas III. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dengan persentase 87,7% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat valid dengan persentase 90,9%. Hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil berdasarkan respon guru mendapatkan kepraktisan sebesar dengan kriteria sangat praktis dengan persentase 98% sedangkan berdasarkan respon siswa mendapatkan kepraktisan dengan kriteria sangat praktis dengan persentase 98,4%. Oleh karena itu media pembelajaran kincir angka (*wheel spinner*) berbasis soal cerita bermuatan kearifan lokal sasak dapat digunakan untuk siswa SD kelas III pada mata pelajaran Matematika materi kalimat matematika.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kincir Angka, Kalimat Matematika

**How to Cite:** Melani, R., Zain, M. I., & Wahyuningsih, B. Y. (2025). Pengembangan Media Kincir Angka (*Wheel Spinner*) Bermuatan Soal Cerita Berbasis Kearifan Lokal Sasak Bagi Peserta Didik Kelas III SDN Manggong. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1722-1731. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3669>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3669>

Copyright© 2025, Melani et al.  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Media adalah salah satu komponen strategi pembelajaran yang menjadi wadah pesan atau alat penyampaikan pesan berupa materi pembelajaran yang akan diteruskan kepada penerima pesan atau siswa (Supatminingsih et al., 2020). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan informasi melalui berbagai wadah, lalu mampu membangun pikiran, perasaan, dan keinginan siswa yang mampu mendorong terciptanya pembelajaran guna menambah wawasan pada siswa sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terpenuhi dengan baik ketika pembelajaran langsung (Hamid et al., 2020). Penerapan media pembelajaran akan

memberikan banyak manfaat, salah satunya akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan pembelajaran tidak membosankan. Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran merupakan semua yang dapat digunakan dalam menyalurkan bahan pembelajaran hingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, perasaan demi mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran, guna memperlancar serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar di kelas (Auliani et al., 2022).

Kenyataanya ada sebagian guru yang kurang dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam membuat media yang pembelajaran yang bervariasi Mukkaromah & Adriani (2022). Hasil konfirmasi dengan guru di SDN Manggong pada bulan April tahun 2025, diketahui bahwa guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran selama ini menggunakan buku paket dan papan tulis dalam proses pembelajaran. Beliau juga mengungkapkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran yang akan berdampak terhadap nilai akademik siswa. Pada saat melaksanakan observasi pada siswa kelas III guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja dalam proses pembelajaran, siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran, nilai mata pelajaran matematika siswa juga rendah. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran salah satunya media kincir angka yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.

Menurut Ernilawati (2020) Melalui media pembelajaran kincir angka guru bisa meningkatkan kemampuan numerasi siswa baik itu dalam mengenal angka, operasi bilangan dan solusi atau penyelesaian dari masalah yang ada dan media kincir angka dapat menarik perhatian siswa karena mudah dimainkan dan mempunyai bentuk dan warna yang disukai. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila & Basri (2023) alat permainan edukatif kincir angka dapat membantu kemampuan sosial, kognitif, dan bahasa anak pada latihan sambil bermain kincir matematika siswa. Selain mengembangkan wawasan siswa juga dapat memahami warna dan memahami angka dalam pembelajaran edukatif. Berdasarkan penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa ada peningkatan aspek perkembangan kognitif pada anak melalui kincir angka. Menurut Arofah & Ningsi (2021) Kincir angka berfungsi untuk mengenalkan angka dan urutannya, dengan menggunakan media ini guru dapat membantu anak dalam mengenalkan angka dengan lebih cepat dan lebih mudah. Penelitian yang dilakukan Silalahi dkk (2024) media kincir angka sangat bermanfaat dalam menumbuhkan kemampuan berpikir khususnya kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal-soal matematika

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti lain yang menyatakan bahwa media kincir angka efektif untuk diterapkan, namun peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media kincir angka bermuatan soal cerita berbasis kearifan lokal untuk diterapkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya soal cerita berbasis kearifan lokal sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan angka atau kalimat matematika.

## METODE

*Development* (R&D). Menurut Rayanto (2020) penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang akan mendapatkan sebuah produk diakhir berdasarkan temuan uji-uji lapangan yang sudah dilakukan dan kemudian akan terus direvisi hingga produk menjadi lebih baik lagi. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media kincir angka bermuatan soal cerita berbasis kearifan lokal bagi peserta didik kelas III SDN Manggong. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut.

Desain atau model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Rayanto (2020) menekankan model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang berorientasi pada penganalisisan setiap komponen yang berkaitan satu sama lain dengan mengkoordinasikannya menggunakan langkah-langkah yang ada. Penelitian model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) cocok digunakan dalam penelitian pengembangan dikarenakan memiliki tahapan-tahapan yang mudah dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu media kincir angka pada mata pelajaran Matematika materi kalimat matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100 pada siswa kelas III SDN Manggong. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan melalui tahapan yaitu *analisis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap analisis ini terdiri dari tiga tahap, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di sekolah khusunya dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Tahap analisis merupakan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa guru selama ini merasa kesulitan untuk membuat media yang interaktif terutama dalam pembelajaran matematika. Karakteristik siswa kelas III SDN Manggong menunjukkan bahwa siswa tertarik dan memiliki minat yang tinggi terhadap media kincir angka yang disajikan secara visual. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan anak usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, dimana siswa cendrung memahami sesuatu melalui pengalaman atau benda-benda konkret di sekitar mereka (Marinda, 2020). Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan dan disukai oleh siswa sehingga mereka lebih semangat dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran kincir angka menggunakan teknik observasi terhadap kebutuhan di Sekolah Dasar Negeri Manggong. Setelah melakukan analisis kebutuhan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas hanya menggunakan media papan tulis dan buku pegangan siswa yang menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan monoton setiap harinya. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis, kreatif, dan mudah digunakan dalam kegiatan

belajar mengajar. Guru sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep bilangan secara konkret kepada siswa karena keterbatasan media yang ada di sekolah.

Tahap analisis kurikulum dimana Sekolah Dasar Negeri Manggong sudah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Penggunaan kurikulum merdeka di SDN Manggong sudah digunakan secara merata dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Analisis kurikulum ini dilakukan untuk memahami tujuan pembelajaran dan isi pembelajaran yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media kincir angka, sehingga media yang dihasilkan dapat efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa lebih mudah memahami materi melalui media yang menampilkan gambar menarik, warna-warna cerah, dan aktivitas fisik yang melibatkan alat bantu. Oleh karena itu, pengembangan media dalam bentuk kincir putar menjadi relevan karena mampu menstimulasi dua aspek tersebut secara bersamaan

Tahap selanjutnya, yaitu tahap analisis karakter siswa dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, dan potensi siswa kelas III di SDN Manggong. Diketahui bahwa siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, senang terlibat langsung dalam belajar, dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika. Siswa lebih mudah memahami materi melalui media yang menampilkan gambar menarik, warna-warna cerah, dan aktivitas fisik yang melibatkan alat bantu.

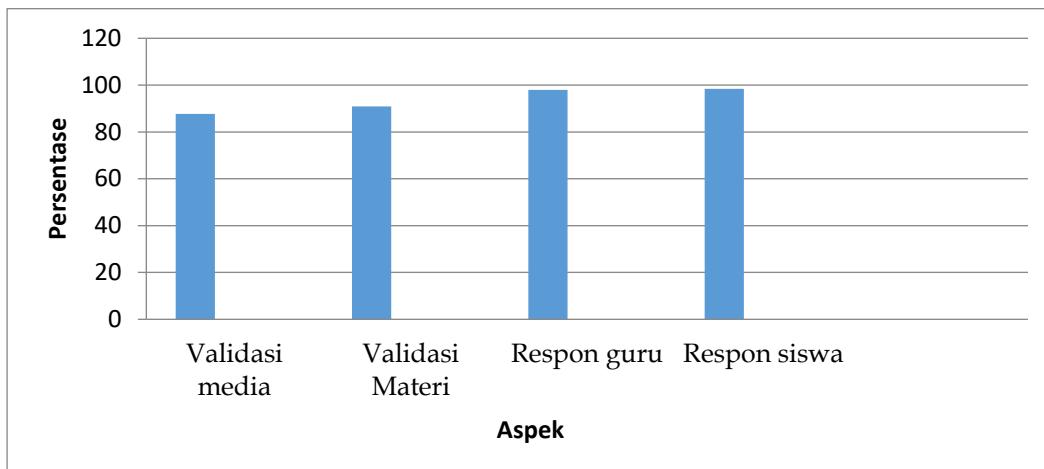
Pada tahap Desain Media kincir angka berbasis soal cerita bermuatan kearifan lokal Sasak dibuat dari bahan-bahan kuat dan tahan lama untuk memastikan kualitas ketahanan yang optimal sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Kincir angka memiliki spesifikasi ukuran 35,5 cm x 17,5 cm dengan bahan kayu triplek yang tahan lama jika digunakan oleh siswa dan memiliki gambar tentang kearifan lokal yang dicetak menggunakan kertas stiker yang menyesuaikan dengan ukuran kincir. Desain media kincir angka ini adalah dengan membuat pola dasar kincir berbentuk bukit di triplek sebanyak 2 buah lalu dipotong. Kemudian buat persegi panjang dari triplek sebagai alas kincir. Setelah membuat kerangka kincir, tahap selanjutnya yaitu membuat daun kincir yang berisi soal-soal cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan pembelajaran matematika. Daun kincir berbentuk bulat yang terbuat dari triplek sebanyak 10 buah dan soal cerita ini dibuat microsoft word dengan desain lingkaran dengan jenis *font* yang digunakan yaitu *times new roman* dengan ukuran *font* 14 berwarna hitam dan background warna-warna cerah, kemudian di print. Setelah itu potong sesuai pola lalu tempel pada daun kincir dan tempelkan stik. Tempelkan ujung stik pada triplek membentuk baling-baling. Pasang tusuk sate pada pusaran kincir sebagai penyangga baling-baling kincir. tahap terakhir yaitu memberikan warna putih dan biru pada kincir agar terlihat lebih bagus. Menurut (Ardhani dkk., 2021) media pembelajaran sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu siswa memiliki kemampuan berpikir lagis dengan dibantu benda-benda konkret atau nyata. Artinya, ketika dalam proses pembelajaran siswa perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah memahami materi pembelajaran.

Tahap pengembangan terdiri atas pembuatan media dan validasi oleh ahli media dan materi. Dalam menggunakan media kincir angka sebagai media pembelajaran tentunya harus mengetahui bagaimana cara membuat serta menggunakan media kincir angka agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangan Media kincir angka sudah jadi dan dirakit menjadi satu dengan ukuran 35,5 cm x 17,5 cm dengan dilapisi ilustrasi tentang kearifan lokal yang cetak menggunakan kertas stiker, memiliki 10 daun kincir yang terdapat angka-angka yang akan menjadi penenntu soal. Media kincir angka akan di validasi oleh ahli media untuk menilai tampilan, isi, dan fungsional dari media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan maka akan dilakukan tahap revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan. Validasi ahli media memberikan saran agar bahan yang digunakan diganti ke yang lebih tahan lama dan diberikan tambahan agar media lebih manarik. Validasi ahli materi memberikan saran agar angka yang digunakan lebih kecil sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu sampai 100 dan kalimat yang digunakan agar tidak ambigu dan lebih logis. Berdasarkan hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 87,7% yang berada di interval 85% - 100% yang berada dikategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi materi yang telah dilakukan mendapatkan skor sebesar 90,9% barada di interval 85% - 100% termasuk kategori sangat valid.

Tahap Implementasi merupakan tahap menerapakan media pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa dengan cara menguji coba produk dalam proses pembelajaran. Menurut (Ulandari dkk., 2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mulai menggunakan produk yang dikembangkan pada proses pembelajaran Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil angket respon guru terhadap media kincir angka sebesar 98% (sangat praktis). Sedangkan hasil angket respon siswa mendapatkan hasil 98,4% (sangat praktis). Hasil persentse tersebut menunjukan bahwa media kincir angka dikategorikan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Suatu media dikatakan praktis jika media yang dikembangkan tersebut dapat digunakan di lapangan yang dapat dilihat respon guru dan siswa yang menggunakan media tersebut (Karitas d.kk., 2018). Produk media kincir angka yang sudah divalidasi dan di revisi serta sudah dinyatakan layak oleh ahli untuk digunakan selanjutnya diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap implementasi media kincir angka dilakukan di SDN Manggong dengan melakukan uji coba pada guru dan kelompok kecil pada 10 siswa dengan memberikan angket yang berisi 13 pernyataan yang dibagi dalam 3 aspek setelah siswa menggunakan media pembelajaran kincir angka.

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan selama tahap implementasi. Penelitian ini hanya uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas), maka tahap evaluasi yang dimaksud disini yaitu evaluasi kegiatan pada tahap-tahap sebelumnya.



**Gambar 1. Hasil Penelitian Media Kincir Angka**

Data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, hasil respon guru dan hasil uji coba kelompok kecil dari respon siswa. Hasil validasi ahli media memperoleh tingkat validitas sebanyak 87,7% dimana nilai tersebut berada di interval 85% - 100% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh tingkat kriteria validitas sebanyak 90,9% dimana nilai tersebut berada di interval 85% - 100% dengan kriteria sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh tingkat kriteria kepraktisan sebanyak 98% dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa kelompok kecil memperoleh nilai 98,4% dimana nilai tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media kincir angka dikategorikan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Suatu media dikatakan praktis jika media yang dikembangkan tersebut dapat digunakan di lapangan yang dapat dilihat respon guru dan siswa yang menggunakan media tersebut (Karitas d.kk., 2018).

Validasi media dilakukan dengan memberikan 13 pernyataan, yang dijabarkan menjadi 3 aspek pada aspek tampilan ada 4 pernyataan, aspek isi ada 6 pernyataan, dan pada aspek fungsional ada 3 pernyataan.

1. Pada aspek tampilan media memperoleh hasil skor dengan persentase sebanyak 90%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor yang diperoleh sebanyak 18 dari 20 skor maksimal.
2. Pada aspek isi media memperoleh hasil skor dengan persentase sebanyak 86,6%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor 26 dari 30 skor maksimal.
3. Pada aspek fungsional memperoleh hasil skor dengan persentase 86,6%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor 13 dari 15 skor maksimal.

Sehingga secara keseluruhan jumlah persentase validitas yang diperoleh sebanyak 87,7% yang berada di interval 85% - 100% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kincir angka valid untuk diuji coba atau digunakan dalam proses pembelajaran Matematika materi kalimat matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil akhir validasi media yaitu sebesar 87,7% yang menyatakan media pembelajaran kincir angka berapa pada kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji validasi media dari produk berupa kincir angka untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dapat dikatakan valid untuk

diuji coba jika persentase minimal mencapai kategori tinggi (Ariandhini & Anugraheni, 2022).

Selanjutnya validasi materi terdiri dari 11 pernyataan, yang dijabarkan menjadi 5 pernyataan untuk aspek kelayakan isi dan 6 pernyataan untuk aspek penilaian bahasa. Pada uji validasi materi diperoleh data sebagai berikut.

1. Pada aspek kelayakan isi memperoleh hasil skor dengan persentase sebanyak 96%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor 24 dari 25 skor maksimal.
2. Pada aspek penilaian bahasa memperoleh hasil skor dengan persentase 86,6%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor 26 dari 30 skor maksimal.

Secara keseluruhan jumlah persentase validasi diperoleh sebanyak 90,9% yang berada diinterval 85% - 100% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh menyatakan bahwa media kincir angka (*Wheel Spinner*) berbasis soal cerita bermuatan kearifan lokal sasak telah valid untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Gustiawati, dkk., (2020:358) bahwa validasi ahli isi/materi diperlukan untuk evaluasi terhadap isi/materi serta penyajian produk yang telah dikembangkan.

Hasil uji coba lapangan, media pembelajaran kincir angka dapat dilihat dari kepraktisannya dengan dua cara yaitu melalui data hasil angket respon guru dan respon siswa.

1. Pada angket respon guru terdiri dari 16 pernyataan yang dijabarkan menjadi 4 aspek yang terdiri dari aspek ketertarikan 3 pernyataan, aspek materi 6 pernyataan, aspek 2 pernyataan, dan aspek kepraktisan 5 pernyataan.

- a. Pada aspek ketertarikan memperoleh hasil skor 15 dari skor maksimal 15 dengan persentase 100%.
- b. Pada aspek materi memperoleh skor dengan persentase 96,6%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor yang diperoleh 29 dari 30 skor maksimal.
- c. Pada aspek bahasa mendapat skor dengan persentase 100%. Persentase tersebut didapat dari jumlah skor yang diperoleh 10 dari 10 skor maksimal.
- d. Pada aspek kepraktisan memperoleh skor 30 dari skor maksimal 30 dengan persentase 100%.

Secara keseluruhan jumlah persentase kepraktisan media kincir angka diperoleh sebanyak 98% yang berada di interval 81% - 100% dengan kriteria sangat praktis. Penilaian dari calon pengguna (Guru) mendapatkan persentase 98% dalam kategori "sangat praktis". Penilaian dari respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan persentase 98,4% dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan persentase tersebut, media kincir angka praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari calon pengguna (Guru) mendapatkan persentase 98% dalam kategori "sangat praktis". Penilaian dari respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan persentase 98,4% dalam kategori "sangat praktis".

2. Sedangkan tahap hasil angket siswa memperoleh hasil persentase sebanyak 98,4%. Setiap skor angket diperoleh dari 10 siswa kelas III SDN Manggong dan 10 siswa. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

- a. Pada aspek umum 9 siswa memiliki total skor 30 dari 30 skor maksimal dengan persentase 100%. Sedangkan 1 siswa memiliki total skor 29 dari 30 skor maksimal dengan persentase 96%.

- b. Pada aspek tampilan 7 siswa mendapatkan skor 20 dari 20 skor maksimal dengan persentase 100%. Sedangkan 3 siswa mendapat skor 19 dari 20 skor maksimal dengan persentase 95%.
- c. Pada aspek isi soal 4 siswa mendapatkan skor 15 dari 15 skor maksimal dengan persentase 100%. Sedangkan 6 siswa mendapatkan skor 14 dari 15 skor maksimal dengan persentase 93%.

Jadi, dari 10 responden jumlah skor keseluruhan pada aspek umum skor sebanyak 299, pada aspek tampilan sebanyak 197 skor, dan isi soal sebanyak 144 skor. Hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan pada siswa kelas III SDN Manggong ini menyatakan bahwa media kincir angka (*Wheel Spinner*) berbasis soal cerita bermuatan kearifan lokal sasak praktis digunakan.

Data yang ada dapat dilihat peraentase dari setiap aspek. Pada tahap validasi ahli media memperoleh skor sebesar 87,7%, validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 90,9%, respon guru terhadap media sebesar 98%, dan respon siswa terhadap media memperoleh nilai sebesar 98,4%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kincir angka praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Cornelius dan Rahmadini (2024) yang menyatakan bahwa media kincir angka efektif dalam meningkatkan kognitif siswa SD dalam mata pelajaran Matematika.

media pembelajaran kincir angka pada mata pelajaran Matematika materi kalimat matematika pada siswa kelas III SDN Manggong. Menurut (Pagarra dkk., 2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran kincir angka berbasis soal cerita bermuatan kearifan lokal membuat siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena siswa diberikan kesempatan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran seperti memutar kincir yang akan menentukan soal yang didapatkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ernilawati (2020) bahwa dengan menggunakan media kincir angka dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa baik itu dalam mengenal angka, operasi bilangan dan solusi atau penyelesaian dari yang ada. Media pembelajaran kincir angka mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kincir angka berbasis soal cerita telah valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Matematika materi kalimat matematika pada kelas III. Media kncir angka terbuat dari bahan triplek dan dilapisi dengan kertas stiker dengan spesifikasi ukuran 35,5 cm x 17,5 cm. Produk yang dikembangkan berupa kincir angka yang terdapat angka dan soal cerita yang bermuatan kearifan lokal Sasak untuk mendukung pembelajaran Matematika materi kalimat matematika siswa kelas III sekolah dasar. Berdasarkan uji validitas maka didapatkan hasil validasi ahli media sebesar 87,8% yang termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 90,9% termasuk kategori sangat valid sehingga media pembelajaran kincir angka sangat valid untuk digunakan. Kepraktisan media

pembelajaran kincir angka didapatkan hasil keseluruhan aspek untuk respon guru memperoleh persentase 98% dengan kriteria sangat praktis dan untuk respon siswa yang melibatkan 10 responden memperoleh persentase 98,4% termasuk kategori sangat praktis.

## REFERENSI

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar.
- Arofah, I., & Ninggi, B. A. (2021). *Pengenalan Alat Peraga Dasar Matematika Kepada Siswa Sekolah Dasar (SD)*. Journal of Dedicators Community, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.34001/jdc.v5i1.1187>
- Auliani, L., Afandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Kelas 5 SDN 20 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1869-1874.
- Cornelia, T. S., Fahira, Z., & Rahmadini, V. (2024). Upaya Meningkatkan Kognitif Siswa dengan Penggunaan Media Kincir Angka Di SD Negeri 173655 LUMBAN RANG. *Jurnal Curere*, 8(2), 208-215. <https://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/1448/951>
- Ernilawati, S. P.(2020). *Pengembangan Media Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak di TK Ar-Raazzaaq Sumani*. [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=ernilawati+permainan+kincir+angka&btnG](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ernilawati+permainan+kincir+angka&btnG)
- Gustiawati, Reni dkk, 2020. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 (2), 355 – 360.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Karitas, D., Subekti, A., Kusumawati, H., & Susilowati, F. (2018). Menjelajah Luar Angkasa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Nabila, N., & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal SPendidikan Tambusai*, 7(2), 9641-9647. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7869>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM. Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar*.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute
- Silalahi, T. M., Limbong, W. S., & Saragih, J. Y. (2024). Sosialisasi Penerapan Media Kincir Bilangan (KILANG) Pada Upt SDN 066049 Medan. *Tour Abdimas Journal*, 3(1).

Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.  
<https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>.

Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningih, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) Berbasis Inkuiri pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216–222. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.428>