



Pengembangan Media Pembelajaran *Game Show* Roda Pintar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Siswa Kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros

Nur Atikah Fauziyyah¹, Ahmad Syawaluddin², Muhammad Nur Abdullah³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹Email: atikahfauziyyahn@gmail.com

²Email: unmsyawal.patarai@gmail.com

³Email: muh.nurabdullah26@gmail.com

Artikel Info

Received: 27 Oktober 2025

Accepted: 20 November 2025

Published: 28 November 2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan keterbatasan media pembelajaran yang menjadi salah satu penyebab siswa sulit memahami pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu ditemukan urgensi akan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi keberagaman karakteristik, gaya belajar, dan tingkat pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kevalidan serta kelayakan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan media *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi di kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan melalui wawancara guru untuk menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan. Pada tahap perancangan (*design*), disusun desain media dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*development*) meliputi produksi media fisik berbahan kayu dan triplek, dilanjutkan validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian melakukan revisi dari ahli sehingga menghasilkan penilaian "sangat valid". Produk kemudian diimplementasikan melalui uji coba *one to one trial* (3 siswa), kelompok kecil (6 siswa), dan kelompok besar (14 siswa), serta melibatkan 1 guru. Data dikumpulkan menggunakan angket respon dan dianalisis deskriptif dengan persentase. Hasil uji coba menunjukkan respon "sangat layak" dari siswa dan guru. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan, disimpulkan bahwa media *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi layak digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *media game show roda pintar, pembelajaran berdiferensiasi, model pengembangan ADDIE, siswa kelas III*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademik siswa. Namun, masih banyak sekolah di Indonesia yang menerapkan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan menarik bagi siswa. Menurut laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagian besar sekolah masih mengandalkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*), di mana siswa lebih banyak menerima



informasi secara pasif. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Organisasi advokasi terbesar di Amerika Serikat yaitu *National Education Association (NEA)*, media didefinisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang digunakan untuk melakukan kegiatan tersebut. Salah satu metode yang mulai banyak diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sumber daya yang dapat digunakan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas serta hasil pembelajaran yang optimal (Fadilah, dkk. 2023).

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media dalam menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Nur fadillah, dkk. 2021). Media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan tepat dan efisien (Pagarra, dkk. 2022).

Kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan yang menyesuaikan dengan minat, gaya belajar, dan kesiapan siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Boli, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi, daya ingat, dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Ada tiga strategi dalam pembelajaran yang berdiferensiasi, yaitu pembelajaran yang berdiferensiasi berdasarkan konten, proses, dan produk (Maryam, 2021). Pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar dan minat siswa membuat proses belajar lebih menarik dan relevan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan (Purwani, 2024). Pembelajaran berdiferensiasi menyesuaikan materi dan aktivitas belajar sesuai tingkat pemahaman serta kemampuan siswa, pencapaian akademik mereka dapat mengalami peningkatan yang signifikan (Najah, 2024).

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan *game show*, yang memiliki potensi yang besar dalam pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Pembelajaran berbasis *game* didasarkan pada gagasan bahwa *game* dapat mempromosikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik dengan memungkinkan siswa untuk



berinteraksi dengan konten secara terarah dan bermakna (Syawaluddin et al., 2025). Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Selain itu, *game show* dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan gaya belajar, sehingga mendukung pembelajaran berdiferensiasi yang memenuhi kebutuhan individu siswa. *Game show* berbasis pembelajaran berdiferensiasi adalah adanya kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (Kusumasari, dkk. 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Lesmana et.al. (2024) yang menemukan bahwa kelas IV SD Negeri 33 Palembang, menyatakan bahwa dalam mata pelajaran IPAS bagian IPS pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini peserta didik tergolong kurang dalam memahami materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia, dikarenakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan terpaku kepada buku siswa saja, oleh karena itu pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar- mengajar tentang materi ini dianggap kurang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas III di UPTD SDN 37 Panaikang Maros pada bulan Februari 2025, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran pada siswa kelas III. Penuturan wali kelas III dalam wawancara menyampaikan bahwa hingga saat ini media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada gambar dan video sederhana, sementara media interaktif seperti permainan atau aplikasi jarang digunakan.

Wali kelas III menguraikan dalam wawancara bahwa adanya perbedaan kemampuan dan gaya belajar siswa di kelas. Wali kelas juga mengidentifikasi melalui wawancara bahwa permasalahan lain muncul pada materi IPAS dan Matematika yang bersifat abstrak, misalnya perubahan wujud benda atau pengukuran sulit dipahami siswa jika hanya diajarkan melalui ceramah atau membaca buku tanpa adanya bantuan visual maupun aktivitas interaktif.

Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan keterbatasan dalam variasi penyampaian materi, sehingga siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik sulit memahami pelajaran dengan optimal. media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi dengan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Oktaviani et al. 2023). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk siswa kelas III SD. Media ini dikemas dalam bentuk



nyata menggunakan bahan kayu dan triplek, serta dilengkapi dengan kotak pertanyaan dan fitur *QR Code* yang memudahkan akses terhadap materi pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan karakteristik dan kemampuan mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa.

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi bagi siswa kelas III di UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan belajar serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakannya berdasarkan penilaian ahli dan respon pengguna (guru dan siswa).

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media pembelajaran dan memperkaya kajian tentang penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam konteks pendidikan dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, dan memberikan masukan bagi sekolah mengenai pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan pengembangan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga Juli tahun 2025 di UPTD SDN 37 Panaikang Maros, Kelurahan Pallantikang, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk siswa kelas III sekolah dasar

Pengembangan media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap. Pada tahap analisis (*Analyze*), dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta identifikasi sumber daya yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Tahap perancangan (*Design*) mencakup kegiatan mendesain bentuk media, menyusun materi pembelajaran berdiferensiasi, dan menyiapkan instrumen penilaian. Selanjutnya, tahap pengembangan (*Development*) meliputi pembuatan media dan buku panduan, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi berdasarkan masukan validator hingga media dinyatakan valid dan siap diujicobakan. Pada tahap implementasi (*Implementation*), media diuji coba secara bertahap melalui uji coba perorangan (3 siswa), kelompok kecil (6 siswa), dan kelompok



besar (14 siswa), disertai penilaian dari guru dan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk menilai dan memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba, hingga diperoleh media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang layak digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar wawancara dan angket yang digunakan untuk memperoleh informasi terkait pengembangan media pembelajaran *game show* roda pintar. Teknik analisis data yang akan digunakan oleh peneliti yakni teknik analisis deskriptif, teknik ini diperuntukkan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh. Instrumen yang ada pada teknik analisis deskriptif yakni ahli media, ahli materi, dan responden (pendidik dan siswa) akan melakukan pembobotan yang mengacu pada skala likert dengan skala 5, adapun panduan pedoman skala likert seperti berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Sumber: (Sugiyono, 2018: 94)

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *game show roda pintar* yang dikembangkan, dengan persentase penilaian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} 100$$

Tabel 2. Presentase Hasil Validitas Dan Kelayakan

Skala Nilai Tingkat Validasi	Interpretasi
81%-100%	Sangat Valid/ Sangat Layak
61%-80%	Valid/ Layak
41%-60%	Cukup Valid/ Cukup Layak
21%-40%	Kurang Valid/ Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Valid/ Sangat Kurang Layak

Sumber: (Rismawati et al., 2024: 82)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini telah berhasil menciptakan media pembelajaran berbentuk *game show roda pintar* yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.



Media pembelajaran *game show roda pintar* dikembangkan berdasarkan tahapan pada model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan yang dilakukan dalam pengembangan roda pintar, yaitu:

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros, khususnya pada materi IPAS tentang perubahan wujud benda. Melalui wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi mengenai profil siswa, kendala belajar, dan kebutuhan media sebagai dasar dalam perancangan *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *game show* roda pintar dilakukan melalui studi lapangan di UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi *perubahan wujud benda* masih menggunakan metode konvensional dengan media terbatas, sehingga kurang menarik minat siswa. Media sederhana yang dibuat guru juga belum efektif dan tidak tahan lama.

Selain itu, siswa sering merasa jenuh karena penyampaian materi yang monoton, sementara guru lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Analisis juga menunjukkan adanya keragaman gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) di kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran berdiferensiasi. *Game show* roda pintar dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menggabungkan unsur permainan dan konten IPAS yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang inklusif, menyenangkan, dan sesuai kurikulum.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros terdiri dari 23 siswa, yaitu 7 laki-laki dan 16 perempuan berusia 8–9 tahun. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak pada materi IPAS tentang perubahan wujud benda karena terbatasnya media pembelajaran inovatif yang mampu menyesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Berdasarkan hasil wawancara, kemampuan siswa terbagi menjadi tiga kelompok: 5 siswa dengan kemampuan tinggi yang sudah memahami konsep dasar secara mandiri, 14 siswa dengan kemampuan menengah yang masih membutuhkan bimbingan dan visualisasi tambahan, serta 4 siswa dengan kemampuan rendah yang memerlukan pendekatan lebih konkret dan interaktif.

Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen visual, auditori, dan aktivitas berbasis permainan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan adaptif. Materi yang difokuskan dalam pengembangan media ini adalah perubahan wujud benda,



meliputi mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal, sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas III. Materi tersebut dipilih karena relevan dengan kehidupan sehari-hari dan mudah dieksplorasi melalui kegiatan konkret. media *game show* roda pintar dirancang untuk menyajikan materi ini secara interaktif dengan tingkat kesulitan bertahap dan pertanyaan berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), sehingga dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekaligus mendukung pembelajaran berdiferensiasi yang menyenangkan.

c. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dibutuhkan

Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros, dibutuhkan berbagai sumber daya agar proses perancangan dan implementasi berjalan optimal. Memerlukan beberapa sumber daya utama. Dari sisi material, dibutuhkan papan permainan, kartu pertanyaan materi IPAS, spinner penunjuk roda, dan kotak penyimpanan. Dari sumber daya manusia, melibatkan dosen pembimbing, wali kelas, ahli media dan materi untuk validasi, siswa kelas III sebagai subjek uji coba, serta kepala sekolah untuk perizinan. Adapun sumber daya teknis meliputi ruang kelas untuk uji coba, perangkat dokumentasi, instrumen pengumpulan data, dan aplikasi desain media. Semua sumber daya ini mendukung kelancaran proses pengembangan, validasi, dan implementasi media pembelajaran secara efektif.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai merencanakan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun tahap perancangan yang dilakukan yaitu pembuatan desain media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Canva* sebagai rancangan awal sebelum pembuatan media nyata. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep awal yang mencakup desain papan permainan, kartu pertanyaan, serta komponen visual pendukung sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Tahap penyusunan materi pada pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi Materi dalam media pembelajaran membahas perubahan wujud benda yang disajikan melalui teks dan gambar menarik. Visualisasi ini membantu siswa lebih tertarik belajar serta memudahkan mereka mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mudah.

Pada tahap terakhir yaitu penyusunan instrumen penilaian Instrumen penilaian digunakan untuk menilai kelayakan media *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Instrumen terdiri dari angket validasi oleh ahli media (Bhakti Prima Findiga Hermutaqqien, M.Pd) dan ahli materi

(Dr. Hardianto Rahman, M.Pd), serta angket respon pengguna yang diisi oleh wali kelas III dan 23 siswa melalui tiga tahap uji coba: perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar.

3. *Development (Pengembangan)*

Setelah tahapan perancangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi dengan membuat media roda pintar, kartu pertanyaan, buku panduan, pewarnaan media, *QR Code* materi, serta stiker elemen perubahan wujud benda.

Tampilan bagian depan media terdapat tulisan Sulawesi dan gambar rumah tongkonan yang menandakan asal daerah pada media, terdapat logo Universitas Negeri Makassar, serta elemen materi perubahan wujud benda dan terdapat kotak kartu pertanyaan disertai dengan *QR Code* untuk mengakses materi. Tampilan bagian belakang media terdapat nama peneliti dan terdapat 2 balok sebagai kaki media dan 1 balok sebagai penyangga serta 1 balok sebagai badan media.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Game Show* Roda Pintar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi

Tampilan bagian depan kartu terdapat soal pertanyaan yang akan di jawab oleh siswa dan juga terdapat gambar-gambar animasi sebagai hiasan pada kartu pertanyaan.



Gambar 2. Tampilan Kartu Pertanyaan

Pada tahap mengembangkan buku panduan, peneliti mengembangkan buku pedoman penggunaan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Buku Panduan

Pada tahap validasi produk, hasil validasi ahli materi dengan tanpa adanya revisi dari ahli materi dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
pembelajaran	91,42%	Sangat valid
Isi	92,5%	Sangat valid
Jumlah	92%	Sangat valid

Tabel 3 merupakan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan tanpa adanya revisi pada tiap-tiap indikator yang dinilai. Indikator aspek pembelajaran memperoleh skor 32 dengan skor maksimal 35, maka persentasenya = $\frac{32}{35} \times 100\% = 91,42\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator aspek isi memperoleh skor 37 dengan skor maksimal 40, maka persentasenya = $\frac{37}{40} \times 100 = 92,5\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga, jumlah keseluruhan hasil persentase pada validasi ahli materi *game show* Roda Pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi maka persentasenya = $\frac{62}{75} \times 100 = 92\%$ termasuk dalam kategori sangat valid tanpa adanya revisi oleh tim ahli.

Pada tahap hasil validasi ahli media dengan adanya revisi dari ahli media dipaparkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Penyajian	88%	Sangat valid
Pemanfaatan Media	88%	Sangat valid
Jumlah	88%	Sangat valid

Tabel 4 merupakan hasil validasi ahli media yang telah dilakukan pada tiap-tiap indikator yang dinilai. Aspek penyajian memperoleh skor 22 dengan skor maksimal 25, maka persentasenya = $\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$ termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek tampilan memperoleh skor 22 dengan



skor maksimal 25, maka persentasenya = $\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$ termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan, Aspek pemanfaatan media memperoleh skor 22 dengan skor maksimal 25, maka persentasenya = $\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$ termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga, jumlah keseluruhan hasil persentase pada validasi ahli media *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi, yaitu 88% termasuk dalam kategori sangat valid.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan valid melalui tahap validasi ahli, penelitian dilanjutkan dengan tahap implementasi yang mencakup uji coba perorangan (*one to one trial*) dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa, dan uji coba kelompok besar dengan 14 siswa serta 1 guru wali kelas III.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Coba Perorangan

Initial Siswa	Aspek Pembelajaran	Aspek Media	Persentase
M.F	35	37	96%
A.M.S	33	38	95%
N.A	32	38	93%

Dapat dilihat pada tabel 5 di atas, diperoleh hasil respon siswa berdasarkan tingkat kelayakan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada uji coba perorangan. Siswa M.F memperoleh total persentase 96%, siswa A.M.S memperoleh total persentase 95% dan siswa N.A memperoleh total persentase 93%. Jadi, dari ketiga siswa tersebut berdasarkan uji coba satu-satu masing-masing siswa mendapatkan kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Persentase	Kategori
Pembelajaran	94,7%	Sangat layak
Media	91,25%	Sangat layak
Jumlah	93%	Sangat layak

Dapat dilihat pada tabel 6 dapat dilihat hasil tanggapan siswa. Dengan jumlah 6 siswa, skor total pada aspek pembelajaran yang diperoleh adalah 199 dengan maksimal 210, maka persentasenya = $\frac{199}{210} \times 100\% = 94,7\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator aspek media memperoleh skor 219 dengan skor maksimal 240, maka persentasenya = $\frac{219}{240} \times 100\% = 91,25\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga jumlah keseluruhan yang dilakukan dengan uji coba kelompok kecil adalah $\frac{418}{450} \times 100\% = 93\%$.



Tabel 7. Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Persentase	Kategori
Pembelajaran	94%	Sangat layak
Media	94%	Sangat layak
Jumlah	94%	Sangat layak

Dapat dilihat pada tabel 7 hasil tanggapan siswa. pada uji coba kelompok besar dengan jumlah 14 siswa, skor total pada aspek pembelajaran yang diperoleh adalah 461 dengan maksimal 490, maka persentasenya = $\frac{461}{490} \times 100\% = 94\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek media memperoleh skor 527 dengan skor maksimal 560, maka persentasenya = $\frac{527}{560} \times 100\% = 94\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga jumlah keseluruhan persentase dengan uji coba kelompok besar adalah $\frac{988}{1050} \times 100\% = 94\%$.

Tabel 8. Hasil Respon Guru

Aspek	Persentase	Kategori
Pembelajaran	94,2%	Sangat layak
Penggunaan Media dan Bahasa	90%	Sangat layak
Jumlah	92%	Sangat layak

Dapat dilihat pada tabel 8 merupakan hasil tanggapan guru yang telah dilakukan pada tiapa-tiapa indikator yang dinilai. Aspek pembelajaran memperoleh 33 dengan skor maksimal 35, maka persentasenya = $\frac{33}{35} \times 100\% = 94,2\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek penggunaan media dan bahasa skor 36 dengan skor maksimal 40, maka persentasenya = $\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga, jumlah keseluruhan hasil persentase pada hasil respon guru, yaitu 92% termasuk dalam kategori sangat layak.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan evaluasi formatif melalui angket kevalidan (ahli media dan ahli materi) serta angket kelayakan dari guru dan siswa. Evaluasi difokuskan pada pengumpulan masukan untuk penyempurnaan media *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Hasil validasi ahli menunjukkan penilaian 88% (ahli media) dan 92% (ahli materi), keduanya termasuk kategori sangat valid. Uji coba kepada siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros menunjukkan respon positif, baik pada uji perorangan (96%, 95%, dan 93%), uji kelompok kecil (93%), maupun kelompok besar (94%), seluruhnya berkategori sangat layak. Respon guru kelas III juga sangat baik dengan persentase 92% (kategori sangat layak), menilai media mampu memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.



Dengan demikian, media roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan valid dan layak untuk mendukung pemahaman konsep perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kevalidan serta kelayakan media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran IPAS. Media ini dirancang untuk menunjang pemahaman konsep perubahan wujud benda bagi guru dan siswa kelas III di SDN 37 Panaikang Maros. Metode pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis.

1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran *Game Show* Roda Pintar Berbasis

Pembelajaran Berdiferensiasi

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis (*analyze*), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas III dan siswa di UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Kegiatan ini bertujuan untuk mengungkap permasalahan pembelajaran yang dihadapi, khususnya dalam memahami materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS, serta merumuskan solusi melalui pengembangan media *game show* roda pintar yang berbasis pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros, teridentifikasi bahwa baik guru maupun siswa memerlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan analisis materi, dipilihlah pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan fokus pada pemahaman konsep-konsep dasar sains melalui aktivitas interaktif. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran *game show* roda pintar yang dirancang secara visual menarik, praktis, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas III.

Media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi ini dipilih sebagai solusi inovatif untuk mengakomodasi karakteristik, gaya belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud benda pada siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Media ini dirancang untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran siswa secara aktif dalam berkolaborasi melalui *game show* roda pintar, sehingga siswa tidak hanya mengenali perubahan wujud benda tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang komponen-komponen yang akan termuat dalam media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Untuk



mencapai hasil rancangan yang optimal, peneliti mengacu pada kriteria pemilihan media menurut Kristanto (2016) yang meliputi: (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan materi, (3) kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas III, (4) kesesuaian dengan teori pembelajaran, (5) kesesuaian dengan gaya belajar yang beragam, serta (6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Pada tahap perancangan, terdapat tiga proses utama yang dilakukan, salah satunya adalah penyusunan materi IPAS tentang perubahan wujud benda yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Materi yang dirancang mencakup konten visual ,meliputi: (1) konsep dasar perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, menyublim, mengkristal, dan mengembun) dan (2) contoh fenomena perubahan wujud dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh materi didesain untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa kelas III.

Perancangan desain media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dimana sebagai gambaran awal sebelum media pembelajaran dikembangkan, desain media pembelajaran *game show* roda pintar berbasis pembelajaran berdiferensiasi dibuat menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Canva*, media yang dikembangkan papan utama berbentuk lingkaran dengan keliling 142,8 cm dan luas permukaan 1.618 cm², terbuat dari triplek yang kokoh. Rangka penyangga terdiri dari tiga balok dengan ukuran berbeda, yaitu Balok A (66×4 cm), 2 Balok B (47×4 cm), dan Balok C (43×4 cm), serta kotak penyangga berukuran 7×7 cm untuk menopang struktur media. Komponen penunjuk arah terbuat dari triplek melamin, dilengkapi dengan 4 kotak pertanyaan dan 1 buah engsel sebagai mekanisme pembuka-tutup. Dari segi estetika, roda pintar didesain dengan gradasi warna merah gradasi putih, kuning gradasi putih, hijau gradasi putih, dan biru gradasi putih, sementara kotak pertanyaan menggunakan variasi gradasi warna yang serasi, yaitu merah gradasi pink, kuning gradasi jingga, hijau tua gradasi hijau muda, serta biru tua gradasi biru muda, sehingga menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, dilakukan proses produksi media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang meliputi pembuatan papan permainan roda pintar, kartu pertanyaan, penyempurnaan desain visual dengan gradasi warna, serta pengintegrasian *QR Code* untuk mengakses materi pembelajaran digital. Buku panduan penggunaan media juga disusun untuk memandu implementasi di kelas. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi IPAS guna memastikan kelayakannya sebelum diimplementasikan kepada siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros.



Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan layak untuk diujicobakan. Penilaian ini mengonfirmasi bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain visual, kesesuaian dengan materi IPAS tentang perubahan wujud benda, dan penerapan prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Proses validasi ini memastikan bahwa media tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan untuk siswa kelas III.

d. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Pada tahap implementasi, setelah media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan valid oleh tim ahli, penelitian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros. Uji coba dilakukan secara bertahap meliputi uji coba perorangan (*one to one trial*) dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa, serta uji coba kelompok besar dengan 14 siswa.

Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game show roda pintar* menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka terlihat aktif berpartisipasi dalam permainan dan bahkan meminta waktu tambahan untuk dapat kembali menggunakan media tersebut. Selain itu, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains, khususnya dalam membedakan jenis-jenis perubahan wujud benda, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan dan menjelaskan konsep juga semakin tampak setelah menggunakan media ini.

Diakhir proses pembelajaran, setelah menggunakan media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi, baik siswa maupun guru diberikan angket penilaian kelayakan. Adapun hasil uji coba perorangan (*one to one trial*) memperoleh persentase keseluruhan, yaitu 95,1% hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase keseluruhan, yaitu 93% termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh keseluruhan persentase 94% termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya hasil respons/tanggapan guru memperoleh keseluruhan persentase 92 % termasuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga, produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros.

e. Tahap *evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir, yaitu *evaluation* atau evaluasi. Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa evaluasi formatif untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi formatif dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan mampu mencapai tujuan pembelajaran (tujuan pengembangan media) yang telah ditetapkan. Evaluasi formatif



dalam penelitian ini dilihat dari hasil penilaian produk oleh ahli media dan ahli materi serta respon pengguna (guru dan siswa). Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan persentase kevalidan sebesar 88% terhadap media pembelajaran *game show roda pintar*, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, ahli materi memberikan persentase kevalidan sebesar 92%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga, media pembelajaran *game show roda pintar* dapat dimanfaatkan secara lebih luas dengan kualitas yang lebih baik.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan (*one to one trial*), kelompok kecil, kelompok besar, dan penilaian guru, diketahui bahwa media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam memudahkan siswa kelas III memahami konsep perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS. Media ini praktis digunakan untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi dan dapat diimplementasikan sebagai media belajar inovatif. Keunggulan media terletak pada penyajian materi yang lengkap namun terstruktur, dilengkapi dengan visual yang menarik dan variasi level pertanyaan yang mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa, sehingga dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

2. Kevalidan dan Kelayakan Terhadap Media Pembelajaran *Game Show Roda Pintar* Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini menyajikan materi IPAS tentang perubahan wujud benda yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III, mulai dari level pemahaman dasar hingga pengayaan konsep. Materi pembelajaran dikaitkan dengan fenomena sehari-hari yang familiar bagi siswa, seperti proses mencairnya es batu, menguapnya air, dan membekunya cairan, sehingga memudahkan pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Desain dan tampilan media dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III, menggunakan kombinasi warna cerah dan gradasi yang menarik berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tata letak komponen permainan disusun secara logis, dilengkapi dengan petunjuk visual yang jelas, sehingga mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan selama penggunaan.

Tingkat kelayakan media *game show roda pintar* dinilai melalui dua tahap evaluasi. Pertama, uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi IPAS sebelum media digunakan di kelas. Tahap ini menggunakan angket validasi dengan tujuan memperoleh masukan untuk penyempurnaan media. Kedua, uji kelayakan dilaksanakan setelah media diterapkan di kelas, dengan melibatkan guru kelas III dan siswa sebagai responden. Tahap ini menggunakan angket kelayakan untuk menilai kemudahan penggunaan dan kelayakan media dalam pembelajaran sesungguhnya. Melalui kedua tahap penilaian



ini, dapat disimpulkan bahwa media *game show roda pintar* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *game show roda pintar* berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dilaksanakan di kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil menghasilkan media inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud benda dalam mata pelajaran IPAS. Hasil evaluasi melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, serta penilaian guru menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa *game show roda pintar* sangat layak sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Boli, P. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII B SMP Santa Angela Atambua Tahun 2023/2024. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(4), 61-71.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research¹ (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 172-184.
- Maryam. A. S. (2021). *Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Oktaviani, D. T., Rohana, S., Intiana, H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, Vol.5(special issue), 300–305.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rismawati, I., Makmum, M. N. Z., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas IV MI NU Tri Bhakti At-Taqwa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, Vol.4(1), 79– 89.



- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Syawaluddin, A., & Aeni, N. (2025). Play and learn: digital traditional games for vocabulary mastery in young learners. *Discover Education*, 4(1), 103
- Purwani, T. A. I. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi: Manfaat, tantangan, dan strategi menghadapinya. BGGTK Provinsi Sumatera Utara.
- Najah, S., Suasti, Y., & Ernawati. (2024). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi di era kurikulum merdeka untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Geoedusains*, 5(1), 74–82