



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengembangan Media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) Pada Materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar

Oleh:

Aprida Anggraeni¹, Arya Setya Nugroho²

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia

apridaanggraeni24@gmail.com

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri>. *Article History Submission: 02-12-2022 Revised: 20-12-2022 Accepted: 28-12-2022 Published: 10-01-2023*

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews with homeroom teachers at UPT SD Negeri 12 Gresik there were several problems including the media used was still very weak because it was limited and lacked variety. Educators in conveying material only race on thematic books and limited learning media, namely in the form of posters, pictures, atlas books, maps, and globes so that they can influence the learning process of students by causing several problems, namely students still find it difficult to understand the content of the material, students are often sleepy, bored and play alone with their friends so they don't focus on participating in learning.

This study aims to produce ROTARKAT (Traditional Clothing Rotating Wheel) media. The method used in this research is the 4-D development model which is modified into 3-D which consists of 3 stages only, namely: Define, Design, and Develop. Subjects in this study were 12 students. Data collection techniques and instruments used in this study were validation sheets and student response questionnaires. The learning media ROTARKAT (Traditional Clothing Rotating Wheel) has gone through several stages of media expert validation and material expert validation with the final result of media validity obtaining an average score of 94.8% and 97.5% in the "very valid" category. So it can be concluded that the ROTARKAT media (Traditional clothing Rotating Wheel) can be used in the learning process.

Keywords: *ROTARKAT Learning Media; 4-D Model; Validity.*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas UPT SD Negeri 12 Gresik terdapat beberapa masalah diantaranya media yang digunakan masih sangat lemah karena terbatas dan kurang bervariasi. Pendidik dalam menyampaikan materi hanya dengan berpaku pada buku tematik dan media pembelajaran yang terbatas yaitu berupa poster, gambar, buku atlas, peta, dan globe sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik dengan menimbulkan beberapa masalah yaitu peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami isi

materi, peserta didik sering mengantuk, bosan dan bermain sendiri dengan teman-temannya sehingga tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D yaitu terdiri dari 3 tahap saja yaitu : Pendefinisian (*Define*), tahap Perencanaan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*). Subjek dalam penelitian ini adalah 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah: lembar validasi dan angket respon peserta didik. Media pembelajaran ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) telah melalui beberapa tahap validasi ahli media dan validasi ahli materi dengan hasil akhir kevalidan media memperoleh skor rata-rata 94,8% dan 97,5% dengan kategori "sangat valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ROTARKAT (Roda Berputar pakaian Adat) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran ROTARKAT; Model 4-D; Kevalidan.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 1982). Menurut Triwiyanto (2014) Pendidikan adalah usaha mencari sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal disekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Permasalahan yang sering terjadi pada pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni peningkatan mutu pendidikan, pemerataan pendidikan yang ada di seluruh daerah, efisiensi manajemen pendidikan, dan peran masyarakat sekitar. Salah satu permasalahan yang saya dapat melalui wawancara dengan wali kelas IV adalah proses pembelajaran materi keragaman pakaian adat di Indonesia yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan media yang sangat terbatas yaitu poster, gambar, buku atlas, peta, globe dan terpaku pada buku tema. Dimana materi keberagaman pakaian adat di Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dipahami dan di ingat. Maka dari itu salah satu faktor penyebab utama adalah kurangnya media pembelajaran yang



mengakibatkan dari 12 peserta didik belum mampu menguasai materi keberagaman pakaian adat di Indonesia.

Menurut Arsyad (2015) Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga bisa merangsang perhatian serta minat dalam belajar. Sedangkan Rusydiyah (2020) memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, dan sesuatu itu ketika digunakan secara bersamaan dapat merangsang minat peserta didik untuk tertarik terhadap pesan materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang digunakan saat proses kegiatan belajar mengajar, yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat menerima materi dengan baik. Salah satu media yang cocok digunakan oleh peserta didik adalah media pembelajaran ROTARKAT, dimana media tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Solichah et al., (2020) mendefinisikan roda berputar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media roda putar menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan dengan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan menurut Aploludin et al., (2022) Media roda berputar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Maka dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media ROTARKAT adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuklingkaran dan terbagi menjadi beberapa sektor yang didalamnya terdapat sebuah pertanyaan.

Pengertian Media Roda Berputar

Media Roda Berputar mempunyai beberapa arti diantaranya, Media roda berputar merupakan media pembelajaran sederhana yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran berbahan dasar kayu bertujuan untuk membantu menyalurkan pesan pembelajaran dan mengaktifkan peserta didik serta tidak pasif dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung (Alda Shafira, Feny Rosayanti, 2018). Teofani menyatakan Media pembelajaran roda berputar adalah media pembelajaran yang berbentuk seperti roda terbagi menjadi beberapa sektor atau



bagian kartu soal yang akan menarik keaktifan, minat, perhatian, motivasi peserta didik serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Kristanti & Pravesti, 2021). Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media ROTARKAT adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran dengan terbagi menjadi beberapa sektor pertanyaan berbentuk tiga dimensi.

Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Berputar

Media pembelajaran Roda Berputar ini memiliki beberapa kelebihan menurut Kristina et al.,(2020) yang diantaranya yaitu : media roda berputar dapat melatih daya ingat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, melatih peserta didik untuk memperkaya kosa kata , media pembelajaran roda berputar dapat membantu peserta didik meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik, menstimulus kemampuan yang dimiliki peserta didik, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif. Selain memiliki kelebihan media pembelajaran pop-up book juga memiliki beberapa kelemahan. menurut Kristina et al.,(2020) diantaranya sebagai berikut : dibutuhkan waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran roda berputar , media roda berputar memerlukan biaya yang lumayan banyak.

Materi Pakaian Adat di Indonesia

Terdapat berbagai macam materi yang di pelajari oleh siswa di tingkat sekolah dasar, salah satu materi tersebut adalah materi pakaian adat di Indonesia. Pakaian adat di Indonesia merupakan pakaian yang ada sejak zaman leluhur dan menjadi ciri khas setiap suku di Indonesia dari sabang sampai merauke. Di masing-masing provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Materi ini mengharapkan peserta didik mampu memahami berbagai macam pakaian adat yang dimiliki oleh bangsa Indonesiadan dapat menanamkan sikap toleransi dalam kehidupan bernegara karena Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang harus kita jaga maka sebagai warga negara yang baik kita harus menjaga budaya tersebut agar tetap lestari.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan. Dengan menggunakan desain model 4-D yang telah di kembangkan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2015) yakni model 4-D (*Four-D Models*). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap, yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebaran (*Desseminate*). Tetapi karena peneliti hanya fokus dalam hasil pengembangan dan keterbatasan waktu, peneliti hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan



(Develop). Penelitian ini bersifat kualitatif yang mendeskripsikan proses pengembangan media ROTARKAT. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 12 Gresik.

Pengembangan ini fokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah validasi media pembelajaran. Dengan demikian instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media yang memiliki aspek penyajian media dan tampilan isi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini validasi materi pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam lembar validasi ahli materi mencakup dua aspek yaitu : Isi materi dan tujuan pembelajaran. Penilaian kevalidan media oleh validator ahli media dan ahli materi dapat dipersentasekan dalam rumus berikut :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimar}} \times 100\%$$

(Akbar, 2013)

Hasil media pembelajaran dikatakan valid apabila memperoleh nilai validasi media minimal 69, dengan tingkat kriteria menurut (Akbar, 2013) adalah skor 01,00 – 50,00% dengan kriteria tidak valid, 50,01 – 70,00% dengan kriteria kurang valid, 70,01 – 85,00% dengan kriteria cukup valid, dan 85,01 – 100,00% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan untuk mencari hasil respon peserta didik dapat menggunakan rumus dari (Arikunto, 2007) analisis data menggunakan angket ada lima tingkat setiap alternatif diberi makna sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju, diberi nilai 5

S = Setuju, diberi nilai 4

KS = Kurang Setuju, diberi nilai 3

TS = Tidak Setuju, diberi nilai 2

STS = Sangat Tidak Setuju, diberi nilai 1

Presentase Peserta didik :

$$\frac{(5xSS) + (4xS) + (3xKS) + (2xTS) + (STS)}{(5x\sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2007)

Ketentuan dalam pemberian makna menggunakan kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut:

TABEL 1. Kriteria Tingkat Ketercapaian

Presentase	Kriteria
------------	----------



81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang Baik

Sumber (Arikunto, 2007)

Respon dari peserta didik bisa dikatakan praktis dan efektif apabila presentase mencapai lebih dari 61 % sehingga dapat digunakan dan layak untuk digunakan pada uji coba terbatas proses pembelajaran.

C. HASIL PENELITIAN

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat)

No.	Validator Media Pembelajaran	TSV	RV	Kriteria
1	Iqnatia Alfiansyah, M.Pd	55	91,7%	Sangat Valid
2	Afakhul Masub Bakhtiar, M.Pd	59	98%	Sangat Valid
	Jumlah	141	189,7%	
	Rata-rata	70,5	94,8%	

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat)

No.	Validator Materi Pembelajaran	TSV	RV	Kriteria
1	Dian Fatmawati, S.Pd	39	97,5%	Sangat Valid
2	Fitriana Nur Azizah, S.Pd	39	97,5%	Sangat Valid
	Jumlah	78	195%	
	Rata-rata	39	97,5%	

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division)



No.	Aspek yang Dinilai	Skor											
		NAP	ANA	Z	HZ	FZ	SP	MNA	MAR	AIK	SMN	DAW	AJP
1.	Saya memahami isi materi yang ada pada media Rotarkat	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS
2.	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media Rotarkat	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
3.	Media Rotarkat memberikan motivasi/ketertarikan pada saya untuk belajar mengetahui materi keberagaman pakaian adat	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
4.	Pembelajaran menggunakan media Rotarkat memberikan pengalaman hal baru bagi saya	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS
5.	Saya suka dengan tampilan warna dan bentuk media Rotarkat	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
Keterangan Total Skor		SS = 47, S = 13, KS = 0, TS = 0, STS = 0											
Persentase		95,67%											

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran NHT (Number Head Together)



No.	Aspek yang Dinilai	Skor											
		NAP	ANA	Z	HZ	FZ	SP	MNA	MAR	AIK	SMN	DAW	AJP
1.	Saya memahami isi materi yang ada pada media Rotarkat	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS
2.	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media Rotarkat	S	SS	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	S	S	S
3.	Media Rotarkat memberikan motivasi/ketertarikan pada saya untuk belajar mengetahui materi keberagaman pakaian adat	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S
4.	Pembelajaran menggunakan media Rotarkat memberikan pengalaman hal baru bagi saya	S	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS
5.	Saya suka dengan tampilan warna dan bentuk media Rotarkat	SS	SS	S	S	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S
	Keterangan Total Skor	SS = 32, S = 28, KS = 0, TS = 0, STS = 0											
	Persentase	90,6%											

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry*

Learning



No.	Aspek yang Dinilai	Skor											
		NAP	ANA	Z	HZ	FZ	SP	MNA	MAR	AIK	SMN	DAW	AJP
1.	Saya memahami isi materi yang ada pada media Rotarkat	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S
2.	Saya merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media Rotarkat	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS
3.	Media Rotarkat memberikan motivasi/ketertarikan pada saya untuk belajar mengetahui materi keberagaman pakaian adat	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS
4.	Pembelajaran menggunakan media Rotarkat memberikan pengalaman hal baru bagi saya	SS	SS	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	S	S
5.	Saya suka dengan tampilan warna dan bentuk media Rotarkat	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S
Keterangan Total Skor		SS = 29, S = 31, KS = 0, TS = 0, STS = 0											
Persentase		91%											

Hasil dari penelitian pengembangan media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) dikaji dalam bab IV ini. Hasil penelitian ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh



Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahap yaitu: Pendefinisian (*Define*), tahap Perencanaan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*), dan tahap Penyebaran (*Dessemination*) yang kemudian dimodifikasi peneliti karena keterbatasan waktu menjadi tiga tahap yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perencanaan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*).

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran ROTARKAT ini adalah data yang diperlukan peneliti mengenai kevalidan media dan respon peserta didik. Peneliti melakukan validasi terhadap validator ahli media, validator ahli materi, dan melakukan uji coba terbatas dengan peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan kevalidan media dan keefektifan media ROTARKAT. Pada tahap validasi media pembelajaran yang telah dirancang tersebut divalidasi oleh empat validator yang terdiri dari aspek penyajian media, tampilan isi dan tujuan pembelajaran.

Skor persentase yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator I ahli media adalah 91,7 % dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh validator II ahli media mendapatkan skor sebesar 98,7% dengan kriteria cukup valid. Sedangkan untuk hasil validasi dari validator I dan II ahli materi berurutan sebesar 97,5% dan 97,5% dengan kriteria keduanya adalah sangat valid. Sehingga media Rotarkat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 12 Gresik. Untuk mengetahui media Rotarkat efektif ketika digunakan ke peserta didik, peneliti menganalisis peserta didik menggunakan angket respon peserta didik. Sebelum mendapatkan hasil angket respon peserta didik peneliti melakukan uji coba terbatas dengan pembelajaran menggunakan tiga model pembelajaran yaitu STAD, *Inquiry Learning*, dan NHT.

Hasil respon 12 peserta didik memperoleh hasil yang berbeda-beda ketika menggunakan model pembelajaran ketiga tersebut. Skor yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran STAD sebesar 95,6%, model pembelajaran Inquiri sebesar 91%, dan menggunakan model pembelajaran NHT 90,6%. Dari tiga model pembelajaran hasil perbandingan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media media pembelajaran yang dikembangkan ketika digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih efektif jika pendidik menggunakan model STAD karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman pakaian adat 34 provinsi di Indonesia sebagai identitas bangsa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV pengembangan media ROTARKAT, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan ROTARKAT dilakukan pada kelas IV UPT SD Negeri 12 Gresik dengan jumlah peserta didik 12 yaitu 4 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik



perempuan. Proses pengembangan media adalah modifikasi dari 4-D menjadi 3-D yaitu dengan tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perencanaan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*).

Pada penelitian pengembangan ROTARKAT peneliti menggunakan 4 validator yaitu dua validator ahli media dan dua validator ahli materi. indikator kevalidan media adalah sebesar $\geq 70,01\%$. Validator ahli media memvalidasi media pembelajaran ROTARKAT dengan memperoleh persentase dari hasil validator ahli media I sebesar 91,7% dengan kriteria sangat valid dan perolehan hasil validator ahli media II sebesar 98,7% dengan kriteria sangat valid, yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan validasi media, hasil validasi dari validator ahli materi I dan II adalah sebesar 100% dengan kriteria keduanya adalah sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran ROTARKAT dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis respon peserta didik pada penelitian ini telah dilakukan uji coba terbatas dengan memberikan angket respon peserta didik kepada 12 peserta didik, dengan menggunakan persentase respon sebesar $\geq 61\%$. Karena uji coba terbatas dilakukan sebanyak tiga kali dengan model pembelajaran yang berbeda yaitu STAD, *Inquiry Learning*, dan NHT, maka hasil dari analisis respon peserta didik menggunakan angket mendapatkan persentase skor berurutan sebesar 95,6%, 91%, dan 90,6%. Rata-rata dari hasil persentase angket respon peserta didik adalah 92,4%, masuk kedalam kategori sangat baik/layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ROTARKAT materi keberagaman pakaian adat 34 provinsi di Indonesia bisa dikatakan efektif jika digunakan sebagai alat atau sumber belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alda Shafira, Feny Rosayanti, S. B. (2018). Picture and Picture Model, Lucky Wheel, Activity and Learning Outcomes. *Journal of Primary and Children's Education*, 1(September), 1–13.
- Aploludin, Guswita, R., & Orlanda, B. T. (2022). *Peningkatan hasil belajar ips menggunakan media roda berputar di kelasivb sdn 60/ii muara bungo*. 03, 18–25.
- Arikunto, S. (2007). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). PT RajaGrafindo.
- Depdiknas. (1982). Introduction and Aim of the Study. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6.
- Kristanti, T. I., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam Peningkatan Efikasi Diri bagi Siswa SMA. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(2), 46–58.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. (2020). *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. UIN SUNAN AMPEL PRESS.
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59.
- Thiagarajan, Sivasailan, & Dkk. (1974). *Intructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. National Center For Imrovment Educational System.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan* (Y. S. Hayati (ed.)). PT Bumi Aksara.

