

## Media Pembelajaran Spin Timer: Implementasi Satuan Waktu Kelas 3 MI/SD

Amelia Nurunnisa<sup>1\*</sup>, Maulida Khafidoh<sup>2</sup>, Kunyati<sup>3</sup>, dan Aura Meidy Rallygia<sup>4</sup>

<sup>1\*,2,3,4</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto

\*Email: [amelianrsa@gmail.com](mailto:amelianrsa@gmail.com)

### Abstrak

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat atau sarana untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan praktiknya dalam kehidupan sehari-hari. Ada beberapa siswa kelas 3 yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja hal ini menghambat pembelajaran dimana guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media pembelajaran "Spin Timer" untuk membantu siswa kelas 3 MI/SD dalam memahami konsep satuan waktu. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memperoleh berbagai informasi tentang pemahaman konsep satuan waktu di kelas 3 menggunakan media pembelajaran Spin Timer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran satuan waktu dengan menggunakan media pembelajaran Spin Timer di kelas 3 adalah 1) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan cara siswa dapat memutar dan mengoperasikan Spin Timer secara langsung. 2) Memberikan visualisasi secara nyata tentang hubungan antara detik, menit, dan jam, dengan menggunakan media jam dinding yang dapat diputar sendiri oleh siswa. 3) Meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari satuan waktu karena media Spin Timer menarik dan interaktif. 4) Membantu siswa menghubungkan konsep satuan waktu dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat memahami cara membaca jam dengan baik dan benar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Satuan Waktu, Spin Timer

### Abstract

*Learning media is crucial in the learning process as tools or means to help deliver learning materials to students. Learning media also facilitates students' understanding of the taught materials and their application in daily life. Some third-grade students experience difficulties in understanding and applying the concept of time units in everyday situations. This, of course, hinders the learning process, requiring teachers to be more creative in designing learning media. Therefore, the purpose of this study is to examine the use of the "Spin Timer" learning media to help third-grade MI/SD students understand the concept of time units.*

*This study is qualitative research employing interviews, observations, and documentation techniques to gather various information about the understanding of time unit concepts in third-grade classrooms using the Spin Timer learning media.*

*The study results indicate that teaching time units with the Spin Timer media in third grade yields the following benefits: 1) Creates a more active learning experience by engaging students in the learning process, allowing them to directly spin and operate the Spin Timer; 2) Provides a tangible visualization of the relationship between seconds, minutes, and hours through the use of a wall clock media that students can manipulate themselves; 3) Increases students' interest and enthusiasm for learning time units due to the interactive and appealing nature of the Spin Timer; 4) Helps students connect the concept of time units with real-life applications, such as accurately reading the clock.*

**Keywords:** Learning Media, Time Units, Spin Timer

## PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan modern, kreativitas dan inovasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk mempertahankan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Guru didorong untuk melakukan

berbagai inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektifitas, efisiensi dan produktivitas sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik apabila ditunjang dengan kreativitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Supriadi, 2017) Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat atau sarana untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut (Wardatul Mustaghifiroh, 2022) media pembelajaran mempengaruhi semangat siswa untuk mengikuti proses belajar. Prioritas dalam proses belajar guru menggunakan media yang menarik dan mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.

Menurut Ifada Novikasari (2018) pada Maulida menyatakan bahwa menghadirkan pembelajaran Matematika yang menyenangkan dan bermakna di kelas menjadi tantangan terbesar bagi guru. (Khafidoh, n.d.) Hal ini berkaitan dengan matematika berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah materi satuan waktu. Satuan waktu merupakan materi matematika yang diberikan di kelas 3 SD/MI.

Dalam pembelajaran matematika biasanya peserta didik cenderung malas jika menyinggung soal matematika, karena Matematika adalah salah satu bidang studi hidup, yang perlu dipelajari karena hakikat matematika adalah pemahaman terhadap pola perubahan yang terjadi di dalam dunia nyata dan di dalam pikiran manusia serta keterkaitan diantara pola-pola tersebut secara realistic, dan matematika tidak lepas dari persoalan berhitung. (Rika, 2022)

Ini menjadi tugas besar berkaitan dengan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. perlu dilakukan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satu upaya guru dalam menyampaikan pembelajaran yang tidak membosankan guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakter dari materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi satuan waktu pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI/SD adalah media spin timer.

Media spin timer adalah media pembelajaran yang didesain khusus untuk menjelaskan hubungan antar satuan waktu, menentukan tanda waktu 24 jam dan menentukan lama waktu kegiatan berlangsung. Media spin timer terdiri dari 3 bagian, yaitu jam dinding analog, papan spin dan amplop tantangan berisi beberapa lembar kertas dengan angka-angka jam. Pada penelitian ini, peneliti akan mendesain sebuah pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin, yang akan melibatkan 56 siswa pada 2 rombel kelas tersebut. Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 MI/SD.

Artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk memahami tentang potensi penggunaan media spin timer ini dalam proses pembelajaran dan membahas penerapan media ini di kelas Tiga MI/SD, serta manfaat dari penggunaan "Spin Timer" dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan jenis penelitian tindakan, dengan mengamati hal-hal yang terjadi dalam kelompok sasaran dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada kelompok yang bersangkutan dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah (Arikunto, 2002). Dalam hal ini Media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

---

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 Agustus 2024 di MI Ma'arif NU Kedungwringin, Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek adalah target sasaran yang akan digunakan sebagai sumber dalam pengambilan data pada penelitian ini, subjek yang akan digunakan sebagai sumber bahan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Ma'arif NU Kedungwringin, yang terdiri dari 2 rombongan belajar yaitu kelas 3A dan Kelas 3B yang berjumlah total 56 siswa.

### **Prosedur**

Lexy menyatakan bahwa prosedur penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari fokus penelitian. Paling tidak terdapat tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif yaitu:

- a. Tahap deskripsi atau tahap orientasi. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peneliti baru mendata sepiintas tentang informasi yang diperolehnya dan peneliti mengatur urutan data dan mengorganisasikannya dalam suatu pola dan satuan urutan dasar tentang Media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin
- b. Tahap reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu. Disini peneliti memilih dan memilah dalam sebuah rangkuman tentang data yang diperlukan pada penelitian Bagaimana Media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin,
- c. Tahap seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru dalam hal ini adalah Media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin (Sugiyono, 2012).

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

#### a. Data

Dalam penelitian ini, data yang akan diambil adalah data terkait Media pembelajaran spin timer: implementasi satuan waktu kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin

#### b. Teknik Pengumpul Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data atau informasi dalam suatu penelitian.

- 1) Interview adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada yang akan diwawancarai dengan maksud untuk mencari informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dalam kegiatan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara langsung kepada kepala MI Ma'arif NU kedungwringin, serta dewan guru dan siswa kelas 3. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur (semi structure interview) artinya peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu.
- 2) Dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data dari hal-hal yang berupa catatan-catatan, metode ini penulis gunakan untuk memperoleh dokumen yang berupa dokumentasi terkait

prosedur pembelajaran, modul ajar, media pembelajaran spin timer, serta sarana prasarana penunjang lainnya dalam kegiatan implementasi media spin timer.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan kegiatan yang saling terkait satu sama lain yaitu, reduksi data, penyajian (display) data dan penarikan kesimpulan. Menurut Sugiono ada tiga tahapan dalam analisis data kualitatif yaitu:

- a. Reduksi Data (Data Reduction) Merupakan proses penyederhanaan dan pengkategorian data. Proses ini merupakan upaya penemuan tema dan pembentukan konsep. Hasil dari proses ini adalah tema-tema, konsep-konsep dan berbagai gambaran mengenai data-data, baik mengenai hal-hal yang serupa maupun yang bertentangan. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.
- b. Penyajian Data (Data Display) Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Proses ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam mengkonstruksi data kedalam sebuah gambaran sosial yang utuh. Selain itu untuk memeriksa sejauh mana kelengkapan data yang tersedia. Selanjutnya dalam mendisplaykan data selain dengan teks naratif juga dapat berupa dengan grafik, matrik, network dan chat. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang telah dipahami tersebut.
- c. Penarik Kesimpulan (Verification) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya pernah ada. Penemuan data berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Data display yang dikemukakan diatas bila telah didukung oleh data-data yang mantap maka dapat dijadikan kesimpulan yang kredibel.

Setelah data diperoleh dengan cara diatas maka peneliti menganalisa dengan cara berfikir induktif. Berfikir induktif yaitu: "Berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus itu ditarik kesimpulannya yang bersifat umum".(Hadi, 2004)

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rasa bosan terhadap hal-hal yang monoton dapat muncul kapan saja. Oleh karena itu, perlu ada inovasi dan kreativitas dalam media pembelajaran untuk menarik minat dan dorongan belajar siswa. Ketika siswa mulai kehilangan minat dan dorongan mereka untuk belajar, pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembalikan minat dan dorongan belajar anak didiknya. Menggunakan berbagai media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat kita lakukan (Tatsa Galuh Pradani, 2022)

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media pembelajaran Spin Timer untuk mengimplementasikan satuan waktu pada siswa kelas 3 MI/SD. Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif NU Kedungwringin dengan jumlah 56 siswa kelas 3. Media pembelajaran Spin Timer adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam memahami konsep satuan waktu. Media pembelajaran ini dibuat tiga dimensi dengan menggunakan kardus, kertas dan beberapa bahan lainnya yang berbentuk jam dinding analog, papan spin, dan amplop tantangan berisi beberapa lembar kertas dengan angka-angka jam.



**Gambar 1.** Media Pembelajaran Spin Timer

Tujuan media pembelajaran Spin Timer adalah untuk memvisualisasikan dan mengkonkretkan konsep satuan waktu yang sering kali abstrak bagi siswa kelas 3. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Junaeda & Passinggi, 2021) bahwa sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika, agar siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Menurut Eliza dan Ain (Guspa Eliza et al., 2024) bahwa menggunakan media yang kreatif dan inovatif mampu mendorong minat siswa untuk belajar dan tidak terbatas pada membaca buku saja. Hal ini dilakukan karena anak-anak kelas rendah masih sangat menyukai permainan. Dengan demikian, penggunaan media yang dipilih dapat mencegah siswa bosan atau monoton saat belajar. Dengan penggunaan media Spin Timer ini proses pembelajaran akan lebih interaktif dan meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran satuan waktu. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Spin Timer dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pembagian kelompok, dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok dan pastikan setiap kelompok memiliki jumlah anggota yang relatif sama.
2. Pemilihan amplop tantangan dengan papan spin, dengan cara menunjuk satu persatu kelompok untuk maju dan memutar papan spin untuk mengambil nomor amplop yang akan ditentukan berdasarkan angka yang ditunjuk saat papan spin berhenti.
3. Pembagian tantangan, di dalam amplop terdapat beberapa lembar kertas dengan angka-angka jam, dan jumlah lembar kertas disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok, sehingga setiap siswa mendapat satu tantangan.
4. Pelaksanaan tantangan, masing-masing siswa mengarahkan atau menempatkan angka jam yang mereka dapatkan ke papan jam analog dengan baik dan benar sesuai waktu yang ditunjukkan.

Berdasarkan hasil pengamatan serta pengambilan data yang telah dilaksanakan peneliti, bahwa penggunaan media pembelajaran Spin Timer memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep satuan waktu pada siswa kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin. Beberapa manfaat yang terungkap dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan cara siswa dapat memutar dan mengoperasikan Spin Timer secara langsung.
2. Memberikan visualisasi secara nyata tentang hubungan antara detik, menit, dan jam, dengan menggunakan media jam dinding analog yang dapat diputar sendiri oleh siswa.
3. Meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari satuan waktu karena media Spin Timer menarik dan interaktif.

4. Membantu siswa menghubungkan konsep satuan waktu dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat memahami cara membaca jam dengan baik dan benar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Spin Timer sebagai media pembelajaran memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep satuan waktu, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna pada siswa kelas 3 di MI Ma'arif NU Kedungwringin. Melalui hasil penelitian ini media pembelajaran Spin Timer dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran matematika siswa kelas 3 MI/SD pada materi satuan waktu.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran Spin Timer dalam pembelajaran satuan waktu di kelas 3 MI Ma'arif NU Kedungwringin. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Spin Timer berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Media ini dapat memvisualisasikan konsep satuan waktu secara konkrit sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 3. Selain itu, media Spin Timer juga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi satuan waktu serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Spin Timer dapat menjadi alat yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi satuan waktu di kelas 3 MI/SD.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Pertama-tama, ucapan terimakasih kami tujukan kepada tim penulis atas dedikasi dan kerja keras mereka dalam menyusun artikel ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada Ibu Maulida Khafidoh, M.Pd., selaku dosen PGMI UNU Purwokerto, yang telah memberikan bimbingan langsung selama proses penelitian.

Kami juga berterima kasih kepada Kepala MI Ma'arif NU Kedungwringin atas izin penelitian dan kesediaan beliau untuk diwawancarai. Apresiasi kami sampaikan kepada dewan guru serta siswa kelas 3 MI Ma'arif NU Kedungwringin atas partisipasi aktif mereka dalam penelitian ini.

Kontribusi setiap pihak sangat berharga dan telah memungkinkan terlaksananya penelitian ini dengan baik. Kami berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan di MI Ma'arif NU Kedungwringin dan lembaga pendidikan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Guspa Eliza, Y., Quratul Ain, S., & Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau, P. (2024). Pengembangan Media Jam Materi Mengenal Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SDN 17 Pekanbaru. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 475–482. <https://jurnaldidaktika.org/475>
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research Jilid 1*. Andi Offset.
- Junaeda, I., & Passinggi, Y. S. (2021). Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di Kabupaten Maros The Use of Media Boards and Time Unit Cards to Improve Learning Outcomes of Third Grade Elementary School Students in Maros Di. *Journal Of Education*, 1(1), 239.
- Khafidoh, M. (n.d.). Penggunaan Media Permainan Sunda Manda Arena. *Dwija Inspira*, 241–248.
- Rika, Y. (2022). *Pembelajaran Tematik Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jembrana Tahun Pelajaran .... September*.

- [http://digilib.uinkhas.ac.id/14142/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/14142/1/RIKA YOLANDA.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/14142/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/14142/1/RIKA%20YOLANDA.pdf)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Wardatul Mustaghfiroh. (2022). Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas Iii Sdn 01 Banumas Tahun Pelajaran 2021/2022 Skripsi. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 33(1), 1–12.