



## PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA RAYA DI KELAS V SD NEGERI 081234 SIBOLGA

Disah Tri Ananda<sup>1</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>2</sup>, Risma Sitohang<sup>3</sup>, Naeklan Simbolon<sup>4</sup>,  
Lala Jelita Ananda<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: [disahtria@gmail.com](mailto:disahtria@gmail.com)

### Abstract

Media can be a driving factor for students to optimize student learning outcomes. One method that can be used is using spinning wheel learning media. The aim of this research is to determine the validity, practicality, and effectiveness of developing this media to improve creative thinking abilities in IPAS learning for fifth grade students at SDN 101768 Tembung. This method was developed following ADDIE principles in R&D. As a result, this media is suitable and practically to be used because of 92% in validity score. After was tested on students, this media was effective in improving student learning outcomes with 83,33% of class completion scores.

**Keyword:** Learning Skors, Spinning Wheel, Learning Media, ADDIE

### Abstrak

Media dapat menjadi faktor pendorong bagi peserta didik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD dalam pembelajaran IPAS di SDN 101768 Tembung. Metode ini dikembangkan mengikuti prinsip ADDIE dalam *Research & Development*. Hasilnya, media pembelajaran dikatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan karena memiliki skor validitas 92%. Setelah diujicobakan pada peserta didik, media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan skor ketuntasan kelas mencapai 83,33%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Spinning Wheel, Media Pembelajaran, ADDIE

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan terorganisir oleh para pendidik untuk menumbuhkan dan menyempurnakan aspek intelektual, emosional, etika, dan spiritual individu, dengan tujuan menghasilkan lulusan yang inovatif dan dihormati secara sosial. Selama kegiatan pembelajaran, tugas guru adalah mengarahkan, memotivasi, dan membantu siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan ini, perlu dilakukan upaya untuk

meningkatkan standar pendidikan. Guru dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dengan mengembangkan materi pendidikan yang menarik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai mediator untuk menyampaikan konten pendidikan kepada siswa. Dengan menggunakan berbagai bentuk media dan alat bantu pembelajaran tertentu, siswa dapat memahami informasi dengan lebih efisien dan memperoleh pengetahuan dari guru mereka. Guru sebagai pendidik harus menunjukkan orisinalitas dan inovasi untuk menyediakan materi

pembelajaran yang menarik. Penggunaan sumber daya pendidikan yang imajinatif dan inovatif dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik dan merangsang bagi para siswa.

Tujuan dari media dalam pembelajaran adalah untuk berfungsi sebagai media nyata untuk menyimpan dan menyampaikan informasi, yang dapat secara efektif melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru sebagai mediator harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 081234 Sibolga, hal ini tidak selalu terjadi dalam praktiknya. Saat ini dalam proses pembelajaran jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran dan informasi ini didapat dari guru kelas V SD Negeri 081234 Sibolga bahwasanya memang sangat jarang menggunakan media dan seandainya guru menggunakan media dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang tersedia di dalam buku pegangan peserta didik. Media gambar yang ada di dalam buku pegangan peserta didik ini kurang memikat motivasi peserta didik dan membuat peserta didik mudah jenuh dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 081234 Sibolga pada tanggal 5 Oktober 2023, pukul 10.00 WIB, peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran di kelas V masih mengandalkan bahan ajar yang bersifat dasar. Secara spesifik, mereka menggunakan gambar-gambar yang ada di buku dan benda-benda yang ada di

sekitar sekolah sebagai alat bantu pembelajaran. Guru menyatakan belum pernah membuat media selain media gambar dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai pembuatan media yang kreatif. Pembelajaran yang diterapkan juga masih terfokus pada buku dan papan tulis saja. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwasanya hasil belajar bagi peserta didik di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga pembelajaran IPAS rendah.

Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk kemajuan baru dalam proses pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Para peneliti telah mengembangkan media pembelajaran roda pemintal untuk memperkenalkan ide-ide baru. Roda berputar, juga dikenal sebagai media pembelajaran roda berputar, adalah alat yang terdiri dari lingkaran berputar yang bergerak di sepanjang porosnya dan berhenti di bagian tertentu dari sebuah gambar. Roda berputar adalah permainan melingkar yang memiliki berbagai macam gambar. Permainan ini dimainkan dengan cara memutar roda di sepanjang porosnya dan berhenti di salah satu gambar pada lingkaran (Hamzah et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga”.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* untuk Sekolah Dasar adalah penelitian dan

pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019), digunakan untuk menciptakan desain produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada dan mengembangkan serta menciptakan produk baru.

Desain pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahapan tersebut meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

### Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa di SD N 081234 Sibolga. Adapun sampel dari penelitian dipilih ialah siswa kelas V-A SD N 081234 Sibolga sebanyak 24 siswa.

### Subjek dan Objek

Peserta didik di SDN 081234 Sibolga dijadikan subjek dalam penelitian ini. Media *spinning wheel* yang dikembangkan terdapat pada materi Indonesiaku Kaya Raya pembelajaran IPAS di kelas V yang menjadi objek pada penelitian ini.

### Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan menggunakan kombinasi antara observasi dan instrumen. Berikut ini adalah penjelasan untuk setiap teknik yang digunakan:

1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi peserta didik terkait dengan materi pembelajaran “Indonesiaku Kaya Raya”. Selain itu wawancara juga

dilakukan dengan wali kelas untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut menjadi dasar untuk memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran *spinning wheel*.

2. Pada metode ini, instrumen yang digunakan berupa angket. Setiap instrumen yang digunakan akan melalui proses validasi terlebih dahulu dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Angket yang digunakan berbentuk tertutup dengan format *checklist* menggunakan skala *likert* yang terdiri dari lima kategori, mulai dari “Tidak Baik (1)” hingga “Sangat Baik (5)” (Widoyoko, 2015).
3. *Pretest-Posttest* digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari tes kemampuan dasar sebagai *pre-test* dan tes evaluasi akhir sebagai *post-test*. Setiap tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang terkait dengan materi “Indonesiaku Kaya Raya”. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk memberikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diintervensi dengan media pembelajaran *spinning wheel*.

### Instrumen Penelitian

Berikut ini adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Instrumen yang digunakan adalah Angket Validitas Materi media *spinning wheel*, yang dievaluasi oleh seorang dosen ahli dalam bidang materi mata pembelajaran IPAS muatan IPS materi Indonesiaku Kaya Raya mencakup kelayakan terhadap isi materi pada media dengan

- menggunakan skor utama sebanyak 5. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk validasi oleh ahli materi dalam penelitian ini:
- a. Muatan Materi
  - b. Penyajian Materi
  - c. Isi pada Media
2. Instrumen yang digunakan adalah Angket Validitas Media yang dievaluasi oleh seorang ahli media untuk memperoleh data tentang kelayakan produk berdasarkan tata letak konten serta kesesuaian desain dengan materi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Angket ini mencakup penilaian terhadap beberapa aspek utama yang dievaluasi, dan berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk penelitian tersebut:
- a. Kelayakan Konten serta isi media *spinning wheel*
  - b. Desain dan tampilan
  - c. Tata cara penggunaan juga penyajian media pembelajaran *spinning wheel*.
3. Instrumen yang digunakan adalah Angket Validitas Praktikalitas, yang dievaluasi oleh wali kelas V SD Negeri 081234 Sibolga juga lembar respon siswa kelas V. Angket ini akan menghasilkan respon terkait kelayakan produk dari segi kebenaran konsep dan kemudahan dalam penerapannya oleh para guru. Poin-poin yang akan dinilai meliputi tampilan, materi, dan bahasa yang digunakan. Serta poin yang akan direspon oleh siswa ialah tampilan pada media pembelajaran juga manfaat media tersebut terhadap siswa.
4. Instrumen yang selanjutnya adalah Wawancara, yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru wali kelas V SD Negeri 081234 Sibolga. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi sebagai alternatif yang dapat memperkuat pemahaman bahwa pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar. Berikut ini adalah rincian kisi-kisi pertanyaan yang diajukan dalam wawancara tersebut:
- a. Kurikulum apa yang digunakan di kelas 5 ini Bu?
  - b. Bagaimana karakteristik siswa kelas 5 Bu?
  - c. Dalam proses pembelajaran, media apa saja yang sudah Ibu gunakan Bu?
  - d. Bagaimana respon siswa Ibu pada saat menggunakan media tersebut Bu?
  - e. Jika ada siswa yang bosan atau tidak fokus dalam pembelajaran bagaimana Ibu mengatasinya?
  - f. Pada saat pembelajaran masalah apa yang sering Ibu temukan di dalam kelas?
  - g. Sumber belajar apa yang sudah Ibu gunakan selama ini?
  - h. Apa hal yang membuat Ibu jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran?
  - i. Apakah Ibu pernah mengembangkan atau membuat suatu media pembelajaran?
  - j. Menurut Ibu, apakah penggunaan media penting dalam proses pembelajaran di kelas?
5. Instrumen yang terakhir adalah *Pretest – Postest*, yang akan diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* dalam mata pelajaran IPAS materi “Indonesiaku Kaya Raya”. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah

untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *spinning wheel* yang dikembangkan. Instrumen tersebut tersiri dari 20 pertanyaan soal pilihan ganda yang mencakup semua capaian pembelajaran terkait materi Indonesiaku Kaya Raya. Kisi-kisinya dapat dirincikan sebagai

### Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan melalui berbagai metode, dilakukan analisis data dengan tujuan mengevaluasi kecocokan desain media pembelajaran yang telah dibuat. Analisis ini bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan dan tingkat keefektifan dari media pembelajaran *spinning wheel* tersebut.

1. Dilakukan analisis data kualitatif dengan menggambarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas dan peserta didik kelas V SD Negeri 081234 Sibolga. Dalam analisis ini, juga diperoleh kritik dan saran dari validator terkait media pembelajaran *spinning wheel*, dengan tujuan untuk mengembangkan media *spinning wheel* menjadi lebih baik.
2. Dilakukan analisis validitas materi dan desain dengan menghitung hasil penilaian dari dua validator menggunakan skala *likert* dari Widoyoko (2015). Persentase validitas dihitung dengan membagi jumlah jawaban skor validator dengan jumlah skor jawaban tertinggi, kemudian dikalikan dengan 100%:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Beberapa kriteria penilaian validitas materi dan desain meliputi sebagai berikut, di mana media dianggap

layak digunakan jika memperoleh kategori minimal layak:

- a.  $< 83\% - \leq 100\%$ : Sangat baik/layak tanpa revisi
  - b.  $< 63\% - \leq 82\%$ : baik/layak, dengan sedikit revisi
  - c.  $< 44\% - \leq 62\%$ : Cukup baik/layak, dengan revisi
  - d.  $25\% - \leq 43\%$ : Kurang baik/valid dan harus revisi
3. Analisis Kepraktisan media dengan menghitung hasil data dari para pendidik/praktisi menggunakan skala *likert* berdasarkan Widoyoko (2015). Praktisi kepraktisan dihitung dengan membagi jumlah jawaban skor validator dengan jumlah skor jawaban tertinggi, kemudian dikalikan dengan 100%:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Beberapa kriteria penilaian validitas kepraktisan sebagai berikut, di mana media dianggap layak dan baik digunakan jika memperoleh kategori minimal layak:

- a.  $< 83\% - \leq 100\%$ : Sangat baik/layak tanpa revisi
  - b.  $< 63\% - \leq 82\%$ : baik/layak, dengan sedikit revisi
  - c.  $< 44\% - \leq 62\%$ : Cukup baik/layak, dengan revisi
  - d.  $25\% - \leq 43\%$ : Kurang baik/layak dan harus revisi
4. Analisis keefektifan dengan beberapa hal berikut:
    - a. Dilakukan pengujian validitas terhadap setiap item pertanyaan yang dibuat dengan menggunakan korelasi momen produk yang dikembangkan oleh Yusuf (2019, h. 239) sebagai berikut:

$$R_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

atau

$$R_{XY} = \frac{\sum XY}{(\sum X^2)(\sum Y^2)}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria.

$X$  : Skor masing-masing responden variabel  $X$  (tes yang disusun).

$Y$  : Skor masing-masing responden variabel  $Y$  (tes kriteria).

$N$  : Jumlah responden.

- b. Uji reliabilitas, dilakukan uji reliabilitas untuk mengevaluasi sejauh mana tes dapat menghasilkan hasil pengukuran yang konsisten atau stabil, dengan menggunakan rumus *alpha* dari Arikunto (2017) sebagai berikut:

$$R_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  : reliabilitas instrumen

$K$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  : jumlah varian butir.

$\sigma_t^2$  : varian total

- c. Analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diujikan menggunakan rumus dari Arikunto (2012) sebagai berikut, di mana dihitung skor hasil tes masing-masing siswa dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh terhadap jumlah skor maksimal x 100%:

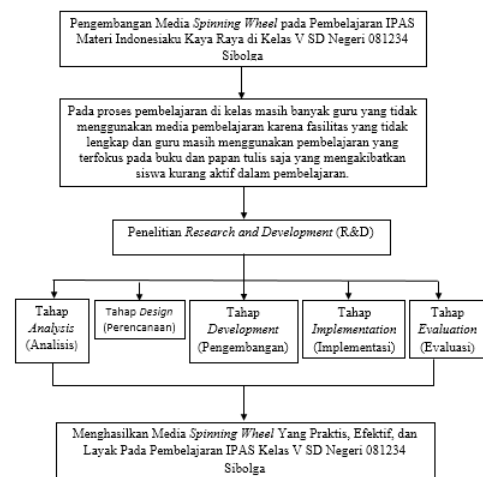
$$S = \frac{SB}{SM} \times 100$$

Berkaitan dengan konsep belajar tuntas, Arikunto (2012, h.28)

mengemukakan bahwa siswa dinyatakan berhasil dalam belajar dan tuntas jika mencapai skor minimal 70%. Berkaitan dengan hal demikian, maka tingkat ketuntasan di kelas dihitung dengan menghitung jumlah siswa yang memperoleh skor 70 ke atas terhadap banyak siswa yang mengikuti tes x 100%.

$$S = \frac{n}{N} \times 100$$

Kriteria ketuntasan kelas menurut Widoyoko (2014) adalah sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik dengan masing-masing skala memiliki poin 20%.



Berikut ini merupakan alur penelitian yang peneliti lakukan dalam penelitian ini.

**Gambar 1.** Alur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* dengan ADDIE

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SD Negeri 081234 Sibolga. Kurikulum yang digunakan di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga adalah Kurikulum Merdeka. Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan untuk mengetahui capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Raya sehingga media *spinning wheel* disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif (*student centre*).

#### b. Analisis Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di kelas V SD Negeri 08123 Sibolga menunjukkan bahwa sekolah sudah menggunakan buku IPAS dalam proses pembelajaran di kelas, namun media pembelajaran yang diberikan guru masih menggunakan media gambar terutama pada materi Indonesiaku Kaya Raya yang dimana guru hanya mengandalkan gambar yang ada pada buku pegangan peserta didik untuk menunjukkan contoh dari keanekaragaman hayati. Materi visual yang disertakan dalam buku pegangan peserta didik tidak cukup untuk menginspirasi siswa dan cenderung mengakibatkan ketidakterlibatan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi masalah ini, perlu untuk menerapkan pendekatan alternatif untuk pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan materi pendidikan yang secara khusus disesuaikan dengan fitur unik dan kemampuan siswa.

#### c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peneliti melakukan analisis kebutuhan anak-anak dengan mengamati dan mewawancarai pengajar kelas lima. Tujuannya adalah untuk memahami

karakteristik anak-anak di kelas, untuk menyesuaikan pengembangan produk agar sesuai dengan kualitas tersebut. Selama kegiatan di lapangan, terlihat bahwa siswa mengalami kebosanan ketika instruktur memberikan penjelasan di depan kelas, hanya mengandalkan alat bantu visual dari buku pegangan siswa. Akibatnya, pendekatan ini menyebabkan penurunan antusiasme siswa di dalam kelas. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, telah diamati bahwa sebagian besar siswa secara konsisten mencapai nilai ujian di bawah ambang batas kemahiran, yang didefinisikan sebagai nilai di bawah 70.

Berdasarkan penelitian empiris, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kebosanan selama proses pembelajaran, yang menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap penjelasan guru di kelas. Akibatnya, kurangnya keterlibatan ini menghambat pemahaman mereka dan mencegah mereka mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pendekatan yang lebih inventif dan imajinatif dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan memikat, sehingga mendorong pembelajaran aktif. Oleh karena itu, para pendidik dapat menggunakan materi pembelajaran dalam proses pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan atribut siswa, seperti materi pembelajaran yang disertai dengan klarifikasi materi pelajaran yang diajarkan di kelas.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dimulai dengan perancangan awal media *spinning wheel* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya dengan topik Indonesiaku Kaya Hayatinya kelas V SD

Negeri 081234 Sibolga, Kecamatan Sibolga Kota, Kota Sibolga. Tahap ini meliputi pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan, materi dan pertanyaan kemudian dilanjutkan dengan penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh ahli dalam menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Selama tahap kompilasi, konten, pertanyaan, dan jawaban dikumpulkan dari berbagai sumber yang dapat dipercaya dan dimasukkan ke dalam media. Modul Pengajaran menentukan bahwa konten bersumber dari buku pegangan siswa, buku pegangan instruktur, dan internet. Para peneliti mengumpulkan gambar-gambar yang menarik untuk dimasukkan ke dalam antarmuka media yang berputar, sehingga meningkatkan daya tarik visualnya. Gambar tersebut kemudian akan di desain menggunakan aplikasi berbasis IT menjadi sebuah produk yang layak dan praktis digunakan yaitu media *spinning wheel* yang menarik, inovatif dan bergambar menarik. Setelah itu peneliti mengumpulkan informasi dari buku lain dan dari internet yang dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan pertanyaan yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran.

Peneliti kemudian membuat perangkat untuk mengevaluasi kelayakan dan keefektifan media *spinning wheel*. Para peneliti telah mengembangkan lembar validasi untuk instrumen penelitian mereka, yang menggunakan skala Likert. Lembar validasi untuk ahli materi dan media memiliki lima pilihan jawaban: 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = biasa saja, 1 = kurang baik. Evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas kelayakan media roda putar yang dihasilkan. Pilihan jawaban untuk praktisi pembelajaran (guru)

meliputi lima pilihan: 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = di bawah rata-rata, 1 = buruk. penilaian ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan media *spinning wheel* yang telah dirancang.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

#### a. Membuat *Spinning Wheel*

Pada tahap ini peneliti merealisasikan desain produk yang telah dirancang ke dalam bentuk *spinning wheel*. Adapun perealisasiannya tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Alur Media Pengemabangan**

No	Alur Media	Desain
1.	Pertama, buat lingkaran dari bahan karton dengan ukuran 60cm untuk membuat dasar dari media <i>spinning wheel</i>	
2.	Lapisi karton tersebut menggunakan kertas karton berwarna biru.	
3.	Tempelkan gambar yang sudah kita desain sebelumnya ke karton yang sudah dilapisi dengan kertas karton berwarna biru. Berdasarkan desain tersebut peneliti menggunakan jenis font "Couture" dengan font size 22 dan berwarna merah. Untuk background peneliti	



	<p>menggunakan warna yang terang seperti hijau, biru, pink, dan abu-abu. Dan untuk gambar peneliti menggunakan gambar hewan seperti gajah, anjing, jerapah, dan singa. Lalu untuk tumbuhan peneliti menggunakan gambar bunga matahari, bunga anggrek, bunga kembang sepatu, dan bunga talas. Untuk rempah peneliti menggunakan gambar cabe, jahe, kunyit, dan bawang merah.</p>	
4.	<p>Lalu buat balok dengan ukuran 45cm menggunakan karton yang sudah dilapisi dengan kertas karton berwarna biru untuk menyanggah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya</p>	
5.	<p>Bolongi bagian tengah balok agar lingkaran tersebut dapat berputar dengan baik dan letakkan tanda panah sebagai penunjuk yang diberi dengan warna hitam.</p>	

6.	<p>Media <i>Spinning Wheel</i></p>	
7.	<p>Buat 3 kotak dengan warna sesuai yang ada pada bagian <i>spinning wheel</i>. Masing-masing warna berisi pertanyaan, dimana kotak berwarna pink berisi pertanyaan mengenai fauna berbentuk gambar, kotak berwarna biru berisi pertanyaan mengenai flora berbentuk essay, dan kotak berwarna hijau berisi materi mengenai Keanekaragaman Hayati</p>	

### Kelayakan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

#### b. Validasi

Validasi adalah tahap penilaian media pembelajaran *spinning wheel* yang telah dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh dua dosen dari Universitas Negeri Medan yaitu dari Fakultas Ilmu pendidikan yaitu Ibu Khairunnisa, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Ibu Rahmilawati Ritonga, M.Pd. sebagai ahli media yang akan memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk uji coba langsung kepada peserta didik.

#### 1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Khairunnisa, S.Pd., M.Pd, penilaian validasi materi media pembelajaran spinning wheel memperoleh hasil 92% masuk kategori “Sangat Baik”.

2) Validasi media pembelajaran

Validasi desain dan teknologi dilakukan oleh Bapak Drs. Khaerul Saleh, M.Sn. Ibu Rahmilawati Ritonga, M.Pd. penilaian validasi media sebelum revisi memperoleh hasil persentase 69% yang masuk kategori “Baik”. Setelah revisi, hasilnya meningkat menjadi 92% masuk kategori “Sangat Baik”.

c. Revisi Oleh Ahli Media

Dalam kusioner/angket ahli media, terdapat rekomendasi perbaikan yang harus diperhatikan oleh peneliti, yaitu pada tampilan spinning wheel sebaiknya setiap bagian warna diberikan gambar yang berbeda sesuai dengan warna yang ada pada tampilan tersebut, serta setiap gambar pada bagian *spinning wheel* berisi pertanyaan sesuai dengan gambar yang telah dibuat.

**Tabel 2. Hasil Revisi Media**

Desain Awal	Hasil Revisian
 <p>Pada setiap bagian warna seharusnya diberi gambar yang berbeda karena sesuai materi yang diangkat adalah keanekaragaman hayati .</p> 	 <p>Tampilan setelah diberi gambar yang berbeda seperti gambar hewan, tumbuhan, dan rempah-rempah.</p> 

Setiap kotak berisi pertanyaan kurang sesuai berdasarkan pengelompokan. Kotak warna pink berisi pertanyaan mengenai flora dan fauna yang berbentuk gambar, kotak warna biru berisi pertanyaan mengenai flora dan fauna yang berbentuk essay, dan kotak warna hijau berisi materi mengenai keanekaragaman hayati	Seharusnya kotak warna pink berisi pertanyaan mengenai fauna berbentuk gambar, kotak warna biru berisi pertanyaan mengenai flora berbentuk essay, dan kotak warna hijau berisi materi mengenai keanekaragaman hayati
---	--

**Praktikalitas Media Pembelajaran Media Pembelajaran Spinning Wheel**

Praktikalitas yang dilakukan oleh guru dengan mengisi kusioner yang diberikan oleh peneliti kepada guru kelas V SD Negeri 081234 Sibolga Ibu Lesko Sianturi, S.Pd.

Adapun hasil validasi praktisi pendidikan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

Aspek Yang Dinilai	Validasi Tahap 2
	Jumlah Skor
Aspek Media <i>Spinning Wheel</i>	17
Aspek Penyajian Materi	19
Aspek Pelaksanaan	19
Aspek Penggunaan Bahasa	10
Total	65
<b>Rata-rata = <math>\frac{65}{70} \times 100\% = 93\%</math></b> <b>(Sangat Layak)</b>	

Berdasarkan hasil validasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian

yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 081234 Sibolga menghasilkan skor total 93%, masuk dalam kategori 'sangat layak'. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi.

### Efektivitas Media Pembelajaran Media Pembelajaran Spinning Wheel

Uji efektivitas untuk mengetahui sejauh mana dampak media tersebut. Jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media roda berputar berhasil.

Untuk mengetahui efektivitas media maka dilakukan *pretest* yaitu tes sebelum menggunakan media *spinning wheel* dan *posttest* yaitu tes yang dilakukan sesudah menggunakan media *spinning wheel*. Berikut hasil belajar *pretest* atau hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas Peserta Didik**

No.	Pretest	Posttest
1	50	70
2	20	60
3	40	75
4	40	85
5	45	75
6	45	80
7	50	80
8	55	85
9	55	80
10	60	70
11	70	80
12	45	85
13	75	90
14	35	60
15	60	85
16	50	80
17	55	80
18	50	75
19	75	95
20	35	65
21	45	85
22	55	80
23	25	60
24	45	75

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *spinning wheel*, lebih dari setengah belum memenuhi nilai >70. Rata-rata nilai yang diperoleh pada hasil belajar pretest adalah 49,17% dengan kategori “Tidak

Tuntas”. Selanjutnya dari hasil uji klasikal memperoleh hasil sebesar 83,3% pada kategori “sangat efektif”.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media "Spinning Wheel" pada pembelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Raya" dan topik "Indonesiaku Kaya Hayatinya" di kelas V SD Negeri 081234 Sibolga, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, kelayakan media roda pemintal dinilai oleh ahli pendidikan, ahli media, dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori “sangat layak”. Ahli materi memberikan skor total 46 dengan persentase kelayakan 92%, sedangkan ahli media memberikan skor total 69, juga dengan persentase 92%, yang keduanya menegaskan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, efektivitas media roda pemintal ditentukan berdasarkan hasil tes pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 49,17 dengan persentase ketuntasan sebesar 12,5% (kategori 'Kurang Baik'), sementara nilai rata-rata posttest adalah 77,29 dengan persentase ketuntasan 83,33% (kategori 'Sangat Baik'). Ini menunjukkan bahwa media roda pemintal sangat efektif dalam pembelajaran. Selain itu, tingkat kepraktisan media ini juga dinilai sangat tinggi, dengan skor akhir 65 dan persentase 93% dari guru kelas V SD Negeri 081234 Sibolga, menunjukkan bahwa media ini “sangat praktis” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada SDN SD Negeri

081234 Sibolga beserta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan fasilitas dalam mendukung kelancaran penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Jakarta: Kemendikbud.

Shofiyani, A., Rahmawati, R. D., Rahmawati, K., & Ardiansyah, P. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru di Mi Miftahul Ma'arif. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 154-159.  
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2141>

Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Ulya, A. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran game spinning wheel berbasis model 4d pada materi pelajaran alat panca indera manusia kelas v di sekolah dasar. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.  
<https://lib.unnes.ac.id/33339/>

Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.