

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPAS KELAS IV DI SD NEGERI
PANDEAN LAMPER 02**

Annisa Barokatil Zulfah, Qoriati Mushafanah, Ferina Agustini
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang
Alamat e-mail : www.annisabz026@gmail.com, qoriatimushafanah@upgris.ac.id,
ferinaagustini@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background that drives this research is the low understanding of fourth grade elementary school students regarding the material of plant body parts and their functions in learning natural and social sciences (IPAS). The results of observations and interviews at SDN Pandean Lamper 02 showed that teachers did not adapt learning to the needs of students in using interesting teaching media during teaching and learning activities in class, because teachers only focused on the printed books used so that students were not interested and bored while learning. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE development model consisting of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of one teacher and 29 fourth grade students of SDN Pandean Lamper 02. The results of this study showed that the developed Spinning Wheel media was declared very suitable for use based on the assessment of media and material validators. Teachers and students gave very good responses, shown by enthusiasm during learning that the media facilitated understanding of IPAS material. Effectiveness testing through a comparison of pretest and posttest scores showed a significant increase in learning outcomes after the use of the Spinning Wheel media. This demonstrates that the Spinning Wheel media can create an interactive, enjoyable learning environment and increase student engagement. Suggestions include developing this media digitally or expanding the study to different materials and grade levels to achieve better results.

Keywords: Spinning Wheel, Learning Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV Sekolah Dasar terhadap materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Hasil observasi dan wawancara di SDN Pandean Lamper 02 menunjukkan bahwa guru kurang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam menggunakan media ajar yang menarik saat aktivitas belajar mengajar di kelas, karena guru hanya terfokus pada buku cetak yang digunakan sehingga peserta

didik tidak tertarik dan bosan saat belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan : Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas satu guru dan 29 peserta didik kelas IV SDN Pandean Lamper 02. Hasil penelitian ini menunjukkan media Spinning Wheel yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian validator media dan materi. Guru dan siswa memberikan respon yang sangat baik, ditunjukkan oleh antusiasme selama pembelajaran bahwa media memudahkan pemahaman materi IPAS. Pengujian efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan media Spinning Wheel. Hal ini membuktikan bahwa media Spinning Wheel mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Saran yang disampaikan adalah dapat mengembangkan media ini dalam bentuk digital atau memperluas kajian pada materi dan jenjang kelas yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Kata Kunci: Spinning Wheel, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Usaha sadar serta terencana dapat ditunjukkan

dengan adanya proses yang disengaja atau dipikirkan secara matang terlebih dahulu sebelum adanya tindakan. Perihal tersebut dapat diwujudkan dengan adanya peran guru dalam memberikan kesiapan pengelolaan kelas yang baik, sehingga mampu mewujudkan suasana belajar yang sesuai harapan peserta didik melalui rancangan kegiatan belajar menggunakan perangkat ajar yang tepat dengan perubahan era baru seperti saat ini (Arends, R. I.2012).

Pengelolaan kelas perlu menciptakan suasana gembira atau

menyenangkan di lingkungan sekolah melalui pengelolaan kelas, dengan menjalin keakraban antara guru dan siswa, maka guru dapat mengarahkan siswa dengan lebih mudah untuk mendorong dan memotivasi semangat belajar siswa. Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa tidak akan membuat siswa merasa bosan dan tidak akan merasa takut dalam melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan mendukung siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. (Minsih & D, 2018:20-27).

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki berbagai keterampilan penting, Salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan ini diperlukan agar siswa mampu menganalisis informasi, membuat keputusan yang tepat, serta

memecahkan masalah secara logis

dan terstruktur (Nugraha & Putri, 2023). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penguatan keterampilan berpikir kritis sangat relevan, terutama dalam memahami materi keberagaman budaya di Indonesia melalui media

pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang bisa membawa pesan dan memberikan stimulasi bagi pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan bagi peserta didik yang belajar sehingga terdorongnya adanya proses belajar secara sadar, bertujuan dan terkendali (Tiwi & Mellisa, 2023). Setiap pendidik hendaknya dapat memahami dan melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas proses pembelajaran, terutama dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi saat ini, siswa bisa belajar apa saja, kapan saja, di mana saja, sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dalam konteks ini, pendidik bukan lagi satu- satunya

sumber belajar, melainkan pembentuk pembelajaran. Pendidik perlu memahami apa yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran atau materi tertentu.

dioperasikan oleh pengguna,

Untuk mendukung pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran, dan media pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi TIK secara rinci meliputi desain, (TIK) dapat bermanfaat secara optimal dalam pengembangan/produksi, pemanfaatan, meningkatkan kualitas dan produktivitas pengelolaan, dan evaluasi. Sesuai dengan pembelajaran. Hal yang perlu diterapkan konsep dan prinsip teknologi pembelajaran, adalah strategi yang sesuai dengan konsep berikut ini adalah strategi sistematis untuk dan prinsip teknologi pembelajaran (Ali Akbar et al., 2023:119-130). Multimedia interaktif dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat

sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendak (Ardiani, 2022).

Peningkatan hasil belajar siswa bisa di lihat dari tugas pendidik yang sekurang-kurangnya mam pu menggunakan alat berupa teknologi yang bersifat simple terlebih dahulu dalam kegiatan pembelajaran guna tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru harus lebih banyak berfungsi sebagai tempat bernaung peserta didik dalam belajar, menggabungkan alat-alat TIK sebagai media ke dalam pembelajaran untuk digunakan secara aktif guna menunjang terlaksananya tugas- tugas dalam aktivitas belajar. Salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar di dalam kelas. Usaha peningkatan hasil belajar peserta didik harus dilakukan oleh guru agar menghasilkan manusia-manusia yang tanggap dalam melawan tantangan teknologi yang sedang berkembang.

Penting bagi pendidik serta institusi pendidikan memberikan dorongan dan membangun hasil

belajar peserta didik dalam pembelajaran. Amelia & Nugraheni, (2021) mendefinisikan inspirasi belajar merupakan suatu daya atau perubahan tenaga yang mendorong

atau menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar yang digambarkan dengan munculnya rasa dan tanggapan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (Maula, 2022: 14) mengatakan bahwa terdapat tiga manfaat motivasi, diantaranya menekankan manusia untuk bertindak, untuk menentukan jalannya tindakan tersebut, dan memilih tindakan mana yang tepat untuk dilakukan selanjutnya. (Perdana, 2019: 85) berpendapat bahwa peserta didik yang berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran dapat mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk menganalisis serta memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, telah dilakukannya beberapa penelitian mengenai bagaimana cara pendidik meningkatkan keantusiasan belajar peserta didik di sekolah dengan menggunakan media berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). (Febrialismanto, 2020), menyatakan bahwa terlihat perbedaan antara pendidik yang menggunakan dan tidak menggunakan TIK untuk

mengajar. Penggunaan TIK oleh

pendidik mampu memberikan efek pengalaman belajar yang lebih kepada peserta didik dan mendorong perkembangan anak menuju arah lebih baik dibandingkan pendidik yang hanya menggunakan buku cetak. Sebagai bentuk kehebatan teknologi yang semakin berkembang cepat. Banyak aplikasi yang dibuat tidak hanya sekedar digunakan untuk hiburan dalam bermedia sosial saja. Banyak pihak yang memanfaatkan peluang tersebut untuk bekerja dan mengembangkan informasi-informasi terbaru sebagai pendukung kegiatan sehari-hari, salah satunya pada kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media Spinning Wheel efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian oleh (Kurnianingsih & Amelia, 2023:125-131) menunjukkan bahwa penggunaan media Spinning Wheel pada materi perubahan wujud benda dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Demikian pula, studi dari Ramadhan, Nurhasanah, &

Novitasari (2023) menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Spinning Wheel pada mata pelajaran IPAS menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan

dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut.

sebagai alat bantu mengajar, tetapi

Selain itu, media ini mendukung prinsip pembelajaran aktif dan kolaboratif. Saat siswa berpartisipasi dalam permainan roda putar, mereka tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berdiskusi, bekerja sama, dan belajar dari kesalahan secara langsung. Hal ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dan pengalaman.

Dalam konteks pengembangan media, Spinning Wheel yang dirancang dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV di SD Negeri Pandean Lamper 02. Materi IPAS yang dijadikan fokus meliputi tema pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang memadukan unsur sains dan sosial. Desain media dibuat menarik dengan warna cerah, ikon yang sesuai usia siswa, serta disusun dalam bentuk digital agar dapat digunakan baik secara daring maupun luring.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel tidak hanya berfungsi

juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa pada materi IPAS. Keberadaan media ini diharapkan mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah, ditemukan bahwa guru kurang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam menggunakan media ajar yang menarik saat aktivitas belajar mengajar di kelas, khususnya masalah penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Dari 30 guru yang ada di sekolah, hanya 3 guru (10%) yang sering mengoperasikan penggunaan media berbasis TIK di kelas, selebihnya guru kurang tepat untuk memilih media ajar yang bisa digunakan, seperti dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah, sehingga motivasi untuk belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut rendah. Keadaan tersebut dilihat dari kondisi nyata berlangsungnya kegiatan

pembelajaran di kelas saat observasi, yang menyebabkan 15 dari 20 peserta didik (75%) cenderung tidak fokus, diam disertai melamun,

dan terkadang bermain-main tidak teratur saat jam pelajaran. Kondisi seperti ini tentunya sangat mengganggu proses pembelajaran peserta didik yang ingin sungguh-sungguh belajar. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran oleh guru belum tepat terhadap peserta didik. Guru hanya terfokus pada buku cetak yang digunakan sehingga peserta didik tidak tertarik dan bosan saat belajar. Kondisi tersebut setara dengan penelitian Susanti (2020) yang memperlihatkan pemanfaatan teknologi memang belum banyak digunakan secara maksimal oleh guru, dimana banyak pendidik belum dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dalam menerangkan materi pembelajaran. Keadaan tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kurang bahkan tidak antusias untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas, seperti kurang menanggapi materi, lambat dalam mengerjakan tugas, bahkan bisa menimbulkan keinginan mencontek pekerjaan teman.

Penelitian dari Tullah dkk., (2022) Pengaruh Penggunaan Spinning Wheel terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Sidareja Tahun Ajaran 2022/2023. Pada uji coba

penggunaan media tersebut saat pembelajaran, peserta didik menunjukkan hasil belajar yang tinggi. Media ajar Spinning Wheel dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman berfikir kritis mereka mengenai materi yang bersifat abstrak yang nantinya mampu mengatasi keterbatasan kondisi, waktu, serta tenaga saat terlaksananya kegiatan belajar, dan menaikkan keinginan peserta didik untuk belajar baik pada pembelajaran tatap maya maupun tatap muka. Terlebih lagi jika kita mampu memanfaatkan yang sangat mudah dioperasikan secara gratis. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di sekolah agar dapat melihat seberapa berpengaruh media pembelajaran Spinning Wheel terhadap hasil belajar peserta didik di dalam kelas sekolah dasar. Karena dari observasi awal penelitian yang dilakukan terlihat adanya perbedaan kondisi kelas antara guru yang menggunakan media Spinning Wheel dengan guru yang hanya mengandalkan buku cetak saat pembelajaran. Dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media

Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Kelas IV Di SD Negeri Pandean Lamper 02”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan metode pengembangan yang terpercaya dalam bahasa Inggris yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, ialah singkatan dari lima prosedur dalam proses pengembangan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pandean Lamper 02, yang beralamat di Jl. Pandean Lamper, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 02 Semarang yang berjumlah 29 siswa terdiri dari 9 siswa berjenis kelamin perempuan dan 20 siswa berjenis laki-laki. Melalui proses pengembangan, peneliti dapat memastikan bahwa penelitiannya dilakukan dengan tepat. Tahap-tahap pengembangan produk berupa media

pembelajaran Spinning Wheel untuk pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis data dalam penelitian ini mencakup dua pendekatan, yakni pendekatan deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan Revisi Produk dari Uji Coba Ahli

Validasi Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Skor Kelayakan (%)	Kategori
1	Diana Endah Handayani, M.Pd	93,75%	Sangat Layak
2	Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd	96,88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli, dapat disimpulkan bahwa materi pada media pembelajaran Spinning Wheel sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Kedua validator menyatakan bahwa materi tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji) telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS Fase B Kurikulum Merdeka, yaitu “peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian

tumbuhan dan menjelaskan fungsinya melalui pengamatan secara langsung.”

Materi disajikan secara ringkas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan gambar-gambar berwarna serta ilustrasi nyata membantu siswa mengenali dan membedakan setiap bagian tumbuhan secara visual.

Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran Spinning Wheel fisik sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS kelas IV. Kedua validator menyatakan bahwa media ini memiliki desain menarik, struktur kokoh, serta mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa.

Media Spinning Wheel dibuat dari bahan akrilik bening dan kayu ringan yang kuat serta aman digunakan oleh anak-anak. Setiap segmen roda berwarna mencolok dengan gambar dan tulisan yang jelas, sehingga memudahkan siswa mengenali bagian tumbuhan yang ditunjuk. Pointer di bagian atas berfungsi baik untuk menunjukkan hasil putaran roda secara akurat,

menjadikan media ini tidak hanya menarik tetapi juga fungsional.

Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, dilakukan beberapa perbaikan terhadap media pembelajaran Spinning Wheel agar tampil lebih menarik, aman, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Revisi dilakukan setelah tahap validasi selesai, dengan mempertimbangkan seluruh saran dan komentar yang diberikan oleh para validator.

Adapun revisi yang dilakukan meliputi hal-hal berikut:

1. Memperbesar ukuran tulisan pada label setiap bagian tumbuhan. Ukuran huruf diperbesar dan jenis font diganti dengan gaya huruf yang sederhana dan tegas (seperti Arial Rounded MT Bold) agar mudah dibaca dari jarak jauh. Hal ini menyesuaikan karakteristik siswa SD yang masih dalam tahap awal membaca teks berukuran sedang hingga besar.
2. Memperhalus bagian tepi roda dan memperkuat poros putar. Semua bagian ujung kayu dan akrilik diampas halus agar aman digunakan oleh anak-anak. Poros roda diperkuat dengan baut besi

kecil supaya roda dapat berputar lebih stabil dan tidak mudah longgar Media yang telah diperbaiki ini memiliki tampilan lebih menarik, warna yang kontras, teks yang jelas, serta tingkat keamanan yang lebih tinggi.

3. Menambahkan soal yang berbentuk kartu. Dengan demikian, media siap digunakan untuk tahap uji coba terbatas bersama siswa kelas IV SD Negeri Pandean.

Hasil Uji Coba Terbatas dengan

Responden yang Relevan

Setelah media pembelajaran Spinning Wheel direvisi sesuai saran dari para ahli, tahap berikutnya adalah uji coba terbatas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui keterpahaman, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta keefektifan awal media sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas.

1. Subjek Uji Coba Terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri Pandean Lamper 02 pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek yang terlibat yaitu 29 siswa kelas IV, yang dipilih secara acak dari populasi kelas untuk mewakili kemampuan belajar yang bervariasi (tinggi, sedang, dan rendah). Pelaksanaan uji coba

dilakukan dalam satu pertemuan berdurasi 2 x 35 menit, dengan pendampingan langsung oleh peneliti dan guru kelas.

2. Prosedur Uji Coba. Pelaksanaan uji coba terbatas melalui tahapan berikut:

- a. Penjelasan awal oleh peneliti mengenai tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media Spinning Wheel.
- b. Demonstrasi penggunaan media, di mana peneliti memperlihatkan cara memutar roda dan menjawab pertanyaan yang muncul sesuai bagian tumbuhan yang ditunjuk pointer.
- c. Kegiatan inti, siswa secara bergantian memutar roda dan menjawab pertanyaan seputar bagian tumbuhan dan fungsinya.

Hasil Uji Coba Terbatas

Diperoleh rata-rata skor 91,2% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil ini menunjukkan bahwa media Spinning Wheel mudah digunakan, menarik, serta efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

Respon Siswa

Berdasarkan hasil wawancara singkat dan angket terbuka, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ini. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka:

1. Merasa senang dan antusias belajar dengan cara bermain roda putar.
2. Lebih mudah memahami bagian tumbuhan karena disertai gambar nyata dan warna yang berbeda.
3. Lebih berani menjawab pertanyaan karena suasana pembelajaran terasa seperti permainan, bukan ujian.

Respon Guru

Guru kelas IV yang mendampingi selama uji coba juga memberikan tanggapan positif. Guru menilai bahwa media ini:

1. Dapat menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran.
2. Mempermudah penyampaian konsep bagian tumbuhan yang abstrak
3. Menjadi lebih konkret.
4. Mendorong keterlibatan siswa dan menumbuhkan semangat belajar kolaboratif di kelas.

Kesimpulan Uji Coba Terbatas

Dari hasil uji coba terbatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran Spinning Wheel sangat layak digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV.
2. Media ini mampu menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, dan menyenangkan.
3. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, terlihat dari antusiasme mereka saat memutar roda dan menjawab pertanyaan.

Dengan hasil yang positif tersebut, media Spinning Wheel dinyatakan siap digunakan untuk tahap berikutnya, yaitu uji coba luas (implementasi lapangan).

Kelayakan Produk

Tabel 2. Kelayakan Produk

Aspek Penilaian	Validator	Skor Kelayakan (%)	Kategori
Ahli Materi	Diana Endah Handayani, M.Pd & Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd	95,31%	Sangat Layak
Ahli Media	Singgih Adhi Prasetyo, S.Pd., M.Pd & Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd	98,21%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		96,76%	Sangat Layak

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Spinning Wheel tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media Spinning Wheel memenuhi kriteria validitas tinggi dan

siap diterapkan di kelas dalam uji coba luas.

Hasil Belajar Siswa

Selain angket respon, efektivitas media juga diukur melalui hasil tes pretest dan posttest. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Tes Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Kategori
Pretest	81,04	Baik
Posttest	92,16	Sangat Baik

Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,12 poin setelah penggunaan media Spinning Wheel. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Hasil respon siswa dan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran Spinning Wheel efektif dan disukai oleh peserta didik. Media ini tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SD Negeri Pandean Lamper 02, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Spinning Wheel dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) Tahapan tersebut menghasilkan media pembelajaran berbentuk roda putar interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
2. Hasil Validasi Ahli Materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran Spinning Wheel dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata nilai 95,31%, sedangkan Ahli Media menyatakan bahwa media memiliki desain menarik, struktur yang kokoh, serta mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa, dengan nilai rata-rata 98,21%, hal ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar IPAS dan membantu siswa

memahami konsep media secara konkret.

3. Respon Guru dan Siswa terhadap media Spinning Wheel menunjukkan kategori "sangat baik". Guru menyatakan media ini dapat menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran, mempermudah penyampaian konsep bagian tubuh tumbuhan dan mendorong keterlibatan siswa yang menumbuhkan semangat belajar di kelas. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran, terlihat dari keaktifan mereka saat memutar roda, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi.
4. Hasil Belajar Siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media Spinning Wheel. Berdasarkan perbandingan nilai "pretest" dan "posttest", terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 11,12%, yang menandakan bahwa penggunaan media Spinning Wheel "efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar IPAS".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan

media pembelajaran Spinning Wheel "berhasil meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS" kelas IV di SD Negeri Pandean Lamper 02. Media ini terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali, et al. "Penerapan Sistem Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Nasional." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4.1 (2023): 119-130.
- Huda, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar Qawaid Nahwu. *Journal of Education*, 10(3), 235–247.
- Kurnianingsih, M. F., & Amelia, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). *Jurnal STKIP Majenang+2Journal Universitas Pasundan+2Journal Universitas Pasundan+2* 8(1), 125-131.

- Kusuma, A.D., Murniati, N.A.N., Alexsandri, L.W., & Ferina Agustini. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR DALAM MATERI KEUTUHAN NKRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI PETERONGAN SEMARANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 473-485.
- Lesmana, H., Djunaidi, & Firdaus, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3). *Journal Universitas Pahlawan*
- Minsih, M. (2018). Peran guru dalam pengelolaan kelas. *Profesi Pendidikan dasar*, 5(1), 20-27.
- Nugraha, R., & Pratama, I. (2023). Karakteristik Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 75-83. <https://doi.org/10.2345/jtp.v10i1.2023>
- Prasetyo, A., & Kurniawan, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Spinning Wheel untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(2), 88-97. <https://doi.org/10.1234/jtp.v11i2.2023>
- Ramadhan, M. A. R., Nurhasanah, & Novitasari, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Spinning Wheel terhadap Hasil Belajar Muatan IPS di Kelas VI SDN 1 Lepak Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Sari, L. P., & Nugroho, B. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-54. <https://doi.org/10.5678/jipd.v10i1.2024>