

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA *SPIN*
THE WHELL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS III
SDS MUHAMMADIYAH 02 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

RITA ANDINI
2102090153



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 7 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin the Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

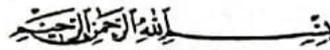
2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Whell* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Medan, 2 Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Whell* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Kamis/ 29 Mei 2025	Revisi Bab 3 s/d Bab 4	H
Senin/ 3 Juni 2025	Revisi Bab 4 - data	H
Rabu/ 11 Juni 2025	Revisi teknik Analisis data.	H
Selasa/ 17 Juni 2025	Revisi Tabel	H
Kamis/ 19 Juni 2025	Revisi data penelitian	H
Senin/ 23 Juni 2025	Lampiran Revisi Lampiran	H
Rabu/ 2 Juli 2025	Acc sidang	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 2 Juli 2025
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Rita Andini
N.P.M : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



RIKA ANDINI
NPM. 2102090153

ABSTRAK

Rita Andini, NPM 2102090153. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berupa *Spin The Wheel* pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran IPAS pada materi sumber energi, untuk mengkaji kepraktisan media yang dikembangkan, serta untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media berupa *Spin The Wheel*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Implementation*. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan validasi oleh ahli dan uji coba skala kecil di lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapat penilaian dari ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 95%, sedangkan dari guru sebesar 93% dan dari siswa sebesar 82%, yang mengindikasikan bahwa media ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, ADDIE, *Spin The Wheel*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, tidak lupa juga Sholawat serta salam semoga terlimpah kepada junjungan Nabi Besar Nabi Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang berpengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *SPIN THE WHELL* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SD Muhammadiyah 02 Medan”** Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Kedua Orang tua peneliti Ayahanda **Pandopan** dan Ibunda **Sumarni**, yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, dan dorongan serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini serta bantuan materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini, khususnya:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Gruru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan serta motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi.

8. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penelitian skripsi ini.
9. **Ibu Nurbaiti Ritonga** selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 02 Medan dan **Ibu Asmaul Nur Fadhillah** sebagai wali kelas ,serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru SD Muhamadiyah 02 Medan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, penulis ucapkan beribu-ribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima penulis dengan sangat baik.
10. Terimakasih kepada kakak peneliti. **Mashita Pandini, S.H.** yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada adiknya.
11. Terimakasih penulis ucapkan kepada teman Organisasi peneliti di **PK IMM FKIP UMSU**, terutama kepada Anggota Maron 21 yang selama ini telah senantiasa kebersamai penulis selama masa perkuliahan dan memberikan banyak motivasi, dukungan dan semangat selama ini.
12. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa kelas **C Pagi**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) stambuk 21.
13. Terimakasih penulis ucapkan kepada kakak **Linda dan Afra**, selaku teman satu kos peneliti yang senantiasa selalu memberi dukungan serta semangat kepada penulis hingga saat ini
14. Terimakasih peneliti sampaikan kepada para sahabat-sahabat peneliti salah satunya yaitu, **Sayla Baqdain Abil, Jihan Fairuz Qolbi, dan lainnya**, Yang telah senantiasa memberikan semangat, dukungan,

motivasi serta doa kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.

15. Untuk diri peneliti **Rita Andini** terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri serta tidak menyerah sesulit apa pun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak hingga saat ini. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan semangat.

Hanya kepada Allah SWT penulis bermohon agar jasa baik ini dibalas – Nya dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini meberikan manfaat bagi pembaca, khususnya untuk diri penulia secara pribadi. Amiin

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Januari 2025
Penulis

Rita Andini
NPM : 2102090153

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
b. Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Spin The Wheel</i>	23
a. Pengertian <i>Spin The Wheel</i>	23
b. Karakteristik <i>Spin The Wheel</i>	26
c. Manfaat <i>Spin The Wheel</i>	28
d. Fungsi Media <i>Spin The Wheel</i>	28
e. Kelebihan dan Kelemahan <i>Spin The Wheel</i>	39
2.1.3 Pembelajaran IPAS.....	31
a. Pengertian Pembelajaran IPAS	31
b. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	33
2.2 Penelitian Relevan.....	35

2.3 Kerangka Konseptual	39
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	42
3.1 Metode Penelitian	42
3.2 Populasi dan Sampel	44
3.2.1 Populasi	44
3.2.2 Sampel	45
3.3 Tahapan Penelitian	45
3.3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.4 Intrumen Penelitian	46
3.5 Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Hasil Penelitian.....	54
4.2. Pembahasan Hasil.....	63
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 jadwal Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru	49
Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	51
Tabel 3.7 Presentasi Kevalidan	52
Tabel 3.8 Presentasi Kepraktisan	53
Tabel 4.1 Hasil Validas Ahli Materi.....	59
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	61
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Spin The Wheel</i>	27
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	42
Gambar 3.1 Pengembangan ADDIE	44
Gambar 4.1 Tampilan Media <i>Spin The Wheel</i>	58
Gambar 4.2 Hasil Revisi Media <i>Spin The Wheel</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP	76
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media.....	73
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	76
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Guru	78
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswi	80
Lampiran 6 Dokumentasi... ..	86
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil	88
Lampiran 8 K1.....	89
Lampiran 9 K2.....	90
Lampiran 10 K3.....	91
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	92
Lampiran 12 Pengesahan Proposal.....	95
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	94
Lampiran 14 Surat Keterangan.....	95
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal... ..	96
Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal... ..	97
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Proposal	98
Lampiran 18 Surat Pernyataan	99
Lampiran 19 Permohonan Riset... ..	100
Lampiran 20 Balasan Riset.....	101

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suasana atau lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Dalam mempelajari dan memikirkan tentang pendidikan, pertama-tama perlu dipahami dua istilah yang sering digunakan dalam dunia pendidikan dan mempunyai bentuk yang hampir sama: pedagogi dan pedagogik. Pedagogi berarti “pendidikan” dan pedagogik berarti “ilmu pendidikan”. Kata “pedagogo” semula berarti “pelayanan”, namun kemudian berubah menjadi “pekerjaan mulia”. Sebab, pengertian pedagogi (dari pedagogos) merujuk pada orang yang tugasnya mendukung perkembangan anak menuju bidang kemandirian dan tanggung jawab (Rahman et al., 2022). Pendidikan tidak hanya dianggap sebagai upaya untuk memberikan informasi dan mengembangkan keterampilan, tetapi pendidikan dapat diperluas untuk mencakup usaha dalam memenuhi keinginan, kebutuhan, dan potensi individu. Hal ini bertujuan agar individu dapat mencapai pola hidup yang memuaskan, baik secara pribadi maupun sosial. Pendidikan bukan hanya sebagai persiapan untuk masa depan, tetapi juga penting untuk mendukung kehidupan anak-anak saat ini yang sedang dalam proses perkembangan menuju kedewasaan. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang

bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran (Nawangwulan et al., 2022).

Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai suatu kebutuhan dalam proses pertumbuhan anak-anak. Ia menjelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengarahkan semua potensi alami yang dimiliki anak-anak, sehingga mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal sebagai individu dan anggota masyarakat. Pendidikan adalah proses kemanusiaan yang juga dikenal sebagai memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita harus menghormati hak asasi setiap individu. Siswa, atau murid, bukanlah mesin yang bisa diatur sesuka hati, melainkan generasi yang perlu kita dukung dan perhatikan dalam setiap perubahan yang mereka alami menuju kedewasaan, agar dapat membentuk individu yang mandiri, berpikir kritis, dan memiliki akhlak yang baik (Pristiwanti, 2022). Untuk itu, menurut (Raniyah et al., 2024) guru harus melakukan kegiatan kreatif dan inovatif dengan mengemas strategi serta konsep-konsep yang baru dalam pembelajaran agar pembelajarannya melahirkan pendidikan yang berkualitas, guru juga diharapkan mampu mengembangkan strategi pembelajaran dengan mengemas pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembentukan pengetahuan, membantu menguasai kompetensi mata pelajaran, meningkatkan kemandirian belajar, dan menanamkan pemahaman salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Ambar Sari (2019) profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien sehingga dapat memberikan perwujudan tujuan pendidikan yang telah tentukan sebelumnya (Dona et al., 2024). Menurut Herlina & Saputra (2022) Pencapaian prestasi belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan tentunya disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebab terjadinya permasalahan prestasi peserta didik adalah pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media yang tepat akan memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mudah dalam mempelajari materi, seperti penggunaan media spin the wheel yang memuat tentang materi IPAS (Susmiarni et al., 2023). Guru mengajar dalam pembelajaran merupakan fasilitator untuk peserta didik, hal ini seperti yang diungkapkan oleh Suprijono (2013) (Dalam Inayah & Prayogo, 2023) yaitu guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik merupakan subjek dalam pembelajaran bukan menjadi objek dalam pembelajaran.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampaikan materi, siswa memahami materi yang disampaikan guru, dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Banyak ahli menyarankan berbagai media pembelajaran, salah satunya untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dijelaskan oleh (Ulya, 2019) bahwasannya hakikat belajar itu merupakan suatu proses aktif yang memerlukan interaksi melalui pembangunan hubungan yang melibatkan proses kognitif, dimana siswa yang terlibat menerima insentif yang merangsang proses perubahan perilaku individu. Oleh karena itu, kedewasaan dan ketelitian pembelajaran yang diinginkan akan menunjang keberhasilan pendidikan di Indonesia.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari yang tidak terampil menjadi melakukan sesuatu. Dari proses belajar kita dapat menyebabkan perubahan dalam diri kita, mengubah tingkah laku dan dapat mengubah pola kognitif kita (Parwati et al., 2019). Menurut (Festiawan, 2020) Belajar merupakan kebutuhan manusia, dan beberapa ahli mengatakan bahwa kita sebenarnya mempunyai potensi untuk diajar. Di zaman modern ini, pembelajaran sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Orang-orang melakukan berbagai proses pembelajaran hampir terus-menerus. Namun, banyak ahli membatasi apa yang sebenarnya dimaksud dengan pembelajaran.

W.S. Winkel mengatakan dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang

berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”. Menurut (Luh & Ekayani, 2021) proses pembelajaran merupakan proses yang komunikatif dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memegang peranan penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Tanpa media maka komunikasi tidak akan berjalan dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Menurut (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu cara manusia yang mencakup aktivitas psikologis, pengetahuan, sosial serta cara mengatur maupun mengukur, yang bisa dicoba lagi keabsahannya didasarkan oleh perilaku keingintahuan, ketetapan hati, kegigihan yang dilaksanakan oleh perseorangan untuk mendepak rahasia jagat raya. Natural. Pembelajaran IPAS menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sebenarnya banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam melatih kognitif siswa. Siswa menjadi lebih sadar dan peduli dengan lingkungan disekitarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam memperbaiki pembelajaran IPAS agar lebih efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa Spin The Wheel (Santika et al., 2022). Dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar siswa diharapkan memiliki kemampuan

dalam hal pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah dan proses yang diperlukan untuk partisipasi dalam masyarakat dan siswa juga diharapkan mampu mengidentifikasi serta mengatasi segala problematika yang ditemui siswa dalam pembelajaran di kehidupan sehari-hari.

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran diharapkan mempunyai kompetensi untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan dalam merumuskan pertanyaan yang membentuk pemikiran mereka menjadi lebih kritis terhadap suatu topik dan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Siswa dapat bertanya tidak hanya dengan guru maupun temannya, siswa dapat bertanya dengan orang lain untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan apa yang mereka harapkan.(Kalsum et al., 2021). Maka dari itu, menurut (Saputra et al., 2023) sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran inovatif dan kreatif. Sebab melalui pembelajaran IPAS siswa mempelajari sesuatu tentang alam, dilatih memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan, serta dilatih berpikir kritis dan objektif. Oleh karena itu, sebaiknya digunakan media yang lebih menarik untuk pembelajaran saintifik,

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan belajar mengajar tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk mengambil pesan dan informasi yang

diberikan oleh guru, sehingga dapat lebih menyempurnakan materi pembelajaran dan membangun pengetahuan siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk menarik perhatian dan minat siswa, terutama pada pembelajaran yang di anggap sulit atau kurang menarik, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dikelas III, siswa berada pada tahapan perkembangan kognitif yang penting, dimana mereka mulai mampu memahami konsep-konsep dasar dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, namun seringkali pembelajaran IPAS menghadapi tantangan terutama dalam menarik perhatian siswa, di sekolah yang sudah peneliti lakukan observasi, disana memang sudah tersedia media pembelajaran berupa audio visual, seperti tv, sehingga siswa dapat melihat dan mengamati pembelajaran dari apa yang mereka tonton ataupun lihat. Akan tetapi mereka seringkali juga merasa jenuh dan kurang terlibat dalam proses belajar.

Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran IPAS dapat dicapai dengan menggunakan media Spin The Wheel, yang memberikan teks, contoh, dan penjelasan tentang pembelajaran tersebut. Penggunaan media Spin The Wheel ini ini media yang cocok untuk mendukung soal dan latihan agar siswa tidak bosan selama pembelajaran berlangsung (Huda & Kusumawati, 2019). Dijelaskan oleh (Raden Vina Iskandya Putri1, 2023) bahwa media Spin The Wheel merupakan alat pembelajaran interaktif yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Media ini biasa berbentuk roda yang terbagi

menjadi beberapa bagian yang masing-masing berisi pertanyaan,tugas atau kategori materi pelajaran. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang lebih menarik yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses penyusunan proposal ini,peneliti telah mekalukan observasi di kelas III SD 02 Muhammadiyah Medan. Obesrvasi ini bertujuan untuk melihat serta memhami dinamika pembelajaran yang berlangsung, serta mengidentifikasi kebutuhan dan tantangn yang dihadapi oleh siswa dalam memahami materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial). Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa alasan mengapa kelas III SD Muhammadiyah sangat cocok untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran khususnya media “Spin The Whell”. Adapun beberapa alasan mengapa saya mengambil kelas tersebut sebagai objek penelitian yaitu, selama proses pembelajaran tingkat keterlibatan siswa, banyak siswa yang masih kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran. Variasi gaya belajar siswa di kelas III juga banyak termasuk visual,auditori dan kinestetik sehingga peneliti mengambil media pengembangan Spin The Wheel ini berharap dapat menyesuaikan berbagai gaya belajar tersebut sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Disekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang cukup memadai,seperti tv dan papan tulis,sehingga para siswa didalam kelas tersebut lebih banyak melihat, mendengar serta menonton melalui media tv tersebut.hal ini memberikan peluang yang baik bagi peneliti untuk menerapkan media pembelajaran berupa “Spin The Wheel” secara efektif,inovatif dalam proses pembelajaran. Menurut (Putri et al., 2023) Upaya

guru untuk menciptakan kondisi yang diharapkan akan berhasil jika, pertama, mereka mengetahui dengan pasti faktor-faktor yang dapat mendukung terciptanya kerangka kondisi yang menguntungkan dalam belajar-mengajar, kedua, mereka mengetahui bahwa masalah diharapkan dan biasanya terjadi dan dapat merusak belajar-mengajar, ketiga, mereka mengendalikan perbedaan pendekatan manajemen kelas serta mengetahui kapan dan dengan masalah apa pendekatan itu digunakan. Menurut usman (dalam Nisa, 2024) pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS Kelas III Di SDS Muhammadiyah 02 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, pembelajaran IPAS meliputi beberapa materi yaitu, Mengenali Hewan di Sekitar, Siklus MakhluK Hidup, Alam, Sumber Energi, Lingkungan Sekitar, Kehidupan Bermasyarakat, Kampung Halaman, Bentang Alam Indonesia selanjutnya penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam melangsungkan proses belajar mengajar masih kurang dalam variasi media pembelajaran, dan hanya menggunakan fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah.
2. Siswa masih sering kali merasa bosan dengan proses belajar mengajar, dikarenakan masih kurangnya media yang menarik dan inovasi agar dapat mempermudah siswa memahami materi sumber energi.
3. Penggunaan metode dan media dalam pembelajaran masih kurang dalam menimbulkan semangat siswa, karenanya siswa cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat dalam diskusi atau kegiatan belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dikarenakan terlalu luas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada materi Sumber Energi pada aspek desain media, efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan pemahaman siswa dan keaktifan siswa, serta penerapan media pada materi sumber energi di kelas III yang menggunakan media pembelajaran berupa "*Spin The Wheel*"

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan desain media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS materi Sumber Energi kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS Sumber Energi kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS Sumber Energi kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan desain media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS kelas III di SDS Muhammadiyah 02 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menambah pengetahuan tentang

penerapan media animasi terintegrasi model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan keaktifan belajar

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran berupa *Spin The Wheel* dapat digunakan untuk proses belajar siswa agar dapat meningkatkan minat, semangat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dikelas

b. Bagi Guru

Dapat memberikan referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan secara variasi di dalam kelas

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai kontribusi positif mengenai tentang penggunaan Media Pembelajaran *Spin The Wheel* terhadap kemampuan siswa memahami bentuk energi disekitar kita, dan Sekolah mendapatkan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis media *Spin The Wheel* untuk meningkatkan proses belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari Latin "medius," yang berarti "tengah" atau "pintu masuk," dan dalam bahasa Arab, "mediator" merujuk pada pihak yang menyampaikan informasi. Dalam pendidikan, media berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Dalimunthe et al., 2024) media meliputi orang, materi, atau peristiwa yang mempengaruhi proses belajar. Gagne dan Briggs menambahkan bahwa media dapat berupa alat fisik, seperti buku teks, video, dan grafik, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa. Menurut (Chamalia et al., 2024) media adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran biasanya guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Sesuai dengan pendapat diatas, Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman materi pembelajaran. Secara alami, dapat

disampaikan bahwa penggunaan media cenderung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut Bengge (dalam Pangestu & Hartoto, 2024) media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan di sampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Tetapi sebaliknya jika siswa menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan datar saja dalam mengikuti proses belajar. Beliau juga menjelaskan bahwa, media dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Sedangkan menurut Karo-Karo (dalam F Harahap et al., 2024) media pembelajaran dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang digunakan untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap, dan merupakan suatu alat untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. (Puteri & Mintohari, 2022) mengemukakan bahwa kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain ketersediaan fasilitas pembelajaran memadai, guru yang berkualitas, kurikulum yang didesain dengan baik, serta proses pembelajaran yang

berkualitas. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang turut serta menentukan kualitas pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki ciri khas, keunggulan, dan kelemahan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting untuk melakukan perencanaan yang sistematis dalam penggunaan media instruksional. Komponen media pembelajaran meliputi perangkat keras yang digunakan serta konten pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran (Solikah, 2020). Perlu adanya media pembelajaran yang digunakan guru agar mampu menarik siswa secara maksimal serta juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Indriani, 2024) pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *Spin The Wheel* ini, menarik alasan mengapa guru harus memiliki kekreatifan dan juga keaktifan dalam proses belajar mengajar dikelas, siswa diarahkan untuk senantiasa memahami dan semangat pada saat proses belajar berlangsung dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS.

Menurut Azhar Arsyad (dalam Wulandari et al., 2023) Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, dengan adanya media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh

dalam proses belajar mengajar. Menurut Tofano (dalam Yudha & Sundari, 2021) juga mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran.

Menurut (Tafonao, 2018) Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana memilih dan menetapkan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan optimal.

c. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Menurut (Magdalena et al., 2021) bahwa Jenis-jenis media pembelajaran dibagi 3 secara garis besar yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

1. Media Visual

Merupakan suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisi pesan informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan contohnya gambar, peta, diagram, grafik, poster dan glober. Guru membutuhkan media visual untuk mencegah komunikasi yang tidak efektif dan

kesalahpahaman yang sering terjadi ketika guru atau guru tidak mampu menyampaikan pesan secara tepat sasaran kepada siswa. Menyimpang dari topik diskusi, melompat dari satu hal ke hal lain, bolak-balik dari topik diskusi, atau sekadar melewati topik adalah beberapa kesulitan yang sering terjadi. Dengan media visual ini, guru dapat dengan mudah menyampaikan ide-ide mereka kepada siswa, dan informasi dapat dipahami secara keseluruhan. Selain itu, media visual membantu guru yang kesulitan menyusun kalimat atau menggunakan kamus.

2. Media Audio

Merupakan suatu alat yang didalamnya berisi pesan informasi dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran contohnya seperti radio dan laboratorium bahasa. Media audio memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan kreativitas pendengar, mengatasi keterbatasan ruang (jarak jauh), dan dapat mempengaruhi perasaan dan perilaku siswa melalui efek suara dan kebisingan latar belakang. Penggunaan media bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini tergantung pada kemampuan guru dalam membuat dan mengelola program pembelajaran. Kita mungkin tidak melihat banyak perbedaan antara mendengarkan rekaman presentasi dan menonton presentasi secara langsung dalam hal hasil pemahaman.

3. Media Audio Visual

Merupakan suatu alat yang menggabungkan antara media visual dengan audio yang berisikan pesan informatif dan disajikan secara kreatif

dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan serta pendengaran, contohnya televisi, video dll Adapun manfaat penggunaan media audio-visual antara lain:

- Dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep yang kompleks lebih baik. visualisasi informasi melalui gambar, grafik dan video dapat membuat materi lebih mudah dipahami.
- Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta motivasi belajar.
- Mendukung berbagai gaya belajar, media audio-visual dapat memenuhi berbagai gaya belajar seperti visual (melalui gambar dan video) dan auditori (melalui suara dan musik)
- Meningkatkan kreativitas serta keterampilan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Miftahul Husna (dalam Sinta et al., 2024), media interaktif merupakan komponen penting dari pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, multimedia interaktif sangatlah penting. Salah satu bentuk media terbaik untuk membina hubungan antarmanusia adalah media interaktif. Guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk mengirim dan menerima sumber daya pendidikan. Multimedia dapat membantu siswa belajar sendiri.

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan berfungsi sebagai sarana

dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan, dan membimbing manusia ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk orang lain. Maka dari itu guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas (Fitriyani, 2019). Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran. Perlu adanya pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

d. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik. Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Briggs (dalam Junaidi, 2019)) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Selain itu, menurut (Ramadhani Noviana et al., 2023) Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan karena mereka membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena materi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran juga memiliki tiga peranan penting yaitu, sebagai penarik perhatian, perangsang komunikasi dan peran ingatan/penyimpanan. Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat beberapa landasan yang berlaku, diantaranya sebagai berikut:

1. Landasan Empiris

Dengan mempertimbangkan karakteristik belajar peserta didik, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan peserta didik, karena peserta didik akan mendapat manfaat yang signifikan jika belajar menggunakan media pembelajaran yang tepat. Setelah mengidentifikasi karakteristik peserta didik mereka, guru dapat memilih beberapa gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Terdapat 3 gaya dalam belajar yang erat kaitannya dengan media pembelajaran yaitu, gaya belajar visual, gaya belajar audit, dan juga gaya belajar kinestetik.

2. Landasan Teknologi

Kemajuan teknologi dan digitalisasi menyebabkan perubahan di beberapa aspek. Aspek-aspek ini mencakup pelibatan sumber daya manusia, prosedur, konsep, peralatan, dan organisasi

yang diperlukan untuk menganalisis masalah, menentukan metode pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam lingkungan belajar yang terkontrol dan memiliki tujuan. Teknologi pembelajaran yang fleksibel dapat menawarkan berbagai kemudahan bagi dunia pendidikan. Kemudahan ini juga membantu mengatasi stagnasi media pembelajaran konvensional yang mulai menjadi kurang efektif.

3. Landasan Psikologis

Setiap siswa memiliki karakteristik unik. Kebiasaan belajar setiap orang berbeda. Ketidaksamaan ini mendorong pendidik untuk mempertimbangkan media pembelajaran yang lebih baik untuk setiap siswa. Faktor persepsi siswa juga harus dipertimbangkan selain memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individu siswa. Oleh karena itu, Anda harus membuat metode pengajaran dan materi ajar yang sesuai dengan kemampuan siswa. Kajian psikologi juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah mempelajari materi konkret daripada abstrak. Seperti konsep Edgar Dale yang membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari tiga landasan penggunaan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa saat memilih atau membuat media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan semua hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti teori belajar, gaya belajar peserta didik, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan belajar, guru, dan peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dan hasil belajar si siswa dapat dicapai. Menurut Dale (dalam Rahmawati, 2019) Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran. Desain yang baik pada media pembelajaran akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran *Spin The Wheel*

a. Pengertian *Spin The Wheel*

Spinn The Wheel atau biasa disebut roulette. Permainan ini berbentuk seperti roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dalam sisinya. Permainan Spinn Wheel ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran IPAS. Kelebihan dari media pembelajaran Spinn The Wheel ini antara lain yaitu untuk membentuk keaktifan siswa dalam menjawab saat mengikuti proses pembelajaran di kelas (Puteri & Mintohari, 2022). Menurut (Arianti, 2024) Media ajar adalah suatu sarana yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Media ajar yang dimaksud disini berupa benda, cara serta model pembelajaran yang menjadi pendukung proses belajar. Media ajar dapat

membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media ajar tentunya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kelak serta diharapkan dapat membangkitkan minat peserta didik. Sedangkan menurut Gusdiana and Ekok (dalam Rasyid et al., 2023) media spin The wheel dapat membuat siswa berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan dikelas. Dalam media permainan Spin The Wheel ini bisa mempermudah peserta didik untuk termotivasi dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut peneliti memilih mengembangkan media Spin Thw Wheel dalam proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran, menimbulkan minat, motivasi dan meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan tidak harus berupa sesuatu yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara pendidik dengan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal.

Masalah penerapan media pembelajaran dalam hal daya tangkap peserta didik juga perlu diperhatikan karena menjadi sasaran media pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Menurut Levied an Letz (dalam Maulya et al., 2021) yang dikutip dari buku karangan Arsyad mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris. Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses

pembelajaran maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik. Guru harus sadar bahwa semua siswa memiliki kemampuan unik. Ada siswa yang menyukai belajar sambil bermain, sementara yang lain menggunakan media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu dalam proses pembelajaran guru harus membuat media pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat mengalihkan fokus dan perhatian peserta didik sehingga permainan dapat membantu peserta didik untuk lebih termotivasi untuk belajar secara aktif serta mengerahkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan. Permainan berbentuk roda putar/Spin The Wheel yang dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat kembali materi dengan cara mengajak siswa untuk bermain sambil memikirkan jawaban yang tepat sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan berpikir (Riani et al., 2022). Media Spin The Wheel untuk pembelajaran IPAS dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru. peneliti menemukan bahwa guru hanya menggunakan media yang ada di sekitar siswa dan tidak ada media pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja secara individu untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Oleh karena itu, media yang dibutuhkan untuk mendorong siswa untuk bekerja secara individu adalah media Spinn tersebut.

b. Karakteristik *Spin The Wheel*

Spinn The Wheel berasal dari dua kata, yaitu kata spin yang berarti putar dan wheel yang berarti roda, jadi spinning wheel memiliki arti roda berputar. Permainan spinning wheel dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran diisi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Spin The Wheel adalah permainan berputar lingkaran, dengan berbagai macam gambar di dalamnya, dimainkan dengan memutar lingkaran sesuai porosnya dan berhenti di salah satu gambar di dalam lingkaran. Permainan ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sari (dalam (Dwi Isjayanti et al., 2023) Media pembelajaran adalah sesuatu berupa alat perantara pada proses pembelajaran dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran menjelaskan juga bahwa roda putar atau Spin The Wheel adalah alat peraga yang dibuat dari kayu atau papan berbentuk lingkaran dengan tujuan agar dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, yang terbagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat kartu kuis.

Menurut (Ramadhani Noviana et al., 2023) Banyak istilah yang ditemukan dalam media pembelajaran permainan ini, termasuk slot, fly spin, spinning wheel, dan banyak lagi. Media pembelajaran ini biasanya

terdiri dari angka-angka yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Salah satu contohnya adalah permainan roda berputar yang terdiri dari jarum penunjuk arah dan angka-angka yang ditulis secara berurutan di dalam roda. Sering digunakan sebagai alat pembelajaran, permainan ini mudah dimainkan dan dapat menarik perhatian siswa. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi apabila proses pembelajarannya tidak hanya dengan menggunakan komunikasi formal yang disampaikan secara lisan. Dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Apabila dalam suatu proses belajar mengajar guru memilih untuk menggunakan media pembelajaran, maka waktu belajar bisa dipersingkat karena kebanyakan media hanya menggunakan beberapa saat untuk mengantarkan pesan. Dengan adanya media pembelajaran, penggunaannya dapat berpengaruh terhadap kebutuhan dan juga materi peserta didik.



Gambar 2.1 *Spin The Wheel*

c. Manfaat *Spin The Wheel*

Manfaat dari Spinn The Wheel yaitu sebagai alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan peserta didik lebih tertarik menggunakan media Spin The Wheel karena medianya menggunakan berbagai variasi warna. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membuat peserta didik termotivasi dalam kegiatan proses belajar di dalam kelas, karena peserta didik akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan. Dijelaskan oleh Khairunnisa, W (dalam Simanjuntak & Andayani, 2022) Salah satu cara untuk membantu anak tumbuh sesuai usia dan derajat perkembangan mereka adalah dengan menggunakan permainan edukatif. Para peneliti menggunakan permainan edukatif banyak sebagai media atau alat bantu pembelajaran untuk pendidikan. Permainan roda berputar atau Spinn adalah mainan edukatif yang layak dimainkan. Roulette, permainan terkenal di seluruh dunia yang ditemukan oleh Blaise Pascal, adalah bentuk lingkaran atau roda kecil atau gambar berbentuk roda yang dapat diputar pada porosnya sehingga akhirnya berhenti pada satu bagian gambar. Itu adalah hasil dari permainan Roulette.

d. Fungsi Media *Spin The Wheel*

Media pembelajaran berupa Spin The Wheel atau disebut juga roda putar dalam pembelajaran IPAS di SD berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. dengan cara yang interaktif, media ini

dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih menyenangkan dan menarik,serta mendorong partisipasi aktif proses belajar. Adapun beberapa fungsi utama dari media pembelajaran Spin The Wheel ini yaitu:

- 1) Meningkatkan keterlibatan siswa,menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan serta aktivitas belajar seperti ini dapat mengurangi kebosanan danmeningkatkan fokus peserta didik (Rika Widianita, 2023)
- 2) Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung dengan memecahkan masalah-masalah yang nyata,serta membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatif (Hamzah et al., 2019)
- 3) Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang di sajikan (Rejeki et al., 2020)
- 4) Peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar (Nurul Audie, 2019)

e. Kelebihan dan Kelemahan *Spin The Wheel*

Media pembelajaran Spin The Wheel atau disebut juga roda berputar ini memiliki kelebihan dan kelemahan:

- 1) Kelebihan
 - a) Mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran
 - b) Melatih peserta didik untuk bertanggung jawab.

- c) Media ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran namun harus disesuaikan dengan materi yang tengah dipelajari.
 - d) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan kembali materi menggunakan kata kata mereka sendiri.
 - e) Media berbentuk konkrit
 - f) Ada unsur bermainnya sehingga merasa belajar sambil bermain.
- 2) Kelemahan
- a) Peserta malu untuk maju kedepan
 - b) Media terkadang bisa mengalami macet saat diputar.
 - c) Membutuhkan waktu cukup lumayan untuk pada saat memainkannya
 - d) Peserta didik yang tidak maju cenderung rame dan tidak memperhatikan.
 - e) Proses pembuatan yang sedikit rumit.

Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Banyaknya materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat dengan media yang ada (Hs & Suriningsih, 2021). Menurut (Apdoludin et al., 2022) Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar siswa atau wahana fisik yang mengandung tujuan instruksional di

lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar serta dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam penggunaannya.

2.1.3 Pembelajaran IPAS

a. Pengertian pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan dua disiplin ilmu: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif serta untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang fenomena alam dan sosial yang saling terkait. Menurut (Suryani et al., 2023) dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.. Guru dapat mengubah pelajaran mereka dengan menggunakan berbagai alat bantu instruksional untuk lebih memenuhi kebutuhan dan minat siswa mereka. Hidayani 2018 (dalam (Viqri et al., 2024)

menjelaskan bahwa kurikulum memainkan peran penting dalam semua bentuk upaya pendidikan, Kurikulum harus dapat meningkatkan standar kualitas agar dapat digunakan untuk menetapkan tujuan pendidikan.

Menurut (Agustina et al., 2022) Dalam penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka sangat diperlukan kesiapan guru yang maksimal, selain buku pegangan, guru harus dapat mengembangkan pendamping lainnya sebagai penunjang pelengkap, terutama pada aspek kegiatan pembelajaran, guru secara mandiri dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam pembelajaran. Susilo, 2022 (dalam (Rahmayati & Prastowo, 2023) menjelaskan bahwa, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Pembelajaran IPAS sendiri diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar dengan mempertimbangkan bahwa anak usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu. Usia mereka masih dalam tahap berpikir konkrit atau sederhana, holistic, komprehensif, dan tidak detail. Sehingga mata pelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu karena kedua mata

pelajaran tersebut dapat dikaitkan dalam fenomena kehidupan sehari-hari. selain itu, menurut (Arumsari Maharani, 2023) bahwa kegiatan belajar merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi dan sosialisasi individu dengan lingkungan. Belajar ialah proses transformasi tindak-tanduk positif pada individu atau peserta didik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.

Cholilah et al., 2023 (dalam D. Y. Rahmawati et al., 2023) Kurikulum merupakan nyawa dari sebuah proses pendidikan (Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Sifat kurikulum pendidikan adalah dinamis, Kurikulum juga perlu dievaluasi secara inovatif, dinamis dan kontinyu sesuai dengan perkembangan jaman. Mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman serta dapat melibatkan peserta didik ini sangat efektif untuk menggali kreatifitas peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Agustina et al., 2022). Siregar dkk., (dalam Safitri et al., (2023) menjelaskan bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum dikembangkan dengan

tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dikarenakan jantung dari suatu pendidikan adalah kurikulumnya. Hal yang diharapkan dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini yaitu dapat menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik, pengembangan pengetahuan dan pemahaman subjek akademik, dengan harapan peserta didik mampu berpikir secara kritis, berkomunikasi secara efektif, mengatasi masalah, dan bekerja sama dengan orang lain untuk membangun kolaborasi (Achmad et al., 2022).

IPAS memiliki peran penting bagi siswa supaya mampu mengatasi permasalahan melalui kemampuan sains. Sains dapat menjadi cara bagi siswa menghadapi isu di era global. Dengan hal ini maka peserta didik dapat menjadi cerdas secara ilmiah dan teknologi, bernalar kritis, imajinatif, dapat berdiskusi dan bekerjasama (Purba et al., 2023). Mengingat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang penting dan harus diajarkan karena IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan manusia dan alam yang selalu dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Mata Pelajaran IPAS tidak kalah penting untuk dipelajari karena pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa- peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah (Maula et al., 2024).

Pemakaian metode pembelajaran konvensional mempengaruhi kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPAS yang masih rendah. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPAS, guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang sehat dan kreatif, sehingga anak mampu mengekspresikan dirinya sebagai subjek proses belajar bukan hanya sebagai objek pembelajaran (Hamzah Zuhdy & Alfi Khoirun, 2021).

2.2 Penelitian Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Spinn The Wheel Pada Pembelajaran IPAS Di SDS Muhammadiyah 02 Medan”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2023) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel Pada Materi Kepahlawanan Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD” berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran spin wheel pada materi kepahlawanan terhadap hasil belajar di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (action research). Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, yaitu tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan monitoring, refleksi, evaluasi dan revisi dan kesimpulan hasil. Peranan model pembelajaran spin wheel dalam meningkatkan hasil belajar ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas mulai dari siklus I pertemuan 1 sampai

dengan siklus II pertemuan 2. Untuk Observasi pada lembar refleksi siswa pada siklus I dengan prosentase 63,63% meningkat dengan prosentase 100%. Pada siklus kedua observasi pembelajaran siswa dikategorikan dalam kriteria Sangat Tinggi (ST) sehingga sudah berhasil meningkat. Kenyataan tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran spin wheel dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan F Harahap et al., (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023” berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian ini dilakukan karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi di MIN 1 Medan membuat pembelajaran menjadi monoton, siswa kurang antusias dan aktif mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran spinning wheel of question yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) model 4-D Thiagarajan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil pengembangan media spinning wheel of question menunjukkan bahwa validasi materi sangat valid pada validasi tahap II (90%) dan hasil validasi media dinyatakan sangat valid pada validasi tahap I (91,6%), validasi ahli praktisi pendidikan dinyatakan sangat praktis (92%). Adapun hasil uji efektivitas berdasarkan hasil nilai pre-test dan post-test

menggunakan rumus N-Gain maka diperoleh nilai dengan persentase 73% dan dikategorikan “Efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran spinning wheel of question in dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Madinah 3 di MIN 1 Medan.

3. Penelitian yang dilakukan Wahyudi et al., (2024) dengan judul “Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar” berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan membaca awal siswa yaitu siswa kesulitan membaca suku kata atau siswa masih mengeja huruf satu per satu dan siswa masih kesulitan membaca kata yang diawali dan diakhiri dengan konsonan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan melaksanakan penelitian dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan jumlah subjek sebanyak 25 siswa. Setelah melakukan penelitian 2 siklus tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca awal siswa setelah pembelajaran menggunakan media roda berputar. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata rekapitulasi hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 67,6% dan pada siklus II sebesar 80,8%. Peningkatan yang diperoleh dari siklus I ke siklus II sebesar 13,2% Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media spinning wheel dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 002 Rambah Samo.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Iswar & Riawarda, (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game pada Materi Shalat

Kewajibanku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” berdasarkan penelitiannya dapat disimpulkan bahwa Jenis Penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini, yakni jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). langkah-langkah dalam pengembangan media ini menggunakan 5 tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Developmen (Pengembangan), Implementation (Implementasi) and Evaluation (Evaluasi). Ditemukan masalah bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku cetak yang membuat pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di Sekolah. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ketiga validator yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, masing-masing memperoleh persentase 94,2% dengan kategori “sangat valid”, 91,7% dengan kategori “sangat valid” dan 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Dapat diperoleh rata-rata persentase kevalidan produk yaitu 91%, berdasarkan tabel kategori uji validitas media pembelajaran spin game yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat valid”. Sehingga Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran spin game “sangat valid” dengan rata-rata persentase 91,5% dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji praktikalitas pada 20 siswa kelas III SDN 042 Radda menunjukkan persentase 95% dengan kategori “sangat praktis”. Uji praktikalitas oleh 1 guru

Pendidikan Agama Islam menunjukkan persentase 88,4% dengan kategori “sangat praktis” dan dapat digunakan oleh Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

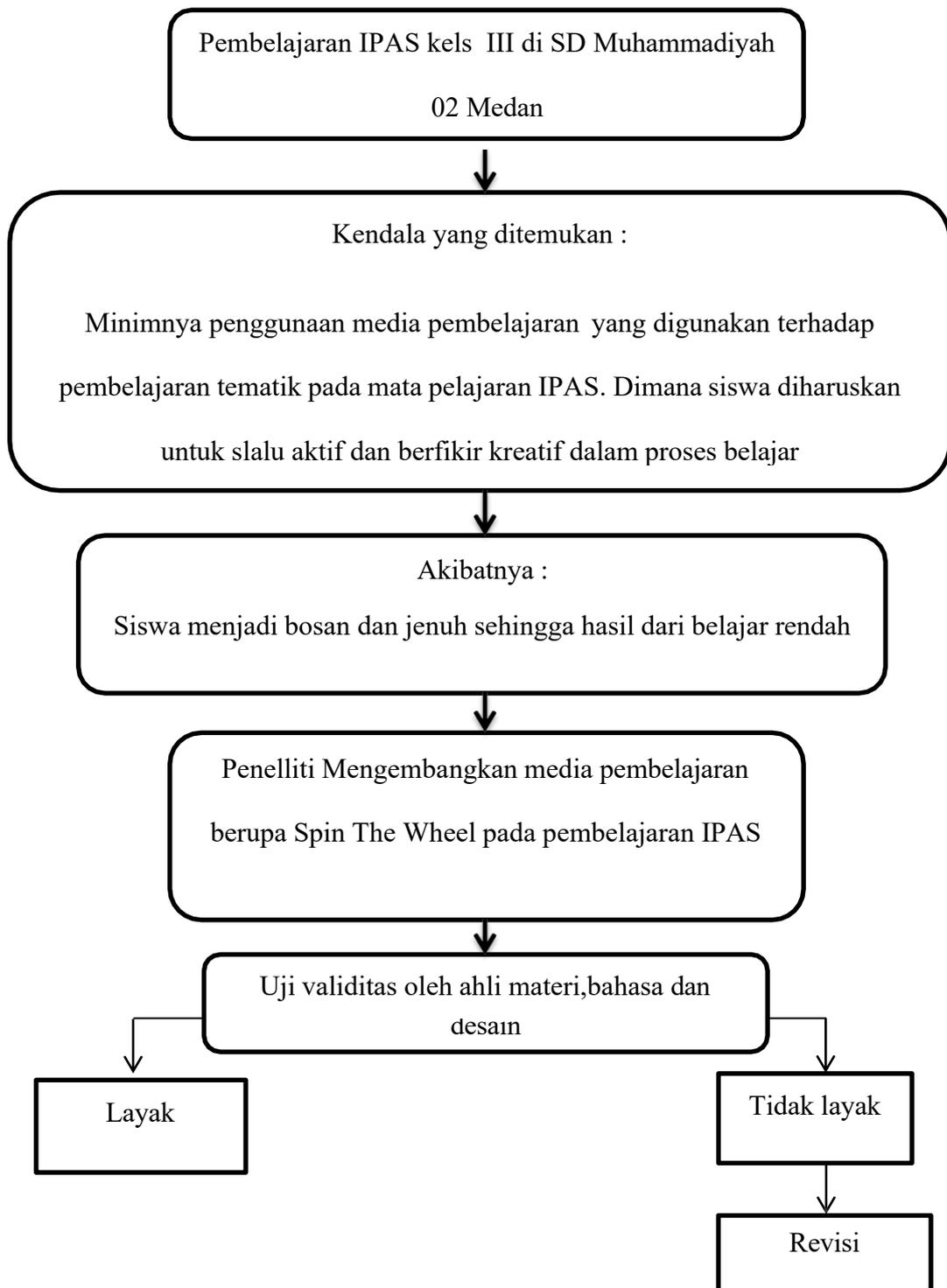
Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi materi, desain media berupa gambar, dan warna dan cara penggunaan media,serta juga masing-masing jenis penelitian yang mereka ambil. Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Memilih media yang tepat akan membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan pembelajaran IPAS adalah “*Spin The Whell*”. Ini diciptakan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran IPAS dan menarik perhatian mereka selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran *Spin The Wheel* merupakan alat yang berbentuk bundar dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari itu, alangkah baiknya jika perangkat pembelajaran dapat dibuat oleh guru sendiri sesuai dengan karakteristik siswanya masing-masing. Beberapa permasalahan

yang ada pada perangkat pembelajaran adalah guru yang masih belum mampu membuat perangkat pembelajaran secara mandiri sehingga hanya mengandalkan media yang disediakan dari pihak sekolah. Hal itu pula yang mengakibatkan tingkat keaktifan,kekreativitasan dan motivasi belajar siswa juga akan menurun.. Selain permasalahan perangkat pembelajaran, dalam kegiatan di sekolah khususnya di kelas juga mengalami beberapa kendala terkait pembelajaran tematik seperti rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk melihat keberhasilan siswa dalam belajar adalah dengan melihat aktivitas yang mereka lakukan selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik terutama pada pelajaran IPAS dimana para siswa diharapkan untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar dikelas. penggunaan media pembelajaran yang baik dapt menambah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung terutama pembelajaran tematik.Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang akan enjadikan siswa lebih aktif dan keatif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga kerangka konseptual penulisan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka konseptual

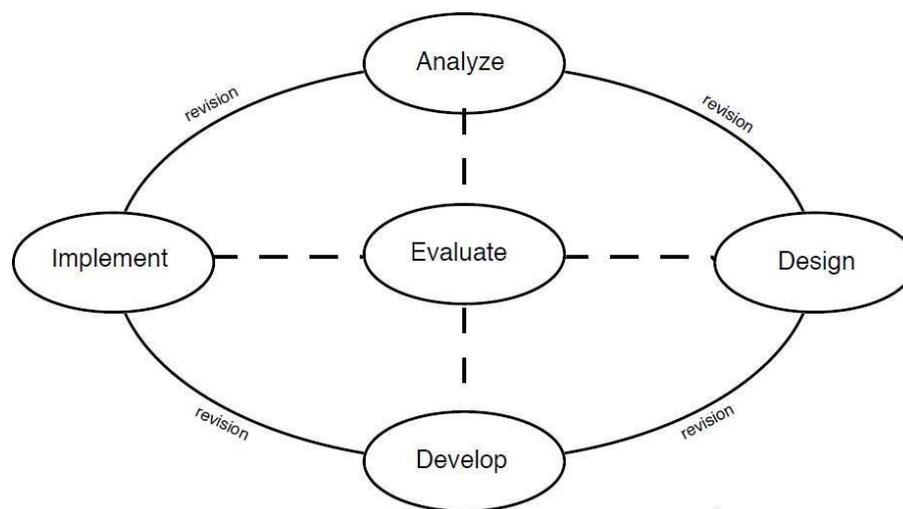
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Devolepment (R&D)* untuk mengembangkan produk yang baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Menurut (Sugiyono, 2020) metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Devolepment (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan dan pembuatan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Hs & Suriningsih, 2021).



Gambar 3.1 : Pengembangan ADDIE

Dalam hal ini, adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan ADDIE menurut (Syahri & Yusnadar, 2022) yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan yang pertama adalah analysis (analisis). Pada tahapan ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Dimana penulis mengobservasi dan wawancara di sekolah SDS Muhammadiyah 02 Medan..

2. *Design* (Desain)

Sebelum membuat media pembelajaran, terlebih dahulu dibuat catatan perihal media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi serta data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Catatan tersebut akan bermanfaat untuk media pembelajaran yang dibuat akan digunakan suatu dasar contoh media

3. *Development* (pengembangan)

Development dilakukan setelah membuat desain. Melakukan pengembangan media dalam sebuah produk yang akan dihasilkan meliputi

media pembelajaran. Sesudah melakukan produk dengan selesai. Langkah selanjutnya produk tersebut akan diuji kevalidan oleh 2 tim yaitu ahli media dan ahli materi agar dapat dinilai kelayakannya. Validasi dilakukan beberapa kali agar produk yang dihasilkan benar-benar dinyatakan layak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Dalam implementasi ini yaitu suatu langkah nyata dilakukan sistem pembelajaran yang sedang penulis buat. Pada tahap ini, semua media yang dikembangkan akan dilakukan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan. Produk akan valid jika layak akan diuji

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam tahap evaluasi dilakukan untuk kelengkapan revisi atau perbaikan baik itu masukan ataupun saran dari seorang validator ahli.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya (Sulistiyowati,

3.	Observasi awal								
4.	Menyusun Proposal								
5.	Bimbingan Proposal								
6.	Seminar proposal								
7.	Penelitian								
8.	Bimbingan proposal								
9.	ACC sidang Skripsi								

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan alat yang disebut dengan instrumen penelitian. Menurut (Sugiyono, 2020) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Maka dari itu instrumen yang digunakan dalam penulisan pengembangan media pembelajaran berupa Spin The Whell pada pembelajaran IPAS di kelas III sds Muhammadiyah 02 Medan adalah :

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013) . pada penulisan ini,penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validasi dan lembar angket kepraktisan.

a). Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi materi. Untuk pengukuran apakah materi yang dipaparkan dalam media *Spin The Wheel* valid atau tidak,serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli materi

No	Indikator	Aspek	Butir penilaian
1.	Isi Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dan indikator	1,2,3
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	4,5
		Penyajian materi.	6,7
2.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media Spin The Wheel dalam pembelajaran	10
		Jumlah	10

b). Lembar Angket Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media digunakan untuk mengukur apakah desain pada Media Interaktif berbasis Spin The Wheel valid atau tidak,serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli desain dan media sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1.	Media	Kesesuaian media	1,2
		Kemudahan penggunaan media	4,5
		Kelengkapan media	6,7
2.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	8,9
		Bentuk media	10
	Jumlah		10

c) Lembar Angket Kepraktisan Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. Digunakan untuk mengetahui kevalidan selaku pendidik untuk mengetahui kepraktisan media *Spin The Wheel* di SD Muhammadiyah 02 Medan. Serta untuk mengetahui saran atau masukan dari media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen praktis untuk respon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1	Tampilan	1. kejelasan teks 2. kejelasan gambar 3. kemenarikan gambar 4. kesesuaian gambar dengan materi	1 2 3 4
2	Penyajian materi	1. Penyajian materi 2. Kejelasan kalimat 3. Kejelasan istilah 4. Kejelasan contoh dengan materi 5. Kesesuaian contoh dengan materi	5 6 7 8 9
3	Manfaat	1. Kemudahan belajar 2. Ketertarikan menggunakan media 3. Peningkatan kreativitas siswa	10 11 12

Adapun pedoman pemberian skor kepraktisan peserta didik dan guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan

Skor	Kriteria
1	Ya
2	Tidak

d). Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Pada penulisan ini, instrumen yang digunakan dalam data mengenai kepraktisan mengenai perangkat media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS menurut para ahli (validator), apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepraktisan media *Spin The Wheel* dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir penilaian
1	Media pembelajaran	a. Pemahaman isi materi b. Kemudahan mengerjakan soal. c. Kemudahan dalam menggunakan media <i>Spin The Wheel</i> d. Ketepatan dalam memilih e. Kemenarikan media <i>Spin The Wheel</i> mudah dipahami f. Alat bantu proses	1 2 3 4 5 6

		pembelajaran	
2.	Pembelajaran	a. Kemampuan belajar mandiri b. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	7 8

Sumber : (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang telah didapatkan dari instrumen penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu Media *Spin The Wheel*. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Validasi

Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan didalam angket. Analisis data (angket Validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentasi yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Presentase Kevalidan

Presentase	Intreprensi
80-100%	Sangat valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Kurang valid
0-20%	Tidak valid

Sumber : Samudera, (dalam Kustianing et al., 2021)

Jika presentasi kevalidan produk telah mencapai 81-100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

b. Uji kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan siswa pada saat angket. Analisis data angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

keterangan :

P = Presentasi yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor Maksimum

selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Presentasi Kepraktisan

Presentase	Interpretasi
81-100%	Sangat praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Kurang praktis
0-20%	Tidak praktis

Sumber :Samudera,(dalam Kustianing et al., 2021)

Jika presentasi kepraktisan produk telah mencapai 81-100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Muhammadiyah 02 Medan yang beralamat di JL. Mustofa No. 1 Glugur Darat 1, Kec. Medan Timur., Kota Medan, Sumatera Utara 20238. Penelitian ini untuk menguji pengembangan media ajar yang dilakukan terhadap kelas IIIC SDS Muhammadiyah 02 Medan semester II dengan tahun ajar 2024/2025. Adapun penelitian pengembangan media ajar berbasis diorama ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*developmet*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini tahap pengembangan media dibatasi pada tahap implementasi yaitu media akan diuji coba ke siswa kelas IIIC SDS Muhammadiyah 02 Medan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di SDS Muhammadiyah 02 Medan di kelas IIIC. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kinerja atau *performance* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahapan ini dijelaskan secara rinci yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja bertujuan mengetahui dan mengklasifikasikan masalah dasar yang dihadapi saat proses pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan dengan cara melakukan observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung agar dapat menetapkan masalah dasar yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada saat proses pembelajaran di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu masih kurangnya aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas.

Hasil dari observasi yang dilakukan penulis menemukan permasalahan pada proses pembelajaran. Kurang nya aktivitas siswa dapat dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa masih sedikit siswa yang berani menjawab, saat diskusi bersama guru masih banyak siswa yang tidak memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya padahal siswa itu tau jawabannya, saat guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas masih adanya siswa yang berbicara dengan teman sebelahnya, siswa lebih sukak membicarakan topik di luar materi pembelajaran tetapi apabila diberikan pertanyaan hanya sedikit siswa yang menjawab dan merespon gurunya.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran yang harus dilakukan dengan melakukan inovasi dengan cara membuat pembelajaran menjad lebih aktif dan menyenangkan dengan bermain dengan menggunakan media *Spin The Wheel*.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran *Spin The Wheel* di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *Spin The Wheel* yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran *Spin The Wheel*. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Spin The Wheel*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran. tahap perancangan bertujuan untuk menyiapkan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan dua tahapan, yaitu :

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi pembelajaran yang disajikan pada *Spin The Wheel* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang disajikan terdiri dari : 1) Isi Materi, berisi materi mengenai pembelajaran IPAS. 2) Evaluasi, berisi soal atau kuis yang sesuai dengan materi yang disajikan.

b. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan oleh penulis sesuai dengan hasil penelitian melalui analisis kebutuhan peserta didik di kelas III SDS Muhammadiyah 02

Medan yaitu berupa media *Spin The Wheel*. Media *Spin The Wheel* ini di desain menggunakan kayu lapis yang sederhana dan dapat ditemukan di sekitar kita. Pembuatan buku panduan juga perlukan sebagai tata cara penggunaan media *Spin The Wheel* dalam proses pembelajaran. Sedangkan penyangga di bawah lingkaran menggunakan kayu asli sebagai sanggahan pada media *Spin The Wheel*.

c. Penyusunan Instrumen

Penilaian Media Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan adapun instrument yang divalidasi yaitu; (a) isntrumen ahli materi, (b) instrumen ahli desain media. Untuk instrume kepraktisan yaitu; (a) angket respon guru dan (b) angket respon siswa.

d. Rancangan Produk

Rancangan awal bertujuan untuk mengetahui konsep desai produk yang dikembangkan. Adapun komponen – komponen media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS sebagai berikut.

- a) *Spin The Wheel* (roda putar).
- b) Buku panduan penggunaan media *Spin The Wheel*.

Petunjuk peggunan *Spin The Wheel* sebagai berikut :

- a) Pembelajaran dilakukan secara berkelompok (maksimal 5 kelompok dengan jumlah pemain enam sampai tujuh orang). Setiap kelompok memulai secara bergantian mewakili kelompoknya.
- b) Urutan dimulai dari kelompok pertama atau berdasarkan kesepakatan.
- c) Peserta didik dari kelompok urutan pertama diberikan memutar roda putar, lalu guru memberikan pertanyaan sesuai dengan arah panah yang berhenti.

- d) Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- e) Peserta didik mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru dengan menggunakan lisan dan dilakukan secara bergantian tiap kelompok.

1) Rancangan Papan *Spin The Wheel*

Spin The Wheel adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran dengan diameter 40cm. *Spin The Wheel* dibuat menggunakan papan. Pada *Spin The Wheel* terbagi menjadi 8 sektor yang terdapat berbagai pertanyaan yang ditujukan ke peserta didik.



Gambar 4.1 Tampilan Media *Spin The Wheel*.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada sub bab ini penulis melakukan penyempurnaan terhadap media *Spin The Wheel* yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi produk setelah dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan menghasilkan produk yang baik.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Adanya sedikit perubahan pada tampilan media, yaitu jika sebelumnya hanya dilapisi kertas dan mengakibatkan mudah rusak, maka di perbaiki dengan melapisinya menggunakan sampul kaca ataupun bahan anti air pada <i>Spin The Wheel</i>.</p>

Gambar 4.2 Hasil revisi produk media pembelajaran *Spin The Wheel*

a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi isi materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Validasi isi materi terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik Sekali = 5”, “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, “Kurang = 2”, dan “Sangat Kurang Baik = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	kriteris
Asmaul Nur Fadillah M.Pd	57	60	95%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 95% kategoru sangat valid. Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli materi untuk diterapkan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

b. Validasi Ahli Desain Media

Validasi desain media untuk media pembelajaran yang telah dibuat bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pada media pembelajaran. Validasi desain media terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan “Sangat Baik = 5”, “Baik = 4”, “Cukup Baik= 3”, “Tidak Baik= 2”, dan “Sangat Tidak Baik= 1”. Adapun penilaian dari ahli isi materi melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	43	45	95%	Sangat valid

Menurut hasil validasi yang diberikan oleh ahli desain media, desain media yang ditampilkan dinyatakan valid dengan presentase 95% dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, desain dalam pengembangan media ini berhasil

mencapai tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media, sehingga media tersebut sesuai untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengujian produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan yang dilakukan pada hari jumat 23 mei 2025.. pada pelaksanaan ini dimulai setelah istirahat di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Materi yang dibahas yaitu mengenai sumber energi di sekitarku. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan adalah menerapkan media pembelajaran menggunakan media Spin The Wheel. Implementasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas yang telah dibuat. Beberapa langkah dalam implementasi produk sebagai berikut. 1) Uji coba produk meliputi uji coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 30 (tiga puluh) orang siswa yang

diambil dari kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh seorang guru, yaitu wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Guru Kelas	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Sulkan S.Pd., Gr	26	30	93%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 93% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas III SDS Muhammadiyah 03 Medan.

b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Pada tahap uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 30 orang siswa sebagai responden, yang dilaksanakan di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan

sebagai alat pembelajaran yang menarik. Uji coba dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran sesuai yang telah ada di modul ajar, dimana materi disampaikan menggunakan *Spin The Wheel*, dengan durasi waktu 2x 35 menit. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yaitu 4 kelompok. Selanjutnya, siswa diberi angket untuk mengevaluasi data tarik pada media pembelajaran *Spin The Wheel* tersebut. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Siswa	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa kelas III C	1.845	2.250	82%	Sangat Praktis

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon gguru memperoleh rata-rata 93% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan. Sementara respon siswa teradap media rata-rata 82% dikategorikan sangat praktis digunakan.

4.2. Pembahasan Hasil

Berdasarkan temuan penelitian, pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil yang diperoleh berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dirancang. Media yang telah dibuat berupa media pembelajaran berupa *Spin The Wheel*, yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengajar dan murid di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Validasi dilaksanakan pada tahap pengembangan (devolepment), dimana validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media

sebelum uji coba atau penerapannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi ini diperoleh sebelum uji coba media pembelajaran yang menggunakan media berupa *Spin The Wheel* yang telah dirancang. Berikut adalah hasil umpan balik dari validator oleh desain media, yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd yaitu 95% “sangat valid”. Untuk ahli materi, proses validasi dilakukan oleh Ibu Asmaul Nur Fadillah M.Pd yang merupakan guru kelas di SDS Muhammadiyah 02 Medan yaitu sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *Spin The Wheel* pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli, media tersebut akan diuji coba pada siswa, dan pelaksanaan uji coba ini akan dilakukan di kelas IIIC SDS Muhammadiyah 02 Medan dengan jumlah 30 siswa. Media *Spin The Wheel* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya terstruktur. Namun, dalam penelitian ini hanya empat tahap dari penerapan model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu dalam pelaksanaan penelitian.

Menurut pengembangan setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Spin The Wheel* layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian dari para ahli, media ini menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Selain itu, nilai kepraktisan yang

diberikan oleh guru dan siswa juga tergolong sangat baik. Media *Spin The Wheel* ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran yang disajikan. Para peserta didik menemukan hal masih dalam tahap pembelajaran mereka, dan terlihat antusias dengan gambar di media atau bisa melakukannya secara langsung sehingga siswa menjadi semangat. Media *Spin The Wheel* memantu siswa untuk lebih semangat dan termotivasi pembelajaran dan penjelasan guru mengenai materi. Hal ini berdampak pada situasi pembelajaran yang umumnya hanya melibatkan membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru saja.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *pembelajaran Spin The Wheel* pada tema sumber energi di sekitar kita pada pembelajaran IPAS kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan. Terdapat beberapa hal yang dikaji diantaranya:

1. Persentase hasil dari validasi ahli materi 95%, Hasil validasi media 95%, Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spin The Wheel* pada materi pembelajaran tematik sangat valid sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Persentase hasil dari uji respon peserta didik sebesar 82% , sedangkan respon guru sebesar 93% dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Spin The Wheel* termasuk dalam kategori sangat menarik. Dan praktis. Berdasarkan uraian di atas menyatakan bahwa media pembelajaran *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan *Spin The Wheel* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di SDS Muhammadiyah 02 Medan dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Spin The Wheel* ini sebaiknya peserta memahami aturan kelompok sehingga dapat mempermudah dalam menggunakan media *Spin The Wheel*.
2. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik diharapkan mengalokasikan waktu, sebab media pembelajaran dengan media ini memerlukan waktu cukup banyak.
3. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik dan peserta didik diharapkan mempersiapkan komponen-komponen yang diperlukan sehingga tidak mengulur waktu.
4. Diperlukan penambahan variasi media pembelajaran yang lebih beragam. Hal ini mencakup pengembangan tambahan pada media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ambar Sari, T. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/TemuKurniaAmbarSari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/TemuKurniaAmbarSari_1501050137_PGMI-PerpustakaanIAINMetro.pdf)
- Apduludin, A., Guswita, R., & Orlanda, B. T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas Iv Sdn 60/Ii Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.718>
- Arianti. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Question Wheel Berbasis Android Pada Materi Sistem Sirkulasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 1–23.
- Arumsari Maharani, D. (2023). *analisis gaya belajar sswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ipas*. 3(1), 111–119.
- Chamalia, N., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 11002–11009. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5453>
- Dalimunthe, S. R., Mata, P., Pkn, P., Kelas, D. I., Min, I. I. I., & Medan, K. (2024). *Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas Iii Min 7 Kota Medan*. 2(4), 60–71.
- Dona, I., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA TRUTH or DARE SPIN WHEEL PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP EFEK POTENSAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 242–255. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3155>

- Dwi Isjayanti, M., Aditia Ismaya, E., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1612–1620. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>
- F Harahap, E., Masri Perangin-Angin, L., Sitohang, R., Mailani, E., Negeri Medan, U., William Iskandar Ps, J. V, Baru, K., Percut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 06(02), 12235–12247.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Implementasi Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fiqri, M., Wahyuningsih, S., & Nurhasanah, T. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(02), 268–280. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1724>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 06(01), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>
- Hamzah Zuhdy, M., & Alfi Khoirun, M. (2021). problematik pendidikan bahasa indonesia kajian pembelajaran bahasa indonesia pada ekolah dasar. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11381>

- Huda, S., & Kusumawati, D. (2019). Muhammadiyah Sebagai Gerakan Pendidikan. *Tarlim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 163. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v2i2.2607>
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4(1), 12–19. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>
- Iswar, A., & Riawarda, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game pada Materi Shalat Kewajibanku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pendahuluan Metode*. 2, 19–26.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 433–441. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1921>
- Kustianing, U., Saiban, K., Pangarsa, A. A. T., & Yunus, A. B. M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Online Menggunakan Learning Management System Bintaraloka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 3 Malang. *JPIIn: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 41–54.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., & ... (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>

- Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 272–278. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.502>
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Nisa, A. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar*.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Pangestu, W. A., & Hartoto, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, 4(3), 34–56.
- Parwati, N., Suryawan, putu pesek, & Apsari, rati ayu. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Pristiwanti, D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Puteri, L. A. S., & MintoHari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.

- Putri, Annisa, Sa'adah, Fakhani, & Ismail. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel Pada Materi Kepahlawanan Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Prosiding Mateandrau*, 2(2), 44–52. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i2.1406>
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran spinning wheel materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran ipa di kelas III sdn pengadegan 07 jakarta selatan. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-zabalgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran In *AL-Ahya* (Vol. 01, Nomor 01).
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i1.41424>
- Ramadhani Noviana, A., Kirana Chandra, K., Astuti.Umi, & Marini.Arita. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI IITERATUR). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Rasyid, N., Herwin, & Hasan. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata. *1(2)*, 42–48.

- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Riani, W., Frima, A., & Lokaria, E. (2022). Pengembangan Media Roda Putar berbasis Model Paikem pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang. *Lp3Mkil*, 1(1), 41–50.
- Rika Widianita, D. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Sistem Eksresi Manusia Kelas 3 smp Negeri 1 SUPPA KAB.PINRANG. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Ulin Nafiah INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 297–308.
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Simanjuntak, G. G., & Andayani, L. S. (2022). Efektivitas Permainan Roda Putar terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang. *Perilaku dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.47034/ppk.v4i1.5997>
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Suryani, S., Maula Hamdani, L., & Khaleda.Nurmeta, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel: Media untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 166–184. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i2.21149>
- Syahri, W., & Yusnadar, Y. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i1.16506>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera. *Universitas Negeri Semarang*, 34.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wahyudi, S., Hutagaol, R., Indah, D., & Dwiana, A. A. (2024). *Penerapan Media Spinning Wheel untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar*. 8(3), 2062–2073.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>

LAMPIRAN - LAMPIRAN

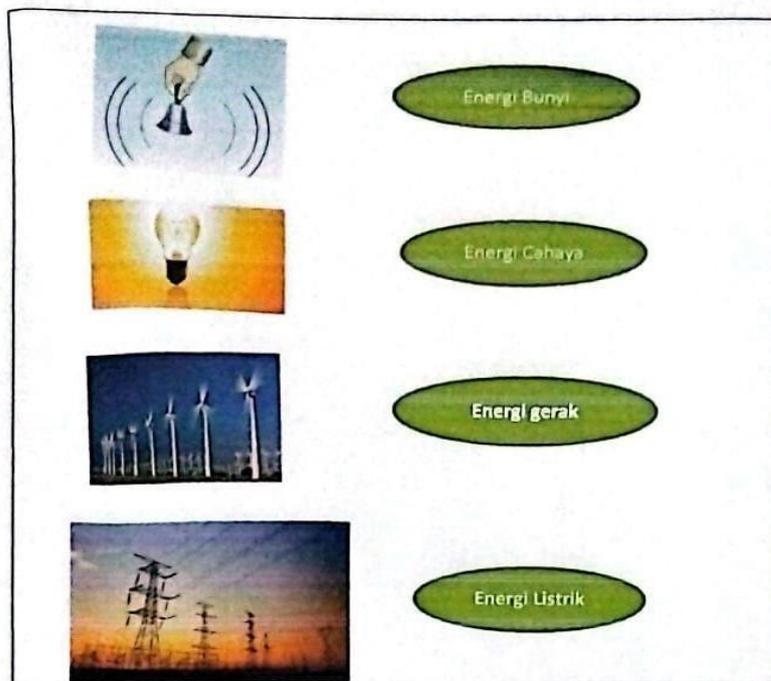
Lampiran 1

MODUL AJAR/RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

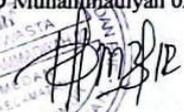
INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR	
1. Nama Penulis	:RITA ANDINI
Instansi	: SDS MUHAMMADIYAH 02 MEDAN
2. Mapel	: Ilmu Pengeatahuan Sosial (IPAS)
3. Kelas	3
4. Materi	: Sumber Energi dan sekitar Kita
5. Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit (2X Pertemuan)
<ul style="list-style-type: none"> • Fase : B • Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial) • Capaian Kompetensi: <p style="margin-left: 20px;">Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).</p> • Tujuan Pembelajaran: <p style="margin-left: 20px;">Pesertadidik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> • Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi. 2. Peserta didik menjelaskan tentang sumber dan bentuk energi. 3. Peserta didik menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. 	

<p>4. Peserta didik dapat menjelaskan pemanfaatan energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Utama: Energi dan perubahannya.
KOMPETENSI AWAL
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik awalnya belum bisa mengidentifikasi sumber dan bentuk energi, setelah pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi sumber dan bentuk energi. • Sebelum pembelajaran, peserta didik belum bisa menjelaskan tentang sumber dan bentuk energi, setelah pembelajaran bisa menjelaskan tentang sumber dan bentuk energi.
PROFIL PELAJAR PANCASILA:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman ,berkhebhinekaan global,gotong-royong,mandiri,bernalar kreatif dan juga kritis
SARANA DAN PRASARANA:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku pegangan siswa,LKPD ▪ Bahan praktek/media pembelajaran berupa Spin The Wheel
TARGET PESERTA DIDIK:
Peserta didik kelas III
MODEL PEMBELAJARAN:
Tanya jawab,diskusi,kelompok
METODE PEMBELAJARAN:
Presentasi, tanya jawab, diskusi, dan penugasan
KOMPONEN INTI

PEMAHAMAN BERMAKNA
Pesertadidik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa baju yang dijemur bisa kering? 2. Apa yang menyebabkan TV dirumahmu bisa menyala? 3. Mengapa tubuh akan terasa lemas jika kita tidak makan?
KEGIATAN INTI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh guru 2. Guru mempersiapkan roda putar /Spin The Wheel yang dibagi menjadi beberapa bagian masing-masing mewakili jenis energi (energi listrik,energi panas,energi gerak dan energi kimia) 3. Mengajak siswa untuk bergiliran memutar roda,ketika roda berhenti siswa harus menyebutkan contoh penggunaan energi yang sesuai dengan jenis energi yang ditunjukkan. 4. Guru memberikan penjelasan melalui media ajar yang disediakan mengenai pembahasan macam-macam sumber energi dan kegunaannya
KEGIATAN PENUTUP
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesimpulan,penguatan pembelajaran hari ini tentang sumber energi,bentuk energi serta proses perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari 2. Guru melakukan kegiatan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang sudah dipelajari hari ini? • Apa kegiatan yang paling disukai • Apakah media yang guru bawa menarik dan mudah dipahami? 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan selanjutnya 4. guru menugaskan ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran 5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup



Mengetahui :

Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah 02 Medan

NURBAITI RITONGA, SH, S.Pd, MH.

Guru Kelas

SULKAN, S.Pd., Gr.

Peneliti

RITA ANDINI

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media

INTRUMEN VALIDASI (AHLI MEDIA)

(ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MEDIA PADA PENGEMBANGAN *MEDIA SPIN THE WHEEL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Berupa *Spin The Wheel* Pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan

Peneliti : Rita Andini

Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

Dengan hormat

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan, maka melalui instrumen ini peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penelitian ini. Pendapat, penilaian, saran, serta koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat berarti buat peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran *Spin The Wheel* ini sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Aspek penilaian media ini di adaptasi dari komponen tampilan tulisan,

A. Petunjuk pengisian

- 1) Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar.
- 2) Berikan (√) pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu :

Kategori pertanyaan/ Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 3) Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (-) kemudian berilah tanda check list (√) pada alternatif jawaban yang anda inginkan.

B. Identitas

Nama : Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.
 NIP/NIDN : 0126067704
 Instansi : FKIP - UMSU

No	Butir Penilaian	Jawaban Alternatif				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	TB	STB
A.	Tampilan Tulisan					
1.	Ketajaman tulisan	✓				
2.	Penggunaan kata		✓			
3.	Ukuran huruf pada media	✓				
B.	Fungsi Media					
1.	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran		✓			
2.	Bahasa penyampaian yang digunakan media <i>Spin The Wheel</i> dapat dipahami peserta didik	✓				
3.	Media <i>Spin The Wheel</i> berinteraksi langsung dengan peserta didik.	✓				
D.	Manfaat Media					
1	Media <i>Spin The Wheel</i> membangun komunikasi antarguru dan peserta didik	✓				
2	Media <i>Spin The Wheel</i> meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik	✓				
3.	Media <i>Spin The Wheel</i> memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani presentasi di depan kelas	✓				
Jumlah Skor						

Sumber : Twiningsih & Sayekti (2020)

C. Komentar dan Saran Perbaikan

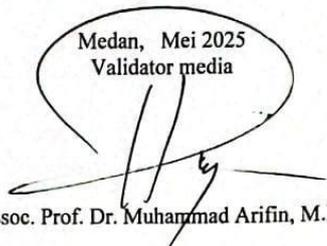
1. Dibuat buku panduan / pedoman penggunaan *Spin the wheel*
 2. Panduan dikempakan pada alat peraga / media
 3. Media sebaiknya dibuat anti air (laminating)
-
-
-
-
-

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Spin The Wheel*.

D. Kesimpulan

Media belum dapat digunakan	
Media dapat digunakan dengan revisi	✓
Media dapat digunakan tanpa revisi	

Medan, Mei 2025
Validator media


Assoc. Prof. Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lampiran 3 Hasil Uji Validasi Materi

LEMBAR KEVALIDAN MATERI

(ANGKET UJI VALIDITAS AHLI MATERI PADA PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN THE WHEEL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas

Judul : Pengembangan Media *Spin The Wheel* Pada Pembelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 02 Medan
 Peneliti : Rita Andini
 Validator :
 Instansi :

B. Petunjuk pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi pembelajaran
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik Sekali
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang Baik
- Mohon berikan tanda cek (✓) pada kolom 1,2, atau 3 sesuai dengan pendapat
- Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bpak/Ibu ahli media untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
A.	Perumusan tujuan penilaian					
1.	Kejelasan Kompetensi Dasar	✓				
2.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	✓				
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar	✓				
B.	Pemilihan Materi					
1.	Kesesuaian dengan tujuan	✓				

	pembelajaran					
2.	Ketuntunan dalam penyajian materi (sistematis)	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan soal	✓				
C. Media pembelajaran						
1	Media <i>Spin The Wheel</i> memberikan bantuan kepada siswa untuk mempeajari pembelajaran.	✓				
2	Media <i>Spin The Wheel</i> mampu meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa	✓				
3.	Media <i>Spin The Wheel</i> berinteraksi langsung dengan siswa.	✓				
D. Penilaian Hasil Belajar						
1	Kesesuaian tehnik penilaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kejelasan prosedur penilaian	✓				
3.	Kelengkapan instrmen (soal)atau pedoman penskoran	✓				
Jumlah Skor						

D. Komentor /Saran

Penggunaan media pembelajaran *Spin The Wheel* sangat baik dalam proses pembelajaran di kelas.

E. Kesimpulan

1. Valid untuk diujikan
2. Valid untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diujicobakan
(mohon melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan 24-05
2025
Validator Materi

Sul.kah.S.pd.Gr

Lampiran 4 Lembar Kepraktisan Guru

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPONDEN GURU PADA PADA PENGEMBANGAN MEDIA
SPIN THE WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Guru

Nama : SULKAN. S. Pd. Gr
Peneliti : Wali Kelas
Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 02 Medan

B. Petunjuk pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh Guru Wali Kelas III
- Tujuan dari lembar kepraktisan ini adalah untuk mengevaluasi aspek pembelajaran
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
2 = Ya
1 = Tidak
- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu ahli media untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

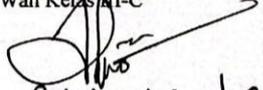
No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah cara penggunaan <i>Spin The Wheel</i> mudah dipahami siswa dalam pembelajaran	✓	
2	Apakah pengoerasian <i>Spin The Wheel</i> mudah digunakan saat pembelajaran.	✓	
3.	Apakah <i>Spin The Wheel</i> mudah digunaakn pada saat peleksanaan pada pembelajaran IPAS	✓	
4	Apakah <i>Spin The Wheel</i> mudah penggunaannya saat pembelajaran	✓	
5	Apakah pembelajaran menggunakan <i>Spin The Wheel</i> memakan waktu yang relatif lama	✓	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>Spin The Wheel</i> membutuhkan waktu yang lama	✓	
7.	Apakah <i>Spin The Wheel</i> diintrepresentasikan	✓	

	saat pembelajaran		
8.	Apakah isi materi <i>Spin The Wheel</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
9.	Apakah isi materi pada media <i>Spin The Wheel</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
10.	Apakah isi materi pada media <i>Spin The Wheel</i> sudah sesuai dengan buku siswa dan guru pada pembelajaran ipas	✓	
11.	Apakah isi materi pada media <i>Spin The Wheel</i> sudah mencakup pembelajaran yang diajarkan	✓	
12.	Apakah media <i>Spin The Wheel</i> memiliki keunikan untuk digunakan dalam pembelajaran	✓	
13.	Apakah dengan adanya media <i>Spin The Wheel</i> meningkatkan aktivitas siswa pada saat belajar	✓	
14.	Apakah dengan adanya media <i>Spin The Wheel</i> dapat menarik perhatian siswa	✓	
15.	Apakah media <i>Spin The Wheel</i> dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri ataupun kelompok.	✓	

D. Komentar /Saran

Penggunaan media *Spin The Wheel* memiliki keunikan dari media lain tapi harus tetap dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran

Medang, 24-05-2025
Wali Kelas NI-C


SULKAN, S. Pd. Gr

Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK PADA PADA PENGEMBANGAN MEDIA
SPIN THE WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Siswa

Nama : Alezha Arizahra
Kelas : III-C
Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 02 Medan

B. Petunjuk pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban.

Keterampilan pilihan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	TB
1.	Saya berpendapat bahwa desain <i>Spin The Wheel</i> ini menarik		✓			
2.	Desain media <i>Spin The Wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi materi yang disampaikan.	✓				
3.	Saya lebih senang belajar dengan <i>Spin The Wheel</i> dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.	✓				
4.	Media <i>Spin The Wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	✓				
5.	Penyajian materi dalam media <i>Spin The Wheel</i> ini sangat lengkap		✓			
6.	Dengan media <i>Spin The Wheel</i> saya mampu untuk berpendapat	✓				

7.	Media <i>Spin The Wheel</i> dapat meningkatkan semangat dalam belajar.	✓				
8	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>Spin The Wheel</i>		✓			
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran ipas dengan baik			✓		
10.	Saya suka tampilan pada media <i>Spin The Wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik.	✓				
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>Spin The Wheel</i> .	✓				
12	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik	✓				
13	Kalimat yang digunakan dalam media <i>Spin The Wheel</i> mudah dipahami.	✓				
14	Penjelasan media <i>Spin The Wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami.	✓				
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.	✓				

$$p = \frac{70}{75} \times 100$$

$$= 93,33$$

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK PADA PADA PENGEMBANGAN MEDIA *SPIN THE WHEEL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Siswa

Nama : Mayra Althifa

Kelas : III-C

Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 02 Medan

B. Petunjuk pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban.

Keterampilan pilihan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	TB
1.	Saya berpendapat bahwa desain <i>Spin The Wheel</i> ini menarik		✓			
2.	Desain media <i>Spin The Wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi materi yang disampaikan.			✓		
3.	Saya lebih senang belajar dengan <i>Spin The Wheel</i> dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.	✓				
4.	Media <i>Spin The Wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar	✓				
5.	Penyajian materi dalam media <i>Spin The Wheel</i> ini sangat lengkap	✓				
6.	Dengan media <i>Spin The Wheel</i> saya mampu untuk berpendapat			✓		

7.	Media <i>Spin The Wheel</i> dapat meningkatkan semangat dalam belajar.		✓			
8	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>Spin The Wheel</i>			✓		
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran dengan baik		✓			
10.	Saya suka tampilan pada media <i>Spin The Wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik.	✓				
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>Spin The Wheel</i> .			✓		
12	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik				✓	
13	Kalimat yang digunakan dalam media <i>Spin The Wheel</i> mudah dipahami.		✓			
14	Penjelasan media <i>Spin The Wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami.	✓				
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.	✓				

$$P = \frac{60}{75} \times 100$$

$$= 80$$

LEMBAR KEPRAKTISAN

(ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK PADA PADA PENGEMBANGAN MEDIA
SPIN THE WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN)

A. Identitas Siswa

Nama : M. SAYYID RAZQA
Kelas : III-C
Nama Sekolah : SDS Muhammadiyah 02 Medan

B. Petunjuk pengisian

- Lembar penilaian ini diisi oleh peserta didik.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban.
Keterampilan pilihan :
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

C. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
		SB	B	CB	KB	TB
1.	Saya berpendapat bahwa desain <i>Spin The Wheel</i> ini menarik		✓			
2.	Desain media <i>Spin The Wheel</i> ini memiliki daya tarik dan menggambarkan isi materi yang disampaikan.		✓			
3.	Saya lebih senang belajar dengan <i>Spin The Wheel</i> dari pada hanya mendengarkan penjelasan berupa materi.			✓		
4.	Media <i>Spin The Wheel</i> ini memberikan motivasi pada saya untuk belajar		✓			
5.	Penyajian materi dalam media <i>Spin The Wheel</i> ini sangat lengkap		✓			
6.	Dengan media <i>Spin The Wheel</i> saya mampu untuk berpendapat			✓		

7.	Media <i>Spin The Wheel</i> dapat meningkatkan semangat dalam belajar.				✓	
8	Saya bisa belajar aktif dengan media <i>Spin The Wheel</i>				✓	
9.	Saya dapat mengungkapkan pemahaman saya mengenai pembelajaran ipis dengan baik			✓		
10.	Saya suka tampilan pada media <i>Spin The Wheel</i> karena memiliki komposisi warna yang menarik.		✓			
11.	Saya dapat memahami materi dengan bantuan materi yang terdapat di dalam media <i>Spin The Wheel</i> ..		✓			
12	Materi yang disajikan sesuai dengan kejelasan konsep pembelajaran tematik		✓			
13	Kalimat yang digunakan dalam media <i>Spin The Wheel</i> mudah dipahami.			✓		
14	Penjelasan media <i>Spin The Wheel</i> pada pembelajaran tematik mudah dipahami.		✓			
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.			✓		

$$P = \frac{53}{75} \times 100$$

$$= 71$$

Lampiran 6 Dokumentasi





Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil

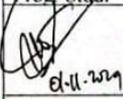
No	Nama siswa	Penilaian															Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	AA	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	69	92%
2.	AZ	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	70	93%
3.	A	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	69	92%
4.	AS	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	64	85%
5.	AZ	4	4	5	4	3	3	4	4	5	4	3	5	5	5	4	62	83%
6.	AR	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	66	88%
7.	CS	4	4	3	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	5	4	69	80%
8.	FA	4	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	4	3	4	5	63	84%
9.	FAL	4	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	3	4	4	5	64	85%
10.	GL	5	4	5	4	3	5	3	4	3	5	4	5	5	4	5	64	85%
11.	GA	4	5	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	5	5	4	66	88%
12.	HR	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	70	93%
13.	IK	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	3	3	3	4	5	62	83%
14.	KM	5	5	5	4	3	3	2	3	3	3	4	3	5	4	4	56	75%
15.	LA	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	3	3	3	55	77%
16.	MA	4	3	5	5	5	3	4	3	4	5	3	2	4	5	5	60	80%
17.	MAL	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	5	4	4	66	88%
18.	MAA	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	68	91%
19.	MAE	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	69	92%
20.	DA	4	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	68	91%
21.	MDA	5	5	5	4	5	3	4	3	3	4	5	5	4	5	5	65	87%
22.	MRA	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	68	91%
23.	MRP	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	53	71%
24.	MSR	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	3	4	3	53	71%
25.	MZ	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	3	61	81%
26.	SA	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	64	85%
27.	SH	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	5	4	64	85%
28.	VP	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	3	64	85%
29.	YK	4	4	4	3	3	4	5	5	3	4	4	4	4	3	3	57	76%
30.	NP	5	3	3	5	4	4	5	5	4	3	3	3	2	4	5	58	77%
JUMLAH																	1.845	82%

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{1845}{2250} \times 100\%$$

$$Presentase = 82\%$$

Lampiran 8 K1

FORM K 1		
 <p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail fkip@umsu.ac.id</p>		
<p>Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama Mahasiswa : Rita Andini N P M : 2102090253 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kredit Kumulatif : 120 SKS</p>		
IPK : 3,89		
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 01.11.2024	Pengembangan Media Pembelajarann <i>SPIN THE WHEEL</i> Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan	
	Penerapan Model Pembelajaran <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Kerja Sama Dan Hasil Belajar siswa Di SDS Muhammadiyah 02 Medan	
<p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p>Medan, 01 November 2024</p> <p>Hormat Pemohon,</p>  Rita Andini		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Lampiran 9 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rita Andini
 NPM : 2102090153
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengembangan Media Pembelajarann *SPIN THE WHEEL* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai:

Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd 

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 01 November 2024
 Hormat Pemohon,


 Rita Andini

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3499/ IL.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Rita Andini
N P M : 2102090253
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *SPIN THE WHEEL* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 07 November 2025

Medan, 05 Jumadil Awwal 1446 H
07 November 2024 M



Dra. Hj. Syamsukurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Rita Andini
NPM : 2102090153
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Whell* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
31/12 - 2024	ACC judul	H
07/01 - 2025	Perbaiki latar belakang, penulisan & identifikasi masalah	H
22/01 - 2025	Perbaiki penulisan pendapat ahli	H
04/02 - 2025	Perjelas apa yang akan ditembangkan	H
18/02 - 2025	lengkapi lampiran	H
13/03 - 2025	ACC seminar	H

Medan, 13 Maret 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd

Lampiran 12 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Rita Andini
 NPM : 2102090153
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


 Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 JL. Kapten Muehtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

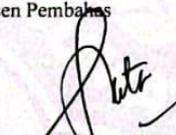
Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Rita Andini
 NPM : 2102090153
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

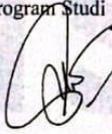
Pada hari Kamis, 08 Mei 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2025

Disetujui Oleh

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</p>
---	--

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14 Surat Keterangan



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
 Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini :

Nama Lengkap : Rita Andini
 NPM : 2102090153
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Benar telah melakukan seminar Proposal Skripsi pada hari Kamis Tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2025.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk memperoleh Surat Izin Riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2025
 Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muehtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Kamis, Tanggal 08 Mei 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rita Andini¹
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
16/2025 16/5	1. Perbaikan ejaan dalam penulisan, 2. Perbaikan penulisan menjadi peneliti bukan "saya" 3. Penambahan tahun pada penelitian.

Medan, Mei 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas

Dra. Hj. Syamsuyukita, M.Pd.

Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Kamis, Tanggal 08 Mei 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Revisi sesuai pembahas

Medan, Mei 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17 Lembar Pengesahan Poposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 JL. KaptenMuchtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056
 Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Rita Andini
 NPM : 2102090153
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Pada hari Kamis, 08 Mei 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

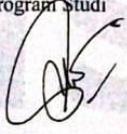
Medan, Mei 2025

Disetujui Oleh

<p>Dosen Pembahas</p>  <p>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</p>
---	---

Diketahui oleh

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. KaptenMuehtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2025
Hormat
Yang membuat pernyataan

Rita Andini

Lampiran 19 Permohonan Riset

Hal : Permohonan Riset

Medan, Mei 2025

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

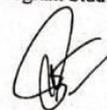
*Bismillahirrahmanirrahim
Assalmualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/Riset di Fakultas yang Ibu Pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Rita Andini
NPM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel* pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDS Muhammadiyah 02 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Pertinggal****

Lampiran 20 Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PNF
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DADAP
SDS. MUHAMMADIYAH - 02**

Jl. Mustafa No. 1 Kp . Dadap Medan 20238 Telp. (061) 80088855
email : sdmuh02medan@gmail.com
SUMATERA UTARA

Bismillahirrahmanirrahim
SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 410 / IV.4.AU / F / 2025
Lamp : -
Hal : Penelitian/Riset

Kepada Yth :
**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Di

Tempat

Kepala SD Muhammadiyah 02 Jalan Mustafa no. 1 Glugur Darat Medan Timur dengan ini menerangkan bahwa :

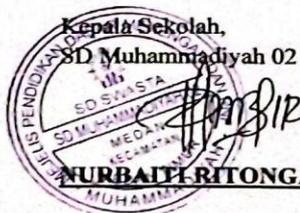
Nama : Rita Andini
NIM : 2102090153
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Penelian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Spin The Wheel*
Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SD Muhammadiyah 02 Medan.

Benar Nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian/Riset pada Tanggal 23 Mei 2025 yang bertempat di SD Muhammadiyah 02 Jl. Mustafa No. 1 Glugur Darat Medan Timur.

Demikianlah Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 23 Mei 2025

Kepala Sekolah,
SD Muhammadiyah 02 Medan



NURBAITI-RITONGA, SH, S.Pd, MH

Skripsi Rita Andini

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

21%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	14%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	2%
3	jonedu.org Internet Source	2%
4	files1.simpkb.id Internet Source	1%
5	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

