

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN THE WHELL*
BERBASIS *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SDN 40 KOTO PANJANG KECAMATAN KOTO XI TARUSAN
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
SARI PUTRI UTAMA
NPM. 2110013411113



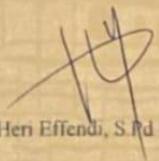
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sari Putri Utama
NPM : 2110013411113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Wheel*
Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV
SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan
Kabupaten Pesisir Selatan

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Heri Effendi, S.Pd I., M.Pd

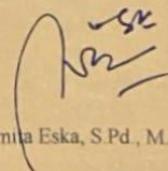
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

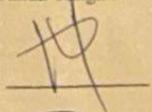
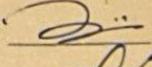
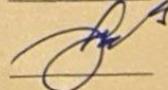


Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Tujuh Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Sari Putri Utama
NPM : 2110013411113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Wheel* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan

Nama	Tanda Tangan
1. Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd	
2. Dr. M.Tamrin, S.Ag., M.Pd	
3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	

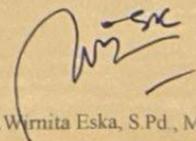
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wernita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sari Putri Utama

NPM : 2110013411113

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Whell* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Whell* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2025
Saya yang menyatakan



Sari Putri Utama

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN THE WHELL*
BERBASIS *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SDN 40 KOTO PANJANG KECAMATAN KOTO XI TARUSAN
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Sari Putri Utama¹, Heri Effendi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: sariputriutama@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ajar berupa *Spin The Whell* Berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dibatasi pada 3-D yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Instrument penelitian meliputi lembar validitas dan lembar praktikalitas. Validator terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu validator materi, bahasa dan desain. Skor aspek penilaian materi 96,25%, skor aspek penilaian desain 90%, skor aspek penilaian bahasa 97,5% dan mendapatkan rata-rata skor validasi adalah 94,58% dengan validasi persentase yang memenuhi kriteria sangat valid. Praktikalitas terdiri dari guru dan siswa, praktikalitas oleh guru diperoleh jumlah persentase 90% dan praktikalitas oleh siswa diperoleh jumlah persentase 81,42% dan mendapatkan rata-rata persentase praktikalitas adalah 85,71% termasuk kriteria sangat valid. Dengan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *game show* roda putar memenuhi kriteria valid dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media *Spin The Wheel* Berbasais *Wordwall* dapat dikembangkan sebagai salah satu media belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Spin The Whell*, *Wordwall*, Pembelajaran IPAS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Whell* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”.

Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran dan memberikan nasehat, motivasi serta dukungannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. M.Tamrin, S.Ag., M.Pd selaku penguji I dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd., sebagai penguji II yang telah memberikan kritik dan saran dalam kesempurnaan skripsi ini
3. Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd., sebagai validator ahli materi, Bapak Ashabul Khair, S.T, M.Kom., sebagai validator ahli desain dan Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd., sebagai validator ahli bahasa.
6. Ibu Salmiati, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 40 Koto Panjang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.

7. Ibu Yuni Adriani, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN 40 Koto Panjang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Peserta didik kelas IV SDN 40 Koto Panjang sehingga media *wordwall* berbasis *game show* roda putar yang dikembangkan ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
10. Teruntuk Bapak Erman, yang namanya selalu penulis bawa di setiap langkah yang penulis jalani. Walaupun beliau tidak bergelar sarjana tetapi, beliau berhasil mendidik penulis hingga menyelesaikan studi sarjananya. Terima kasih sudah memberikan nasehat-nasehat yang sangat berarti dalam hidup penulis.
11. Teruntuk Ibu Santi, perempuan luar biasa yang selalu melangitkan doa-doa terbaik untuk penulis. Terima kasih atas cinta tanpa batas, kesabaran, dan pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya. Beliau adalah sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis, tempat pulang yang selalu penuh dengan kehangatan dan kasih sayang. Dukungan moril dan materil yang Ibu berikan telah mengantarkan penulis hingga titik ini. Semoga keberhasilan ini menjadi wujud kecil dari ungkapan terima kasih penulis atas segala yang telah Ibu curahkan dengan penuh keikhlasan.
12. Teruntuk adik-adikku Rifaldo, Raffi Akbar dan Hanifan Rahman kalian adalah bagian terindah dalam perjalanan hidup ini. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, serta kebersamaan yang selalu menjadi penguat di setiap langkah yang kujalani. Kalian adalah rumah tempatku berbagi cerita, tawa, dan semangat. Dalam setiap proses jatuh dan bangun selama perkuliahan, kehadiran kalian menjadi pengingat bahwa aku tidak pernah sendiri. Semoga keberhasilan ini juga menjadi kebanggaan bagi kita semua, sebagaimana aku selalu bangga memiliki saudara seperti kalian.
13. Kepada Ma angah dan Pak angah yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa kepada peneliti hingga sampai di tahap ini.
14. Teruntuk saudara-saudaraku para sepupu yang selalu menjadi bagian dari perjalanan skripsi ini, terima kasih atas kebersamaan, dukungan dan motivasi,

serta canda tawa yang telah kita bagi selama ini. Semoga kita semua senantiasa diberkahi dengan kebahagiaan serta kesuksesan dalam perjalanan hidup masing-masing.

15. Teruntuk teman-teman seperjuangan saya Widya Dwiyanti, Zahra Nail Alifa, Natasya Annasyiffa, dan Salsabilla kalian adalah bagian dari perjalanan ini yang tak tergantikan. Terima kasih atas setiap dukungan, semangat, serta kebersamaan yang telah kita lalui bersama. Dalam suka maupun duka, kalian selalu ada, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan tawa yang menguatkan.
16. Teruntuk diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah melalui setiap proses dengan penuh kesabaran, meski terkadang ingin menyerah. Perjalanan ini mungkin belum usai, tetapi apa yang telah dicapai adalah bukti bahwa aku lebih kuat dari yang kukira. Teruslah melangkah, percaya pada diri sendiri, dan jangan pernah lupa bahwa aku pantas untuk segala kebaikan yang telah dan akan datang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat bagi penulis dan memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan. Demikian, semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 06 Maret 2025

Sari Putri Utama
NPM. 2110013411113

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	10
H. Kebaharuan dan Orisinalitas	11
I. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar dan Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Belajar	12
b. Pengertian Pembelajaran.....	14
2. Pembelajaran IPAS.....	15
a. Pengertian Pembelajaran IPAS.....	15
b. Tujuan Pembelajaran IPAS	16

3. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. Media <i>Spin The Whell</i>	20
a. Pengertian <i>Spin The Whell</i>	20
b. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Spin The Whell</i>	21
c. Langkah-Langkah Permainan <i>Spin The Whell</i>	23
5. Media <i>Wordwall</i>	24
a. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	24
b. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	25
c. Langkah-Langkah Media <i>Wordwall</i>	27
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian.....	36
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	37
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	39
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	39
a. Tahap Validasi Media	39
b. Tahap Praktikalitas Media.....	40
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Instrumen Penelitian.....	41
1. Lembar Validasi	41
2. Lembar Praktikalitas	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Hasil Validasi Media	42
2. Analisis Hasil Praktikalitas Media	44
G. Jadwal Penelitian.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Hasil Pengembangan	46
a. Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>)	46
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	48
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	51
2. Hasil Analisis Data	53
a. Hasil Analisis Data Validasi	53
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	58
3. Revisi Produk.....	61
B. Pembahasan	62
1. Hasil Validasi Media	63
2. Hasil Praktikalitas Media	64
C. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR RUJUKAN.....	68
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil PH II IPAS Semester I Siswa Kelas IV SDN 40 Koto Panjang.....	4
2. Nama Validator Media <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Show</i> Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPAS	40
3. Skala Penilaian Lembar Validasi.....	43
4. Kriteria Penilaian Validasi	43
5. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas	44
6. Kriteria Penilaian Praktikalitas	44
7. Jadwal Penelitian	45
8. Nama Dosen (Validator)	52
9. Saran dan Masukan dari Validator	52
10. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	54
11. Hasil Analisis Validasi Ahli Desain	56
12. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa	57
13. Hasil Penilaian Seluruh Validator	58
14. Hasil Praktikalitas Guru.....	58
15. Hasil Praktikalitas Siswa.....	59
16. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa.....	60
17. Revisi dan Perbaiki yang dilakukan.....	61

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	34
2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan di <i>Chrome</i>	22
2. Tampilan Awal	22
3. Tampilan <i>Login</i>	23
4. Tampilan Setelah <i>Login</i>	23
5. Tampilan <i>Template</i>	24
6. Tampilan <i>Match up</i> Salah Satu <i>Template Wordwall</i>	24
7. Tampilan Bagian Bawah <i>Quiz</i>	25
8. Tampilan <i>Quiz</i> Setelah di Simpan	25
9. Tampilan Roda Putar	47
10. Tampilan <i>Wordwall</i>	48
11. Petunjuk Penggunaan Media	49
12. Siswa Memperhatikan Tayangan Video yang di Tayangkan oleh Peneliti	161
13. Peneliti Menjelaskan Materi Yang Sudah di Perlihatkan	161
14. Peneliti Menjelaskan Cara Bermain dan Lansung di Praktekkan Dengan Memutar <i>Spin The Whell</i>	162
15. Peneliti Memperhatikan Anak Yang Memainkan Media <i>Wordwall</i>	162
16. Peneliti Membagikan Angket	163
17. Peneliti dan Siswa Kelas IV SD Foto Bersama	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rekap Nilai	74
II. Modul Ajar Kurikulum Merdeka	75
III. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media <i>Wordwall</i> Ahli Materi.....	81
IV. Lembar Validasi yang Sudah di Validasi oleh Ahli Materi	82
V. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media <i>Wordwall</i> Ahli Desain	88
VI. Lembar Validasi yang Sudah di Validasi oleh Ahli Desain	89
VII. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media <i>Wordwall</i> Ahli Bahasa.....	95
VIII. Lembar Validasi yang Sudah di Validasi oleh Ahli Bahasa.....	96
IX. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media <i>Wordwall</i> oleh Guru.....	102
X. Lembar Praktikalitas yang Sudah di Ceklis Guru.....	103
XI. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media <i>Wordwall</i> oleh Siswa.....	109
XII. Lembar Praktikalitas yang Sudah di Ceklis Siswa.....	110
XIII. Hasil Analisis Praktikalitas Siswa	144
XIV. Produk <i>Wordwall</i>	149
XV. Produk <i>Spin The Whell</i>	150
XVI. Buku Panduan Penggunaan Media.....	151
XVII. Dokumentasi Penelitian.....	161
XVIII. Surat Penelitian Dari Kampus	164
XIX. Surat Izin Penelitian Dari Kesbangpol	165
XX. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesisir Selatan	166
XXI. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah.....	167

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar mereka. Pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada penguasaan konsep-konsep ilmiah dan sosial, tetapi juga berupaya mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa.

Menurut Meylovia dan Julianto (2023:85) menyatakan bahwa IPAS adalah gabungan ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar menyeluruh, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui eksplorasi yang kongkret (nyata), serta mengkaji makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan alam dan semesta. Salah satu solusi yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran untuk menggantikan benda kongkret di dalam kelas.

Namun, pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas IV, menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sering muncul dalam materi IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman langsung siswa dalam mengamati fenomena alam atau sosial yang dibahas. Selain

itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, tantangan dalam memahami konsep abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik harus diatasi agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Dengan pendekatan yang tepat dan penggunaan media yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi IPAS dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan mereka di masyarakat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat diperlukan. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan. Misalnya, penggunaan alat peraga, video, atau aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif juga dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari. Dengan demikian, pengembangan strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti lakukan pada hari jumat tanggal 7-8 November 2024 dengan guru kelas IV SD Negeri 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV sebanyak 17 orang yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Menunjukkan proses pembelajaran yang berlangsung masih mengandalkan media konvensional seperti buku dan papan tulis, sementara media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan efektif masih sangat minim. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran masih terbatas, karena media yang digunakan cenderung hanya gambar yang dipajang di dinding. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik masih kurang dimanfaatkan.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Yuni Adriani, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 40 Koto Panjang, menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kendala. Banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar karena minimnya penggunaan media, dan mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Akibatnya, guru kesulitan melanjutkan materi, sementara siswa juga merasa kurang memahami pelajaran. Dari data hasil belajar siswa pada saat melaksanakan Penilaian Harian II (PH) masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar KKTP. Seperti dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil PH II IPAS Semester I Siswa Kelas IV SDN 40 Koto Panjang.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKTP	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
IV	17	54,87	75	4	23,53%	13	76,47%

Sumber : Guru Kelas IV SD N 40 Koto Panjang

Dari tabel 1. di atas menunjukkan nilai Penilaian Harian II (PH) siswa tahun ajaran 2024/2025 jumlah siswa yang tuntas 4 orang dengan persentase 23,53%, sedangkan nilai KKTP 75. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS tersebut maka, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan bisa berupa media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia interaktif. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui *spin the whell* berbasis *wordwall*.

Wordwall merupakan platform yang mudah digunakan dan relevan untuk pembelajaran interaktif, yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang menarik. Fitria (2023:115), menjelaskan bahwa *wordwall* dapat digunakan untuk membuat permainan yang interaktif dalam pengajaran bahasa inggris, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi proses belajar yang lebih menyenangkan. Dengan berbagai template yang tersedia, guru dapat dengan mudah merancang aktivitas yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran juga dapat

meningkatkan partisipasi siswa, yang merupakan faktor kunci dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan menggunakan *wordwall* adalah *spin the wheel*. Game show ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Akhiryani (2023:202), mengemukakan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu dan memberikan tantangan yang menyenangkan saat menyelesaikan tugas. Dengan menggunakan *spin the wheel* berbasis *wordwall*, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan ini sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan di dalam kelas.

Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui *wordwall* juga memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Alonemarera (2023:270), menunjukkan bahwa penggunaan permainan interaktif berbasis *wordwall* dapat memberikan dampak positif pada keterampilan sosial siswa, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, siswa dapat belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan berkomunikasi dengan baik satu sama lain. Oleh karena itu, penerapan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis *game show* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Terkait dengan permasalahan yang dibahas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *spin the wheel* berbasis *wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto IX Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, hanya menggunakan gambar yang dipajang di dinding, media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton, sehingga siswa hanya menjadi pendengar tanpa adanya interaksi yang bermakna.
3. Kesulitan belajar siswa, banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung penyampaian informasi secara efektif.
4. Hasil belajar siswa rendah, berdasarkan data hasil penilaian harian II (PH) banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, relevan dan dapat dilakukan penelitian yang lebih mendalam agar lebih mudah dalam proses pelaksanaannya, maka penelitian ini akan di batasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Spin The Whell* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap 3-D (*Define, Desain dan Develop*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengamatan media *spin the whell* berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 40 Koto Panjang ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi dan ilmu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi dan mengoperasikan media sebagaimana dengan fungsinya kepada siswa serta dapat memberikan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall*, siswa dapat terbantu untuk memenuhi pembelajaran dengan baik dan dapat membangkitkan semangat siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembnagkan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPAS. Serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang akan

dilakukan oleh peneliti selanjutnya, terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini, secara akademis dapat bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran *spin the wheel* berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPAS.
- b. Manfaat penelitian ini juga sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan

3. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian, secara teoritis dapat bermanfaat untuk:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
- b. Hasil pengembangan media pembelajaran *spin the wheel* berbasis *wordwall* diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* pembelajaran IPAS kelas IV SDN 40 Koto Panjang, berikut ini merupakan spesifikasi dari produk yang diharapkan :

1. Aplikasi yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *wordwall* dan *spin the whell*.
2. Media *wordwall* dan *spin the whell* ini dihasilkan dalam bentuk *website* yang dapat diakses dengan menggunakan laptop atau *gadget* secara *online*.
3. Dalam media *spin the whell* akan menampilkan nama-nama siswa kelas IV SD di dalam lingkaran, sehingga ketika roda diputar, sistem akan secara acak memilih salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengikuti tantangan yang diberikan.
4. Produk ini merupakan perangkat lunak yang memerlukan handphone, laptop, komputer dan lain-lain.
5. Nama yang terpilih ditampilkan dengan suara notifikasi.
6. Mode pilihan tambahan seperti kuis atau penugasan untuk siswa terpilih.
7. Kuis ini menggunakan template “balik ubin” pada *platform wordwall* untuk mempelajari materi keberagaman budaya setempat.
8. Dalam kuis ini, siswa akan membalik ubin secara acak untuk menentukan pertanyaan.
9. Setiap ubin yang dibalik berisi pertanyaan atau soal.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Kebaharuan dan orisinalitas merupakan hal yang sangat penting dalam dunia ilmu pengetahuan. Dalam penulisan ini, saya akan menguraikan dua aspek utama:

1. Kebaharuan

- a. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan berupa media pembelajaran *spin the whell* berbasis *wordwall* dengan materi keberagaman budaya di Indonesia karena belum ada media *wordwall* dan *game show* roda putar ini dibuat oleh peneliti sebelumnya yang membahas materi Keberagaman Budaya Setempat.
- b. Media *wordwall* ini di dalamnya terdapat pertanyaan atau soal pada permainan balik ubin, sedangkan di dalam *spin the whell* terdapat nama-nama siswa.

2. Orisinalitas

Media ini hasil karya dari peneliti sendiri dan belum ada yang membuat dan mempublikasikan tentang media *spin the whell* berbasis *wordwall* roda putar dengan materi Keberagaman Budaya Setempat.

I. Defenisi Operasional

Defenisi operasional diperlukan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terukur mengenai konsep atau variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dengan adanya defenisi operasional, setiap konsep dapat diamati, diukur, dianalisis secara sistematis, seperti:

1. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

2. *Spin the Wheel* adalah permainan atau alat interaktif berbentuk roda putar yang digunakan untuk memilih sesuatu secara acak.
3. *Wordwall* adalah sebuah *platform* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
4. Validitas media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari media pembelajaran.
5. Praktikalitas media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran.



