

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PERMAINAN *SPINNING WHEEL*
PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 69 LUBUKLINGGAU**

Popi Gusdiana¹, Asep Sukenda Egok², Dedy Firduansyah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Lubuklinggau^{1,2,3}
E-mail: pgusdiana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media kotak permainan *Spinning Wheel* Pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan mengetahui bagaimana cara mengembangkan media kotak permainan *Spinning Wheel* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang praktis. Penelitian ini merupakan penulisan pengembangan menggunakan model pengembangan di adaptasi model pengembangan 4-D. berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media menunjukkan bahwa Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata 4,15 sedangkan nilai yang menunjukkan kepraktisan siswa media kotak permainan *spinning wheel* memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata 87,22% sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* memenuhi kriteria valid, praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Permainan *Spinning Wheel*, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh masyarakat, keluarga, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menjadi apa saja dalam berbagai lingkungan hidup secara baik dimasa yang akan datang. Menurut Lestari, dkk (2020) pendidikan adalah indikator dari kemajuan suatu negara serta hal yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan peserta didik sehingga yang bersangkutan atau

menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam ini (Putra, 2017). Sedangkan menurut Kurniawan, dkk (2017) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah konsep pembelajaran alam yang memiliki kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan, salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah konsep pembelajaran alam yang memiliki kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Maka dapat di tarik kesimpulan bahwa IPA merupakan ilmu seperti fakta, konsep, cara berfikir, dan cara kita untuk memecahkan masalah.

Menurut Satria dan Egok (2020), media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut Batubara & Firdiansyah (2020) mengemukakan bawasanya Media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini dapat di jadikan sebagai sarana yang dapat berfungsi sebagai saluran dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga peneliti akan menggunakan media kotak permainan *Spinning Wheel*.

Menurut Khairunisa dalam Riyani (2019) Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *Spinning*

Wheel ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Sari (2018:23) Media Roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2021 peneliti kepada wali kelas IV, sehingga di peroleh informasi bahwa di SD tersebut masih menggunakan sistem pembelajaran yang kurang menarik, sehingga membuat siswa kurang minat dalam belajar. Diketahui bahwa di dalam proses belajar mengajar guru belum ada yang menggunakan media sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran, maka guru di SD Negeri 69 mengharapkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menarik minat dan motivasi peserta didik. Permasalahan yang terdapat dikelas IV ini khususnya pada mata pelajaran IPA pada saat mengajar guru belum menggunakan media, karena di sekolah ini masih sangat minimnya guru dalam menggunakan media. Sehingga pembelajaran IPA dilakukan secara lisan dengan bantuan dari buku.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan mengembangkan sebuah media kotak permainan *Spinning Wheel* sebagai media untuk pembelajaran IPA kelas IV SD. Penggunaan media kotak permainan *Spinning Wheel* diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA, serta peserta didik dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar lebih inovatif, kreatif dan agar permasalahan yang dihadapi peserta

didik dan guru dapat diselesaikan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*), karena akan menghasilkan produk baru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan teknik yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dan analisis data. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kotak permainan *Spinning Wheel* pada mata pelajaran IPA tentang materi sumber energi.

Menurut Trianto, (2017) menyatakan bahwa model pengembangan pembelajaran 4-D memiliki empat tahap pengembangan yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dan di adaptasi menjadi model 3-D yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Dikarenakan untuk melakukan penyebaran (*Dissemination*) masih melihat situasi dan kondisi yang ada di Sekolah Dasar Negeri 69 Lubuklinggau dikarenakan adanya wabah Covid-19 yang membuat pembelajaran tidak terlaksana secara optimal sehingga peneliti hanya mampu melakukan penelitian sampai di 3D yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*) dan tahap pengembangan (*Development*).

Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

harus diteliti. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telpon. Sedangkan menurut Riduwan (2012) berpendapat bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Menurut Riduwan (2012) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

Peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengelola data dalam penelitian ini. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mengidentifikasi data dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Uji Kevaliditasan Media

Menurut Arikunto (2014) validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Karakteristik yang akan di validasi yaitu: bahasa, materi dan media, validator tersebut menganalisis

media yang dirancang dan memberikan saran serta masukan pada rancangan media. Lembar penilaian akan menghasilkan data yang akan digunakan untuk menentukan kevalidan produk berupa media kotak permainan *spinning wheel*. Data penilaian kevalidan media diperoleh dari dosen ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, data lembar penilaian kevalidan media diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Lembar validasi untuk angket untuk ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1
Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Riduwan, 2018)

- b) Pemberian nilai validasi dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(Widoyoko, 2013)

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek

n = Banyaknya butir pertanyaan

- c) Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Pedoman Pengubahan Rata-rata Skor menjadi Data Kualitatif

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$\bar{x} > 4,2$	Sangat Valid
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Valid
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup Valid
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang Valid
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat Kurang Valid

(Widoyoko, 2013)

Uji Kepraktisan Media

Lembar kepraktisan ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yaitu media kotak permainan *spinning wheel* pada materi sumber energi kelas IV. Kepraktisan media kotak permainan *spinning wheel* dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa.

- a) Pedoman pemberian skor media oleh siswa dan guru untuk menilai setiap aspek yang di isi dengan ketentuan sesuai tabel 3.3 dan 3.4 berikut:

Tabel 3.3
Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

(Riduwan dalam Zuriyah, 2019)

Tabel 3.4
Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Praktis Guru

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Adaptasi Riduwan, 2018)

- b) Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah Skor hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

(Lestrari, dkk., 2020)

Keterangan :

Skor Kriteria = skor tertinggi x jumlah pertanyaan pada tiap kriteria

- c) Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media.

Tabel 3.5
Pedoman Pengubahan Rata-rata Skor Menjadi Data Kualitatif

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Kurang Praktis

(Lestrai, dkk., 2020)

Berdasarkan Tabel 3.5 dapat disimpulkan bahwa media dapat dikatakan praktis jika skor rata-rata yang diperoleh adalah 61%.

- 1) Media dikategorikan sangat praktis, berarti bagian media sangat dapat digunakan dan yang berarti tanpa kendala.
- 2) Media dikategorikan praktis, berarti bagian media dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
- 3) Media dikatakan cukup praktis, berarti bagian media kurang dapat digunakan dan perlu sedikit perbaikan.
- 4) Media dikategorikan kurang praktis, berarti bagian media kurang dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan.
- 5) Media dikategorikan tidak praktis, berarti bagian media tidak dapat digunakan dan perlu pergantian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini merupakan suatu produk berupa media kotak permainan *spinning wheel* pada materi sumber energi kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Tetapi model pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring sehingga Tahap Penyebaran (*Disseminate*) tidak dapat dilakuka. Adapun ketiga tahapan tersebut dijelaskan berikut ini:

Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian ini merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian pengembangan media kotak *spinning wheel* untuk kelas IV SD Negeri 69 lubuklinggau yang bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan atau merencanakan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan selama proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan pada tahap ini, yaitu: 1) analisis awal, 2) analisis siswa, 3) analisis tugas, 4) analisis konsep, dan 5) perumusan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari tahap pendefinisian. 1) Analisis awal pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di sekolah untuk dapat memperoleh informasi yang diperlukan. Sekolah yang dijadikan penelitian yaitu SD Negeri 69 Lubuklinggau. Pelaksanaan observasi pada 20 November 2020 pukul 08.30 di kelas IV ketika

pembelajaran IPA. Adapun hasil yang diperoleh dari analisis awal pada observasi dan wawancara yaitu: (a) Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri 69 Lubuklinggau yaitu kurikulum 2013, (b) Masalah yang ada di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau yaitu penyajian materi hanya tanya jawab, menjelaskan materi secara langsung sehingga peserta didik kurang memahami materi IPA, kurangnya minat peserta didik sehingga membuat hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan dan media yang digunakan guru berupa buku tema, papan tulis, dan spidol. Guru sesekali menggunakan media berupa gambar untuk menunjang suatu proses pembelajaran. 2) Analisis Siswa, untuk mengetahui berbagai jenis karakteristik peserta didik yang terdiri dari kemampuan peserta didik, tingkat perkembangan dan lain sebagainya. Adapun karakteristik peserta didik di SD Negeri 69 Lubuklinggau khususnya kelas IV memiliki respon yang pasif. 3) Analisis Tugas media *spinning wheel* terlebih dahulu peneliti membuat desain media yang akan dikembangkan sehingga dapat membentuk sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Dalam mengembangkan sebuah media peneliti perlu memikirkan perihal pemilihan bahan yang digunakan dan warna yang akan digunakan supaya menarik perhatian peserta didik untuk belajar. 4) Analisis konsep yaitu sesuatu kegiatan identifikasi dari konsep-konsep utama yang diajarkan dan menyusun sistematis dengan mengaitkan konsep dengan konsep yang relevan sehingga dapat membentuk suatu peta konsep. Indikator yang telah dirumuskan dan dikembangkan pada kebutuhan judul dan telah

disesuaikan dengan pengembangan media yang akan dikembangkan. Konsep-konsep yang telah dibentuk dapat membentuk suatu keteampilan-keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Keterampilan-keterampilan yang dimiliki peserta inilah yang akan menjadi tolak ukur sebagai bentuk tercapainya indikator pembelajaran. 5) Perumusan tujuan pembelajaran, data hasil analisis tugas dan analisis konsep juga dapat digunakan sebagai pedoman untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran digunakan sebagai penjabaran dari standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan bertujuan untuk menghasilkan draf media *spinning wheel*. Berikut ini pelaksanaan dari tahap perencanaan desain pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* Pada Pelajaran IPA. 1) Penyusunan Tes Acuan Awal, Penyusunan tes acuan patokan dirumuskan setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, penyusunan berupa soal-soal yang sering ditemui oleh siswa dalam proses pembelajaran. 2) Pemilihan Media, Penulisan pengembangan media *spinning wheel* dipilih sebagai sarana untuk membantu proses menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memilih media *spinning wheel* diharapkan indikator dan tujuan dari pembelajaran IPA tersebut dapat tercapai. 3) Pemilihan Format, format media *spinning wheel* yang dikembangkan mengenai materi pembelajaran IPA yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Media *spinning wheel* ini dikembangkan dengan tujuan supaya peserta didik dapat belajar dengan aktif dan kreatif

dalam menemukan, serta agar siswa lebih bekerja sama dalam tim sehingga dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sehingga peserta didik dapat memahami materi pada tema 2 subtema 1 pembelajaran ke 1 dengan baik.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini terdiri dari pengembangan media dan validasi. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kotak permainan *Spinning Wheel* pada pembelajaran IPA pada materi Sumber Energi di kelas IV yang sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan para validator dan hasil uji kepraktisan kelompok kecil oleh 1 guru dan 9 siswa kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau.

Penyajian Data Uji Coba

Tabel 6
Validator Media *Spinning Wheel*

No	Nama Validator	Jabatan	Validator
1	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	Dosen Progran Studi Pendidikan Bahasa Indonesia	Bahasa
2	Arsih, S.Pd	Guru SD Negeri 69 Lubuklinggau	Materi
3	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	Dosen Program Studi Pendidikan Matematika	Media

Hasil penilaian dari ketiga ahli diatas akan dianalisis untuk mengetahui valid atau tidak media kotak permainan spinning wheel pada materi sumber energi kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau telah disusun.

- 1) Validasi Media
 - a) Validasi Bahasa

Validator ahli bahasa yang dilakukan pada tanggal 10 Juli 2021 oleh Ibu Dr. Satinem, M.Pd., yang mempalidasikan aspek-aspek kebahasaan yang ditulis pada buku panduan media dan materi yang telah dihasilkan. Pernyataan yang terdapat di dalam angket validasi bahasa ada 8 butir pernyataan ahli bahasa memberikan penilaian terhadap buku panduan dan materi IPA dari penggunaan bahasa yang ada di dalam buku panduan dan materi dan disesuaikan dengan kaidah yang benar dalam bahasa Indonesia dan juga sesuai dengan keilmuan yang dipilih. Berdasarkan pengisian lembar validasi, maka diperoleh skor rata-rata dari penilaian ahli bahasa yang dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7
Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Jumlah Instrument	Skor
Kelayakan bahasa	Lugas	2	8
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	11
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	3	13
Jumlah buitr		8	32
Rata-rata		4,00	
Kriteria		Valid	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata sebesar 4,00 yang masuk ke dalam kriteria valid. Maka dari itu media kotak permainan *Spinning Wheel* yang dikembangkan valid dari segi bahasa.

- b) Ahli Materi

Lembar penilaian media ahli materi yang dilakukan oleh Subaidah, S.Pd., pada tanggal 10

Juli 2021. Pada lembar penilaian media ahli materi terdapat 9 pernyataan. Ahli materi memberikan penilaian sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya. Adapun hasil validasi yang telah dianalisis sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Instrumen	Skor
Isi	Ketepatan KI dan KD	2	8
	Ketepatan materi	4	18
	Interaksi	1	4
	Tingkat kesukaran materi	2	8
Jumlah Butir		9	38
Rata-rata		4,22	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata sebesar 4,22 dengan kriteria sangat valid. Maka dari itu media kotak permainan *spinning wheel* yang dikembangkan sangat valid dari segi materi.

c) Ahli Media

Lembar penilaian media ahli media yang dilakukan oleh bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd., pada tanggal 10 Juli 2021 yang berisi tentang penilaian terhadap penyajian media, pada lembar validasi media ini terdapat 17 pernyataan. Ahli media memberikan penilaian sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya.

Tabel 9
Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Instrumen	Rata-rata
Tampilan	Kemudahan dan kesederhanaan	4	17
	Multifungsi	2	8
	Desain	3	12
	Ukuran	4	17
	Keawetan	1	4
	Kebutuhan	1	4
	Isi materi	2	9
Jumlah Butir		17	71
Rata-rata		4,18	
Kriteria		Valid	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata sebesar 4,18 yang masuk ke dalam kriteria valid. Maka dari itu media kotak permainan *spinning wheel* ini dinyatakan valid dari segi media.

d) Hasil Penelitian Ketiga Ahli

Dari keseluruhan penilaian kevalidan media yang diberikan oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media terhadap media kotak permainan *spinning wheel* pada materi sumber energi kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kevalidan dari ke tiga ahli dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10
Hasil Penilaian Seluruh Validator

Nama Validator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh	Rata-rata Skor	Kriteria
Dr. Yohana Satinem, M.Pd	8	32	4	Valid
Arsih, S.Pd	9	38	4,22	Sangat Valid
Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	17	71	4,18	Valid
Total	34	141	4,15	Valid

Skor yang diperoleh dari ketiga ahli adalah 141 dengan 34 butir pernyataan. Sehingga skor rata-ratanya yaitu:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh aspek}}{\text{Banyaknya butir pertanyaan}} = \frac{141}{32} =$$

4,15 (Valid)

2) Praktikalisisasi Guru Dan Siswa

Berdasarkan keseluruhan penilaian kepraktisan media yang diuji coba oleh guru dan siswa terhadap media yang sudah dijelaskan di atas

menunjukkan bahwa media kotak permainan *Spinning Wheel* pada pelajaran IPA untuk kelas IV SD pada materi Sumber Energi yang telah disusun dikembangkan dan dihasilkan memperoleh skor rata-rata 87,22% dengan kriteria sangat praktis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media kotak permainan *Spinning Wheel* pada pembelajaran IPA untuk kelas IV SD pada materi Sumber Energi dapat dikriteriakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian kepraktisan dari guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11
Hasil Seluruh Analisis Kepraktisan Media

No	Penilai	Jumlah Butir Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	Guru	8	80%	Praktis
2	Siswa	72	94,44%	Sangat Praktis
Total		80	87,22%	Sangat Praktis

KESIMPULAN

Kualitas media yang dikembangkan sebagai berikut: 1) media yang dikembangkan dikategorikan “tinggi” yang ditentukan berdasarkan pengisian angket oleh tiga ahli, hasil validasi rata-rata 4,15. Hasil perhitungan menggunakan rumus rata-rata dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi seluruh ahli menyatakan media kotak permainan *Spinning Wheel* pada pelajaran IPA untuk siswa Kelas IV SD pada materi Sumber Energi yang disusun dan dikembangkan valid untuk digunakan

dalam proses pembelajaran. 2) Media yang dikembangkan dikategorikan “praktis” yang ditentukan berdasarkan hasil analisis lembar kepraktisan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau terhadap media yang dikembangkan. Hasil analisis kepraktisan media skor rata-rata 78,28% dengan kriteria praktis.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, A. K., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip PGRI Lubuklinggau. *Elementary School Journal*, 157.
- Lestari, Erwandi, R., & Satria, T. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Siswa. *Wahana Didaktika*, 281.
- Lestrai, F., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika*, 261.
- Putra, P. (2017). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA di MIN pemangkat kabupaten sambas kalimantan barat. *jurnal ilmiah*, 49-61.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian (untuk Guru, Kariawan, dan Peneliti Pemula)*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sari. (2018). Pembelajaran Pendekatan Saintifik berbantuan media roda putar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pada peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 3 Gersik. *Pendidikan*, 5-20.
- Satria, T. G., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosain Multi Media Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skil Siswa SD Di Kota Lubuklinggau. *Basicedu*, 14.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, T. T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual (Konsep, Landasan dan Implementasi pada Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kencana .
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Peraktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif (Penelitian Tindakan Kelas dan Research and Development)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuhriyah, R. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran PPKN Pada Materi Kewenangan Lembaga-lembaga Negara Menurut UUD KRI Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di SMA Al-Falah Bangilan Tuban. *Kajian Moran dan Kewarganegaraan*, 481-485.