

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
PADA MATERI SISTEM EKSRESI MANUSIA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 SUPPA KAB. PINRANG**

Suciasa Fitriana^{1*}

¹IAIN Parepare, Parepare Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: suciasafitriana@iainpare.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Spinning Wheel* pada materi sistem ekskresi manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang. Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analisis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*. Berdasarkan hasil penelitian pada proses pengembangan media *Spinning Wheel* diperoleh hasil kevalidan dari 2 dosen ahli media memperoleh masing-masing rata-rata 5 dengan kriteria “**valid**” dan 2 ahli materi dari 1 dosen IPA dan 1 guru mata pelajaran IPA memperoleh masing-masing rata-rata 4 dengan kriteria “**valid**”. Kepraktisan media *Spinning Wheel* dari uji coba peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa memperoleh rata-rata presentase 90,23% dengan kategori “**sangat kuat**” dan uji coba guru mata pelajaran IPA memperoleh rata-rata presentase 87,27% dengan kategori “**sangat kuat**”. Sehingga respon dari peserta didik dan guru dikatakan “**positif**”, dengan demikian media *Spinning Wheel* yang dikembangkan telah memnuhi kriteria kepraktisan. Juga dari hasil yang diperoleh Keefektifan hasil post-test presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 91%. Dan juga dilakukan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan diperoleh hasil 0,52 dengan kriteria “**sedang**”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media *Spinning Wheel* dikatakan efektif dan dapat dinyatakan media *Spinning Wheel* yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya. Dan dari hasil keseluruhan data yang diperoleh tersebut, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sistem ekskresi manusia.

Kata Kunci: Media Spinnig Wheel, Model ADDIE, Sistem Ekskresi Manusia

Abstract:

This research aims to determine the development process, validity, practicality, and effectiveness of the Spinning Wheel media in the human excretory system material for Class VIII SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang. This type of research uses the Research and Development (R&D) research method and the ADDIE development model with five development steps/phases including Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations. Based on the results of research on the Spinning Wheel media development process, it was obtained that validity results from 2 media expert lecturers obtained an average of 5 each with the "valid" criteria and 2 material experts from 1 science lecturer and 1 science subject teacher each obtained an average of 5. average 4 with "valid" criteria. The practicality of the Spinning Wheel media from the trials of class VIII students at SMP Negeri 1 Suppa obtained an average percentage of 90.23% in the "very strong" category and the trials of science subject teachers obtained an average percentage of 87.27% in the "very strong" category "strong". So the response from students and teachers is said to be "positive", thus the Spinning Wheel media developed has met the practicality criteria. Also from the results

obtained from the effectiveness of the post-test results, the percentage of students' learning completeness was 91%. The N-Gain test was also carried out to see the increase in student learning outcomes with a result of 0.52 with "medium" criteria. Based on this, it can be concluded that learning using Spinning Wheel media is said to be effective and it can be stated that Spinning Wheel media is well developed in terms of its effectiveness. And from the overall results of the data obtained, can increase students' understanding of the human excretory system material..

Keywords: *Spinning Wheel Media, ADDIE Model, Human Excretory System*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk kesejahteraan manusia. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam tahap pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh menjadi individu yang mandiri, bertanggungjawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak mulia baik dari segi jasmani maupun rohani (Anas, 2022). Pendidikan yang lebih maju dapat digambarkan sebagai proses transfer pengetahuan, transformasi nilai, dan menanamkan disiplin diri dalam semua konteks. Karena hal ini, perhatian diberikan pada topik-topik tertentu atau bidang-bidang terkait secara lebih mendalam di itu pengajaran, yang menghasilkan pola pikir dan pendekatan yang lebih teknis.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dua hal yang sangat berkaitan erat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) pada suatu bangsa. Sebuah bangsa dapat dikatakan maju apabila kualitas sumber daya manusianya tinggi. Sehingga kualitas sumber daya manusia yang tinggi dalam suatu bangsa dapat bersaing dengan bangsa – bangsa lain dari diseluruh dunia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan SDM yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan teknologi yang mampuni sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan.

Menurut Undang-Undang No. 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pasal 3 ayat 3 dan 4 bahwa sistem nasional ilmu pengetahuan dan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pembangunan nasional berkelanjutan, kualitas, hidup, dan kesejahteraan masyarakat, dan meningkatkan kemandirian daya saing bangsa dalam rangka memajukan peradaban bangsa melalui peradaban internasional (Republik Indonesia, 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Hendro Damojo merupakan pengetahuan rasional dan objektif mengenai alam semesta beserta isinya (Wahyuni, 2020). IPA membahas tentang segala gejala alam yang disusun secara sistematis dan berpatokan kepada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Muakhirin, 2014). Mata pelajaran IPA dalam dunia pendidikan mempunyai lingkup yang sangat besar dan mempunyai peranan yang penting. Hal ini dapat dilihat di setiap jenjang pendidikan selalu ada mata pelajaran IPA baik itu mata pelajaran IPA terpadu maupun mata pelajaran IPA spesifik penjurusan. Oleh karena itu, guru perlu berusaha untuk menata proses belajar peserta didik dan bahan ajar yang disajikan agar terwujud manusia-manusia indonesia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu sistem pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis,

serta bertanggung jawab (Prasetyo, 2017).

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapakan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini peserta didik tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan. Di dalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari sekedar pengetahuan. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu yang dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Sudjono, 1996).

Guru jarang menggunakan media pembelajaran, karena masih proses memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun membuat media sederhana yang membutuhkan waktu yang sedikit lama. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran diharuskan sesuai dengan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran (Suiliana, 2007). Rendahnya produktivitas guru dalam pengembangan media pembelajaran diakibatkan antara lain (1) Kurangnya kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran, (2) Ketersediaan waktu guru yang kurang, dan (3) Rendahnya anggaran yang disediakan untuk pengembangan media pembelajaran (Isnarto et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media berasal dari bahasa latin “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Indriyani, 2019). Media pembelajaran yang dipilih harus diselaraskan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dipilih hendaknya media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta menarik perhatian, minat dan selera peserta didik (Abidin, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti halnya, pada saat mengajar guru melakukan pembelajaran dengan mengisi materi, menerangkannya, lalu memberikan tugas. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Jikalau menggunakan media hanya sesekali saja media yang biasa digunakan yaitu media *PowerPoint*. Untuk membedakan media *Spinning Wheel* yang akan peneliti kembangkan dengan media *PowerPoint* yang biasa digunakan guru itu ada pada *PowerPointnya*, untuk *PowerPoint* peneliti dilengkapi dengan adanya media *Spinning Wheel* juga adanya soal evaluasi/ *games*. Oleh karena itu, penulis memilih mengembangkan media

pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Spinning Wheel* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Spinning Wheel berasal dari kata “spin” yang artinya putar dan “wheel” yang berarti roda, jadi *spinning wheel* yang artinya roda berputar (Subakti, 2020). Media ini merupakan salah satu media berupa roda berputar yang memiliki tampilan gambar, yang bergerak di sepanjang poros dan berhenti di bagian gambar (Rachma et al., 2023). Paul Ginnis menerangkan bahwasanya media *Spinning Wheel* ialah media permainan dengan keunggulan yang menantang, sehingga mendorong siswa untuk ikut serta dalam penyelesaian soal atau masalah dari roda yang berputar (Nisa Fahmi Huda, 2020).

Berdasarkan penelitian (Wulandari, 2019), tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Putar Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jambi”. Dalam penelitiannya bahwa media roda putar yang dikembangkan masih berbasis manual, namun masih kurang penelitian tentang media roda putar (*Spinning Wheel*) yang berbasis digital juga dalam teknik analisis datanya penelitian sebelumnya menggunakan wawancara sedangkan penelitian ini menggunakan kuesioner. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang”.

2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Metode ini ialah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2013). Model yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation dan Evaluations*). Model ini ialah desain instruksional yang pusatnya kepada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan panjang, serta menggunakan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Alasan menggunakan model *ADDIE* dikarenakan bersifat *student center inovatif* dan inspiratif, selain itu model ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan sehingga tercapainya tujuan belajar. Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran *Spinning Wheel* dan subjek uji coba pada penelitian ini ialah uji coba kelas terbatas pada peserta didik kelas VIII dengan jumlah kelas ada 4 dari kelas VIII A-VIII D, untuk pemilihan kelasnya peneliti menggunakan kelas VIII C dengan jumlah 25 peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *Spinning Wheel* menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap yang pertama, yaitu tahap analisis (*analysis*) yaitu tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Ada tiga analisisnya, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum dan materi. Setelah hasil observasi dan wawancara diperoleh kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan, merupakan tahap desain atau proses pembuatan perancangan media *Spinning Wheel*. Pada tahap ini media dirancang dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi dan wawancara. Pada tahap ini media *Spinning Wheel* didesain atau dirancang dengan bantuan *storyboard* guna mempermudah dalam pembuatan. Media *Spinning Wheel* dibuat dengan menggunakan *PowerPoint Microsoft Word 2010*. Selanjutnya untuk materi didalam media didapatkan dari mengkonstruksikan hasil analisis kebutuhan pengembangan wawancara dengan guru, karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*), tahap ini merupakan tahapan pembuatan, pengujian, dan penilaian media *Spinning Wheel* yang telah dikembangkan. Untuk pembuatan media *Spinning Wheel* ditentukan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan memperindah dan menarik perhatian peserta didik. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media *Spinning Wheel* direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Validator terdiri dari 2 ahli media yaitu dosen dan 2 ahli materi yaitu 1 dosen IPA dan 1 guru mata pelajaran IPA. Tahap keempat yaitu tahapan implementasi (*implementation*) pada ini kegiatan yang dilakukan adalah tahap untuk menerapkan media yang sudah dikembangkan atau menguji cobakan media yang dikembangkan secara nyata. Tahap kelima yaitu tahapan evaluasi (*evaluation*), tahap ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan model ADDIE jika terdapat kekurangan dari penelitian yang dilakukan, mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan. Evaluasi secara keseluruhan dilakukan setelah produk pengembangan di uji cobakan, apakah media *Spinning Wheel* sudah valid, praktis, dan efektif. Setelah tahap evaluasi selesai, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan hal tersebut, media *spinning wheel* mampu dan baik digunakan sebagai sumber belajar baik bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Yuliana, 2017), bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria penilaian yaitu valid, praktis dan efektif.

Analisis data validasi media *Spinning Wheel* didasari pada hasil rata-rata hasil validasi 2 dosen ahli media dan 2 ahli materi dari 1 dosen dan 1 guru IPA. Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh para ahli:

Tabel 1. Data Keseluruhan Validasi Penilaian pada Setiap Aspek dari Para Ahli

Data Validasi Ahli Media			
No	Aspek	Validator	
		I	II
1.	Tampilan Desain	4	4,5
2.	Keterbacaan (Teks)	3	4,3
3.	Gambar/Page	4	3,6

4.	Animasi	3,5	3,5
5.	Audio	4	5
6.	Video	3	4,3
7.	Pengelolaan Program Aplikasi	3,5	3,5
8.	Navigasi	4	5
Rata-rata Total		5	5
Kriteria		Valid	Valid

Data Validasi Ahli Materi			
No	Aspek	Validator	
		I	II
1.	Isi Materi	4,6	4,2
2.	Kualitas Pembelajaran	4	4
Rata-rata Total		4	4
Kriteria		Valid	Valid

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa data keseluruhan aspek yang dinyatakan terlihat bahwa hasil rata-rata total 2 validator ahli media masing- masing diperoleh 5 dan 2 validator ahli meteri masing-masing diperoleh 4 dengan interval kevalidan $4 \leq V_a < 5$ sehingga media *Spinning Wheel* memiliki derajat validitas yang baik, maka media *Spinning Wheel* yang dikembangkan berada pada kategori **valid**.

Dari hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Spinning Wheel* pada materi sistem ekskresi manusia dinyatakan valid sehingga layak dan mampu digunakan sebagai sumber dan bahan ajar IPA disekolah. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Plomp & Nieveen, 2010), bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori valid jika aspek yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan pengetahuan dan semua komponen dalam media pembelajaran yang terhubung secara konsisten .

Pengambilan data dari instrumen respon guru digunakan untuk penilaian kepraktisan media *Spinning Wheel* ditinjau dari aspek desain media. Berikut yang terdapat pada tabel 3.2 adalah rekapitulasi data hasil penilaian instrumen guru:

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Respon Guru

Aspek	Kriteria	Total
Desain Media	1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
	2. Pengoperasian media pembelajaran	4
	3. Perpaduan antaran background, tulisan, gambar, dan animasi transisi	5
	4. Jenis font dan ukuran yang digunakan	4
	5. Gambar dan video yang digunakan	4
	6. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi	5

7. Media dapat menarik minat peserta didik 5

Aspek	Kriteria	Total
8.	Penggunaan media mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru	4
9.	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	4
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
11.	Ejaan yang digunakan	4
Total		48
Rata-rata		4,36
Presentase (%)		87,27%
Kategori		Positif

Berdasarkan data pada tabel 2, data keseluruhan aspek yang dinyatakan terlihat bahwa total respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Spinning Wheel* sebesar 87,27% dengan kategori yaitu $80\% \leq \bar{R} \leq 100\%$. Apabila $\geq 50\%$ dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat maka respon peserta didik dikatakan **positif**, maka media *Spinning Wheel* yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan.

Pengambilan data dari instrumen respon peserta didik digunakan untuk penilaian kepraktisan media *Spinning Wheel* ditinjau dari aspek desain media dan isi materi. Berikut yang terdapat pada tabel 3.3 adalah rekapitulasi data hasil penilaian instrumen respon peserta didik:

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Kriteria	Total	Rata-rata	Presentase (%)
1.	Desain Media	1. Tampilan desain dan warna serasi	103	4,68	93.64%
		2. Teks, gambar, media <i>Spinning Wheel</i> menarik perhatian	99	4,5	90%
2.	Isi materi	3. Tampilan dan gambar media <i>Spinning Wheel</i> membantu memahami materi	102	4,63	93%
		4. Kalimat yang digunakan dalam media <i>Spinning Wheel</i> mudah dipahami	104	4,72	95%
		5. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi	106	4,81	96%
		6. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	103	4.68	94%

7.	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar	80	3,63	73%
8.	Kemudahan belajar kapan saja	95	4,31	86%
9.	Kemudahan belajar secara mandiri	100	4,54	91%
10.	Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	99	4,5	90%
11.	Keefektifan kalimat yang digunakan	98	4,45	89%
12.	Ejaan yang digunakan	102	4,63	93%
Total		99,25	4,51	90,23%
Kategori		Positif		

Berdasarkan data pada tabel 3, data keseluruhan aspek yang dinyatakan terlihat bahwa total respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Spinning Wheel* sebesar 90,23%. Angka tersebut berada pada kategori sangat kuat dari presentase rata-rata nilai respon dengan kategori yaitu $80\% \leq \bar{R} \leq 100\%$. Apabila $\geq 50\%$ dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat maka respon peserta didik dikatakan **positif**, sehingga media *Spinning Wheel* yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Manfaat dari media *Spinning Wheel* atau roda putar ini suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan peserta didik lebih tertarik menggunakan media karena media *Spinning Wheel* menggunakan berbagai variasi warna. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk peserta didik aktif dalam kegiatan proses belajar selain itu juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sampaikan, karena peserta didik akan ikut berperan langsung dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan.

Keefektifan media *Spinning Wheel* yang dikembangkan dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar peserta didik. Berdasarkan presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 91%. Dan juga dilakukan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan diperoleh hasil 0,52 dengan kriteria **sedang**. Secara keseluruhan berdasarkan data tersebut hasil belajar peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan media *Spinning Wheel* dikategorikan pada kategori **sedang**.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran dengan media *Spinning Wheel* dikatakan efektif dan dapat dinyatakan media yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Hamzah, 2008) bahwa keefektifan media pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan suatu kriteria tertentu. Media pembelajaran efektif jika dapat mempengaruhi ketuntasan belajar peserta didik sesuai dengan harapan atau lebih dari sama dengan KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil ketiga analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa *Spinning Wheel* sudah layak digunakan sebagai sumber belajar maupun bahan ajar yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

4. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model ADDIE yaitu *analisis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan berupa media *Spinning Wheel* pada materi sistem ekskresi manusia sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media *Spinning Wheel* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang.

Kevalidan media *Spinning Wheel* dari 2 dosen ahli media memperoleh masing-masing rata-rata 5 dengan kriteria “**valid**” dan 2 ahli materi dari 1 dosen IPA dan 1 guru mata pelajaran IPA memperoleh masing-masing rata-rata 4 dengan kriteria “**valid**”. Kepraktisan media *Spinning Wheel* dari uji coba peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Suppa Kab. Pinrang memperoleh rata-rata presentase 90,23% dengan kategori “**sangat kuat**” dan uji coba guru mata pelajaran IPA memperoleh rata-rata presentase 87,27% dengan kategori “**sangat kuat**”. Olehnya itu, respon dari peserta didik dan guru dikatakan “**positif**”, dengan demikian media *Spinning Wheel* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Keefektifan dengan memberikan tes hasil belajar soal *pre-test* dan *post-test* dan juga dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil *post-test* presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 91%. Dan juga dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan diperoleh hasil 0,52 dengan kriteria “**sedang**”. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan media *Spinning Wheel* dikatakan efektif dan dapat dinyatakan media *Spinning Wheel* yang dikembangkan baik dari aspek keefektifannya sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Anas. (2022). Sumber Daya Manusia Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Promis*, 3(2), 110–130.
<https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/Promis/article/view/566>
- Hamzah, B. U. (2008). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indonesia, R. (2019). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 3, ayat 3 dan 4*.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1).
- Isnarto, Abdurrahman, & Sugianto. (2017). Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 244–252.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Nisa Fahmi Huda. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2). <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Plomp, T., & Nieveen, N. M. (2010). *An introduction to educational design research*.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1), 121–140. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i1.29>
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rachma, I. C., Sufiyana, A. Z., & Santoso, K. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Spin the Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(8).
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- Sudjono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Pesada.
- Suiliansa. (2007). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Wahyuni, R. A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain (PDEODE). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*, 2, 477–486.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2019). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1, 17–26.
- Wulandari, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Smp Kelas IX Developing Learning Materials Using PMRI Approach on Curved Side for Grade Ix of Junior High School. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 6(1), 60–67. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/jpm/article/download/5974/5709>