

PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PEMAHAMAN MATERI

Risti Setyawati *¹
Diah Nor Khofifah ²
Dany Miftah M. Nur ³

^{1,2,3} Program Studi Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Indonesia^{1,2,3}

*e-mail: rististywt@ms.iainkudus.ac.id¹, diahkhofifah@ms.iainkudus.ac.id², dany@iainkudus.ac.id³

Abstrak

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kerap dianggap membosankan karena metode pembelajarannya yang masih konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *spinning wheel* (roda putar) yang dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilakukan di kelas SMPN 2 Kaliwungu Kudus Jawa Tengah Kelas 8 dengan melibatkan 30 siswa. Media dikembangkan melalui tahapan observasi, desain, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan skor kelayakan 87% (materi) dan 91% (media). Implementasi media dilakukan dalam tiga sesi pembelajaran, menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dari 60% menjadi 85%. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 58 menjadi 82, dengan *gain score* sebesar 0,61 (kategori sedang). Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan kreativitas melalui kegiatan bermain peran, diskusi, dan pembuatan poster. Media *spinning wheel* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep IPS secara bertahap. Kesimpulannya, media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan layak dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, media pembelajaran, *spinning wheel*

Abstract

Social Studies is often considered boring because of its conventional learning methods, such as lectures and memorization. This has an impact on students' low interest and understanding of the material. This research aims to develop innovative learning media in the form of spinning wheels that can increase student creativity and understanding in social studies learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted in SMPN 2 Kaliwungu Kudus Central Java Class 8 class involving 30 students. The media was developed through the stages of observation, design, validation by experts, limited trials, and field trials. The validation results showed that this media was feasible to use with a feasibility score of 87% (material) and 91% (media). The media implementation was conducted in three learning sessions, showing an increase in student participation from 60% to 85%. The pretest and posttest results showed an increase in the average score from 58 to 82, with a gain score of 0.61 (medium category). In addition, students showed an increase in creativity through role-playing activities, discussions, and poster making. The spinning wheel media proved to be able to create fun, interactive learning, and strengthen students' understanding of social studies concepts gradually. In conclusion, this media is effective in improving the quality of social studies learning and worthy of further development.

Keywords: Social Studies, learning media, *spinning wheel*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kerap mendapatkan stigma sebagai pelajaran yang membosankan dan monoton. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kegiatan menghafal, tanpa memberi ruang bagi eksplorasi dan kreativitas siswa. Padahal, IPS memuat materi yang luas dan kompleks, mulai dari sejarah, geografi, ekonomi, hingga sosiologi. Setiap aspek tersebut menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep secara utuh dan

bermakna. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap IPS adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media ajar, seperti media *spinning wheel* atau roda putar, yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan kreatif.

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan serta menerima informasi. Rusman (2017) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa, menyederhanakan materi yang abstrak, serta membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif. Media *spinning wheel*, yang bersifat interaktif, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan karena memuat unsur permainan dua tantangan. Keunikan media ini terletak pada fleksibilitasnya untuk disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Sebagai contoh, roda putar dapat diisi dengan pertanyaan kuis atau kata kunci penting dari mata pelajaran IPS. Hasil penelitian oleh Purnamasari. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti *spinning wheel* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat daya ingat mereka karena keterlibatan unsur visual dan kinestetik.

Kreativitas merupakan elemen penting dalam pembelajaran IPS yang sering kali kurang diperhatikan. Siswa cenderung menjadi pasif karena tidak diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Menurut Munandar (2016), kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang memberikan ruang untuk berekspresi dan mendorong mereka berpikir secara luas dan beragam. Dalam hal ini, media *spinning wheel* bisa menjadi sarana yang memicu kreativitas siswa. Guru dapat merancang aktivitas dengan meminta siswa menciptakan cerita berdasarkan kata atau konsep yang diperoleh dari roda, atau menyusun solusi terhadap permasalahan sosial yang disimulasikan dalam permainan. Pendekatan semacam ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya alat bantu pembelajaran serta interaksi sosial dalam proses konstruksi pengetahuan.

Selain menumbuhkan kreativitas, media *spinning wheel* juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam IPS. Materi yang biasanya disampaikan secara monoton dan terpaku pada buku teks, bisa dipresentasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dicerna. Setiap bagian dari roda dapat diisi dengan subtopik tertentu, seperti peristiwa sejarah, fenomena sosial, atau isu ekonomi, sehingga siswa bisa belajar dalam segmen-segmen kecil yang lebih fokus. Pendekatan ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks secara bertahap. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional.

Dari berbagai paparan tersebut, jelas bahwa pengembangan media pembelajaran seperti *spinning wheel* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Media ini bukan hanya menyenangkan, namun juga efektif dalam menstimulasi partisipasi aktif, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat penguasaan konsep siswa. Dengan adanya media yang menarik, proses pembelajaran akan lebih bermakna dan tidak lagi menjadi beban bagi siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media ini agar dapat digunakan secara lebih luas dan bervariasi dalam proses pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *spinning wheel* (roda putar) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah menengah pertama. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan utama penelitian, yaitu menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya di kelas. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall, yang mencakup beberapa tahapan, mulai dari studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, hingga uji coba lapangan dan penyempurnaan akhir.

Adapun rumusan masalah atau pertanyaan penelitian dalam studi ini terdiri dari dua hal pokok. Pertama, 1. Bagaimana proses pengembangan media *spinning wheel* sebagai alat bantu

pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa? 2. Sejauh mana efektivitas penggunaan media *spinning wheel* dalam meningkatkan pemahaman materi IPS siswa di kelas? Kedua pertanyaan ini akan dijawab melalui serangkaian tahapan pengembangan dan uji coba, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Prosedur penelitian dimulai dengan pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara terhadap guru IPS dan siswa guna mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang desain awal media *spinning wheel* dengan menyesuaikan isi materi IPS kelas sesuai kurikulum. Desain yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna memperoleh masukan serta perbaikan. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas pada sekelompok kecil siswa untuk mengetahui respons, daya tarik, serta fungsionalitas media.

Setelah perbaikan berdasarkan uji coba awal, produk diuji secara lebih luas (uji lapangan) pada satu kelas untuk mengetahui efektivitas media. Data efektivitas diukur melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi, serta melalui lembar observasi dan angket untuk menilai aspek kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari analisis data kuantitatif dan kualitatif ini digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan keberhasilan pengembangan media *spinning wheel* serta memberikan rekomendasi pengembangan lanjutan.

Dengan demikian, metode ini diharapkan tidak hanya menghasilkan media yang layak digunakan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya dalam aspek kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media *Spinning wheel* dalam Pembelajaran IPS

Pengembangan media *spinning wheel* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan secara bertahap dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru serta siswa kelas SMPN 2 Kaliwungu Kudus Jawa Tengah Kelas 8 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa sebagian besar siswa (sekitar 75%) merasa jenuh dan tidak antusias dengan metode ceramah yang dominan digunakan selama pembelajaran IPS. Di sisi lain, sekitar 80% guru mengaku mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan (Widodo, 2022).

Tahap selanjutnya adalah perancangan media, di mana *spinning wheel* dirancang agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka. Roda dirancang dengan beberapa bagian yang berisi berbagai elemen seperti pertanyaan, gambar, dan studi kasus yang mencakup tema sejarah, geografi, serta ekonomi. Tujuannya adalah agar materi yang kompleks dapat disajikan secara menarik dan kontekstual. Pada tahap pengembangan, dibuatlah prototipe media baik dalam bentuk fisik menggunakan bahan akrilik, maupun versi digital menggunakan aplikasi seperti *Wheel of Names*. Setelah itu, media ini divalidasi oleh para ahli dua dari bidang materi dan satu dari bidang media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut dinilai layak, dengan skor kelayakan sebesar 87% untuk isi materi dan 91% untuk aspek media (Kurniawan, 2023).

Pada tahap implementasi, media *spinning wheel* diuji coba dalam kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa selama tiga sesi. Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan mengikuti permainan berbasis roda putar, menjawab berbagai pertanyaan sesuai segmen yang ditunjuk roda. Kegiatan seperti bermain peran sesuai tema yang muncul serta diskusi kelompok digunakan untuk merangsang kreativitas siswa. Dari hasil observasi, terlihat peningkatan signifikan dalam partisipasi belajar, dari yang semula hanya 60% menjadi 85%. Selain itu, muncul berbagai ide kreatif dari siswa, seperti pembuatan poster serta drama pendek yang mengangkat topik IPS.

Tahapan Pengembangan Media *Spinning wheel* Model ADDIE

Tabel 1.1

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Hasil Utama
Analisis	Observasi dan wawancara guru serta siswa kelas SMPN 2 Kaliwungu Kudus Jawa Tengah Kelas 8 untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran.	75% siswa merasa jenuh dengan ceramah; 80% guru kesulitan membuat media pembelajaran interaktif.
Desain	Merancang roda berisi pertanyaan, gambar, dan studi kasus yang sesuai Kurikulum Merdeka, mencakup materi sejarah, geografi, dan ekonomi.	Rancangan roda edukatif dan menarik dengan pendekatan kontekstual.
Pengembangan	Pembuatan prototipe fisik (akrilik) dan digital (Wheel of Names), divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media.	Validasi materi: 87%; Validasi media: 91% (kategori layak digunakan).
Implementasi	Uji coba pada 30 siswa kelas eksperimen selama 3 sesi dengan pembelajaran berbasis permainan dan kolaborasi kelompok.	Partisipasi meningkat dari 60% menjadi 85%; muncul ide kreatif seperti poster dan drama.
Evaluasi	Belum dijabarkan dalam teks (biasanya melibatkan refleksi siswa dan analisis efektivitas pasca-implementasi).	-

Efektivitas Media *Spinning wheel* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media ini, dilakukan pengujian melalui pretest dan posttest, serta penyebaran angket kepada siswa. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 58 menjadi 82 setelah penggunaan media, dengan skor peningkatan (gain score) sebesar 0,61, yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan tertinggi terjadi dalam pemahaman konsep-konsep ekonomi seperti permintaan dan penawaran, serta tokoh-tokoh dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Sebanyak 78% siswa mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri (Hasanah, 2023).

Di samping hasil kuantitatif, data kualitatif dari jurnal reflektif siswa menunjukkan bahwa *spinning wheel* membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mengurangi rasa takut dalam menghadapi pelajaran IPS. Siswa menganggap kegiatan pembelajaran seperti permainan, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan termotivasi. Guru pun menilai bahwa media ini sangat cocok untuk pendekatan pembelajaran diferensiasi, sebab isi dari roda dapat disesuaikan berdasarkan tingkat kesulitan soal. Sebagai contoh, untuk level mudah cukup menyebutkan nama tokoh, sedangkan level tinggi bisa meminta siswa menganalisis dampak kebijakan yang dilakukan tokoh tersebut (Febrianto, 2024).

Meski demikian, terdapat beberapa hambatan dalam penggunaan media ini, misalnya kecepatan putaran roda pada versi digital yang terlalu cepat bagi sebagian siswa, serta tantangan dalam penggunaannya untuk siswa berkebutuhan khusus. Sebagai solusi, peneliti mengusulkan penambahan fitur pengatur kecepatan pada versi digital dan penggunaan panduan visual untuk meningkatkan keterjangkauan bagi semua siswa (Ardianto, 2022).

Secara keseluruhan, media *spinning wheel* terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran IPS. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan permainan dan kerja sama kelompok, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam IPS, dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 24 poin. Temuan ini menunjukkan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dan mendorong para pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang strategi belajar yang menyenangkan dan inklusif.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Spinning wheel* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan pemahaman materi. Melalui tahapan model pengembangan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, desain media, pengembangan prototipe, implementasi di kelas, hingga evaluasi, media ini berhasil menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan dari 58 menjadi 82, dengan gain score sebesar 0,61 yang tergolong dalam kategori sedang. Selain itu, 78% siswa mampu menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri, menunjukkan peningkatan pemahaman konsep secara mandiri. Data kualitatif juga mendukung keberhasilan media ini, di mana siswa merasa lebih termotivasi, terlibat aktif dalam proses belajar, dan menunjukkan kreativitas tinggi, seperti membuat poster dan drama pendek terkait materi IPS.

Media ini juga dinilai cocok untuk pendekatan pembelajaran diferensiasi, karena isi roda dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti kecepatan roda digital yang terlalu cepat dan tantangan inklusi bagi siswa berkebutuhan khusus, solusi telah diusulkan seperti pengaturan kecepatan dan panduan visual tambahan. Secara keseluruhan, pengembangan media *Spinning wheel* menjadi inovasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berdampak positif pada hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, R. (2022). *Inovasi Media dalam Pembelajaran Digital*. Malang: Penerbit Universitas Brawijaya.
- Ardianto, R. (2022). *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Malang: Universitas Brawijaya Press. (hlm. 87–93).
- Febrianto, D. (2024). *Pendekatan pembelajaran diferensiasi melalui penggunaan media interaktif dalam pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(1).
- Febrianto, D. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi dengan Media Interaktif*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 110–115.
- Hasanah, U., dkk. (2023). *Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hasanah, U., et al. (2023). *Efektivitas Game-Based Learning pada Pemahaman Konseptual IPS*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 40–50.
- Hidayati, N., & Wulandari, R. (2021). *Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 100–110.
- Kurniawan, A., & Sari, R. (2023). *Evaluasi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Game*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A., & Sari, R. (2023). *Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnamasari, A., et al. (2020). *Game-Based Learning dalam Pendidikan: Studi Kasus Media Spinning Wheel*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 70–80.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Widodo, S. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widodo, S. (2022). *Studi Kebutuhan Penggunaan Media Edukatif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.