

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
SPINNING WHEEL PADA MATERI PERUBAHAN KONDISI ALAM
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

RANI DWI ARIANA

NPM: 2214060250

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh:

RANI DWI ARIANA

NPM: 2214060250

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
SPINNING WHEEL PADA MATERI PERUBAHAN KONDISI ALAM
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

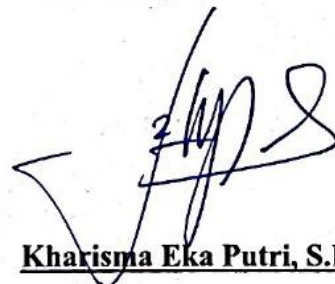
Pembimbing I



Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd.

NIDN. 0719109101

Skripsi Oleh:

RANI DWI ARIANA

NPM: 2214060250

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
SPINNING WHEEL PADA MATERI PERUBAHAN KONDISI ALAM
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus W. Dodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rani Dwi Ariana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 26 Desember 2003
NPM : 2214060250
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 05 Juni 2026

Yang Menyatakan



RANI DWI ARIANA

NPM: 2214060250

MOTTO

“Allah SWT tidak mengatakan hidup ini mudah, tetapi Allah SWT berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Tugas manusia hanya berjuang, bukan memaksakan hasil. Kita punya kendala tapi Allah punya kendali. Yakinlah jika Allah sudah ikut andil, maka tidak ada kata mustahil.”

(Ustadz Hanan Attaki)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu”

(Baskara Putra)

PERSEMBAHAN

Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menuliskan rasa terima kasih yang tidak mampu terucapkan oleh kata-kata. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran dan keberkahan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Bapak Sarijan & Ibu Dwi Susana. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau memberikan cinta, kasih sayang, doa dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkan penulis sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidiku sampai mendapatkan gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil.
3. Kakak penulis, Sintiya Ariyana dan keluarga kecilnya. Terima kasih banyak atas segala motivasi dan dukungan yang diberikan baik secara moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
4. Adikku tercinta, Syakilla Rahmania Ariana. Terima kasih atas semangat yang selalu di berikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
5. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Faqihul Abdil Alim, A.Md.Pi. Terima kasih atas perhatian, waktu, materi dan dukungan yang diberikan. Semoga perjalanan ini menjadi awal yang baik untuk kisah kita ke depan yang lebih bermakna.
6. Teman seperjuangan, Listiyana, Nensy, Fitra, Elviana, Nadia, Marsha, Delia dan Shabrina. Terima kasih sudah menemani selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi teman, sahabat dan saudara yang selalu

menguatkan. Membersamai dalam perjuangan dan tidak pernah mengeluh ketika direpotkan. Semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.

7. Diri saya sendiri, Rani Dwi Ariana. Terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih kepada hati yang tetap Ikhlas, meski semua hal tidak sesuai dengan harapan. Saya bangga pada diri saya sendiri. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

ABSTRAK

Rani Dwi Ariana: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Spinning Wheel* pada Materi Perubahan Kondisi Alam untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: multimedia interaktif, *spinning wheel*, perubahan kondisi alam, IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Wates Kediri yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi perubahan kondisi alam mata pelajaran IPAS masih belum optimal, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,37 dan hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada papan tulis dan media sederhana, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketahu validitas, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Wates Kediri yang berjumlah 35 siswa, terdiri atas uji coba terbatas sebanyak 10 siswa dan uji coba luas sebanyak 25 siswa. Instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil post-test siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam dinyatakan sangat valid, dengan hasil validasi ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 92%, sehingga diperoleh rata-rata 89%. Selain valid, multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* juga terbukti sangat praktis digunakan, dengan hasil angket respon guru sebesar 94%, serta angket respon siswa sebesar 92% pada uji coba terbatas dan angket respon siswa sebesar 94% pada uji coba luas. Multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas. Hasil ini menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa yang mengikuti pembelajaran telah memperoleh nilai ≥ 75 .

Dengan demikian multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS pada materi perubahan kondisi alam di sekolah dasar.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Spinning Wheel* pada Materi Perubahan Kondisi Alam untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kharisma Eka Putri, S.Pd. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd. M.Pd. selaku validator media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel*.
7. Karimatus Saidah, M.Pd. selaku validator materi media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel*.
8. Bapak dan Ibu guru dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
9. Susti Tarningsih, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Wates Kediri.
10. Banu Prasetyo, S.Pd. selaku Guru Kelas V SDN Wates Kediri
11. Siswa-siswi kelas V SDN Wates Kediri yang telah bekerjasama selama penelitian.

12. Ucapan terimakasih juga kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 05 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, enclosed within a hand-drawn triangular border. The signature is stylized and appears to read 'Rani Dwi Ariana'.

RANI DWI ARIANA

NPM: 2214060250

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Pengertian Multimedia dan Interaktif	9
2. Pengertian Multimedia Interaktif	10
3. Komponen Multimedia Interaktif	11
4. Karakteristik Multimedia Interaktif	13
5. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	14
6. Kelemahan Multimedia Interaktif.....	14
7. Multimedia Interaktif dalam Perspektif Teori Belajar	15
8. <i>Spinning Wheel</i>	17
9. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	19

10. Mata Pelajaran IPAS	20
11. Penggunaan Multimedia Interaktif Berbantuan <i>Spinning Wheel</i> pada Materi Perubahan Kondisi Alam.....	27
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model/Pendekatan Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Tempat dan Waktu Perancangan	43
D. Subjek Coba	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	53
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	62
B. Data Uji Coba.....	76
C. Analisis Data	85
D. Revisi Produk.....	89
E. Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Storyboard Multimedia Interaktif.....	40
Tabel 3. 2 Rincian Waktu Penelitian	44
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pedoman Observasi	45
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara.....	46
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	48
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Lembar Respon Guru	49
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	50
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar.....	51
Tabel 3. 11 Skala Penilaian Media dan Materi.....	54
Tabel 3. 12 Kategori Kevalidan Media dan Materi.....	55
Tabel 3. 13 Skala Penilaian Angket Respon Guru	55
Tabel 3. 14 Kategori Kepraktisan Angket Respon Guru.....	56
Tabel 3. 15 Kriteria Penilaian Skala Gutman.....	57
Tabel 3. 16 Kategori Kepraktisan Angket Respon Siswa	58
Tabel 4. 1 Storyboard Multimedia Interaktif.....	67
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa	79
Tabel 4. 6 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Uji Coba Terbatas.....	81
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa	82
Tabel 4. 8 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Uji Coba Luas	84
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Produk.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian	33
Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan DDD-E	35
Gambar 3. 2 Desain <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	39
Gambar 4. 1 Tautan Multimedia Interaktif.....	69
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media	72
Gambar 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Materi	74
Gambar 4. 4 Komentar dan Saran Wali Kelas V	78
Gambar 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Media	90
Gambar 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Materi	90
Gambar 4. 7 Komentar dan Saran Guru Kelas V	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan Judul Skripsi.....	106
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	108
Lampiran 3. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	110
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	111
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk.....	112
Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru	113
Lampiran 7. Hasil Observasi.....	115
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran	117
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Media	149
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Materi	150
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media	151
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi	154
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Guru	157
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Siswa.....	160
Lampiran 15. Hasil <i>Post-Test</i>	164
Lampiran 16. Hasil Pengerjaan LKPD.....	172
Lampiran 17. Dokumentasi Hasil Penelitian	176
Lampiran 18. Hasil Cek Plagiasi.....	179
Lampiran 19. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar memegang peran penting sebagai tahap awal dalam menanamkan karakter, mengembangkan pengetahuan, dan membentuk keterampilan dasar pada diri siswa. Pada fase ini, siswa mulai diperkenalkan dengan konsep sederhana yang berkaitan dengan kondisi lingkungan di sekitarnya serta kehidupan bermasyarakat, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan hasil penggabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum merdeka, yang mempelajari berbagai bentuk kehidupan, baik benda hidup atau tidak hidup di alam sekitar serta hubungan timbal balik antara keduanya. Selain mempelajari fenomena alam, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun anggota masyarakat yang senantiasa berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Azzahra dkk., 2023).

Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah perubahan kondisi alam. Materi perubahan kondisi alam memiliki peranan penting dalam membangun kesadaran siswa terhadap dinamika lingkungan sekitarnya. Materi ini membekali siswa dengan pengetahuan tentang bagaimana perubahan yang terjadi di alam, baik yang bersifat alami, buatan maupun yang disebabkan oleh aktivitas manusia. Melalui materi ini siswa tidak hanya mengetahui penyebab dan dampak dari perubahan kondisi alam, tetapi juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam menjaga keseimbangan alam. Mengenalkan siswa pada isu-isu lingkungan sejak dini akan menumbuhkan rasa peduli dan tanggung jawab mereka terhadap alam (Cahyani & Djudin, 2024). Oleh karena itu, pemahaman terhadap materi ini menjadi penting sebagai bekal siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun memiliki peran penting tersebut, hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Wates Kediri menunjukkan bahwa capaian hasil belajar

siswa pada materi perubahan kondisi alam masih belum optimal. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 70,37, berada di bawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Dari 35 siswa, hanya sekitar 14 siswa atau 40% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 21 siswa atau 60% lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari masih relatif rendah. Ditinjau dari proses pembelajaran, pada saat penyampaian materi oleh guru hanya di dominasi oleh model ceramah, sehingga keterlibatan aktif siswa masih terbatas. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman secara aktif. Akibatnya, konsep perubahan kondisi alam yang dipelajari belum dapat dipahami secara optimal oleh sebagian besar siswa.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ditemukan selama observasi dan wawancara. Dari aspek media pembelajaran, penggunaan media masih terbatas pada papan tulis dan media sederhana seperti gambar sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Dari sisi pemanfaatan teknologi, meskipun tersedia perangkat seperti proyektor LCD serta akses *internet*, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal karena guru masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran masih lebih banyak bersumber dari buku paket dan LKS, sehingga variasi pembelajaran menjadi terbatas dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berbagai faktor tersebut secara keseluruhan berpengaruh terhadap rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru mengusulkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengusung konsep pembelajaran sambil bermain dan memanfaatkan teknologi digital, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi. Penggabungan antara aktivitas bermain dan proses belajar melalui media

interaktif diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran berbasis permainan juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta menumbuhkan minat belajar yang baru (Kurnianingsih & Amelia, 2023).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain adalah multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel*. Multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Media ini, yang dikenal sebagai roda putar digital, memiliki bentuk lingkaran yang dapat diputar dan akan berhenti pada salah satu bagian tertentu (Hamzah dkk., 2019). Media *spinning wheel* ini bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk untuk materi IPAS mengenai perubahan kondisi alam.

Salah satu keunggulan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* adalah kemampuannya dalam mendorong partisipasi aktif siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena mengandung unsur permainan yang menarik. Selain itu, *spinning wheel* juga dapat digunakan secara berkelompok sehingga seluruh siswa terlibat secara langsung dan dapat saling membantu. Interaksi semacam ini membangun hubungan sosial yang positif antar siswa dan secara tidak langsung menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* tidak hanya didasarkan pada aspek kemenarikan media, tetapi juga didukung teori pembelajaran. Menurut *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, (2009) pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan satu bentuk penyajian informasi. Multimedia interaktif yang

memadukan teks, gambar, video, audio dan aktivitas interaktif memungkinkan siswa menerima informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan sehingga membantu membangun pemahaman yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi perubahan kondisi alam.

Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Tuzzahra & Airlanda, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *spinning wheel* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi lambang bilangan pada siswa kelas III SDN 1 Panimbo, dengan rata-rata nilai meningkat dari 39,26 pada saat *pretest* menjadi 84,44 pada saat *posttest*, atau setara dengan peningkatan sebesar 45,18%. Penelitian lain oleh Huda, (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan media *spinning wheel* mampu meningkatkan hasil belajar Qawaid Nahwu pada siswa kelas VII di Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad, dengan rata-rata nilai 63,43 pada *pretest* menjadi 83,53 pada *posttest*, atau sebesar 20,1%. Kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *spinning wheel* terbukti dalam menunjang prose pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara pengembangan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara khusus untuk digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar dengan menyesuaikan kebutuhan belajar dan perkembangan pembelajaran digital saat ini serta berbentuk multimedia interaktif yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat, sehingga lebih praktis dan dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Di samping itu, media ini juga menyajikan video pembelajaran yang sesuai dengan materi perubahan kondisi alam, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dengan lebih jelas dan menyenangkan. Berbeda dengan penelitian Tuzzahra dan Airlanda, (2024) media *spinning wheel* yang dikembangkan masih berupa media konkret dan digunakan dalam

pembelajaran konvensional di kelas, sehingga penggunaannya terbatas secara fisik, maupun penelitian Puteri dan Mintohari, (2022) yang media *spinning wheel* yang dikembangkan hanya menampilkan gambar tanpa video, sehingga komponen media dan penyajian materinya masih lebih sederhana dibandingkan dengan media pada penelitian ini.

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat dilihat bahwa meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *spinning wheel* telah banyak digunakan pada berbagai mata pelajaran dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, namun sebagian besar masih berfokus pada penggunaan *spinning wheel* dalam bentuk media konkret, *powerpoint* maupun aplikasi tertentu yang belum mengintegrasikan materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu *platform* pembelajaran yang utuh, serta diterapkan pada materi yang berbeda. Akibatnya, siswa masih menerima pengalaman belajar yang terpisah antara penyampaian materi dengan evaluasi pembelajaran. Penelitian yang mengintegrasikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dengan fitur kuis interaktif *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu *platform* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dengan fitur *spinning wheel* yang mengintegrasikan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif *spinning wheel* dalam satu media digital untuk materi perubahan kondisi alam siswa kelas V sekolah dasar. Penggabungan berbagai komponen tersebut diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengembangan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar, guna mengisi kekosongan

penelitian sebelumnya sekaligus menghasilkan media pembelajaran yang valid, paraktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka batasan permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Cakupan materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini hanya terbatas pada topik perubahan kondisi alam, yang termasuk dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Penelitian hanya melibatkan siswa kelas V SDN Wates Kediri sebagai subjek, dengan jumlah keseluruhan 35 siswa pada tahun ajaran 2025/2026.
4. Penelitian ini hanya memfokuskan pembahasan pada aspek hasil belajar siswa setelah diterapkannya penggunaan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel*.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbantuan *spinning wheel* pada materi perubahan kondisi alam untuk siswa kelas V sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penggunaan media yang lebih variatif dan inovatif. Guru tidak hanya terpaku pada model ceramah, tetapi bisa memanfaatkan media yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dan antusias saat belajar. Selain itu, media yang dikembangkan dapat membantu mempermudah penyampaian materi perubahan kondisi alam sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai dan hasil belajar siswa meningkat.

2. Bagi Kepala sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan terkait pengembangan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya bukti bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa dijadikan dasar dalam menyusun program peningkatan mutu pendidikan, seperti melalui pelatihan guru maupun penyediaan sarana pendukung pembelajaran.

3. Bagi Penelitian lain

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan media pembelajaran serupa atau melaksanakan penelitian lanjutan dengan materi yang berbeda. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai proses pengembangan serta hasil penerapan media dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan inovasi yang lebih baik, memperbaiki kekurangan yang ada, serta menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2022. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Annisha, W. 2020. *Buku Pintar Mengenal Bencana Alam Di Indonesia Gunung Meletus*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A. & Hermawati, E. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2): 6230–6238.
- Branchais, S. & Achmadi, H.R. 2019. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2): 508–511.
- Cahyani, C.W. & Djudin, T. 2024. Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2): 1102–1116. Tersedia di <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3842>.
- Daud, F. & Agustina, A. 2021. *Buku Ajar Perubahan Lingkungan*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Dhimas, A. 2013. *Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka.
- Hamzah, H., Utami, L.S. & Zulkarnain, Z. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 5(2): 77–81. Tersedia di <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>.
- Hanafiah, P.A. & Putra, G.M.C. 2023. Pengembangan Media Spinning Wheel Berbasis Unity Pada Pembelajaran IPAS. *Joyful Learning Jurnal*, 12(3): 160–165.
- Harahap, E.F., Perangin-angin, L.M., Nurmayani, N., Sitohang, R. & Mailani, E. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023. *Journal on Education*, 6(2): 12235–12247. Tersedia di <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5065>.

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S.N., Prakasa, Y.F., Hasibuan, R.P.A. & Asyhar, A.D.A. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Huda, A. & Ardi, N. 2021. *Teknik Multimedia Dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Huda, N.F. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2): 155–174. Tersedia di <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>.
- Indratiwi, A., Wulandari, J. & Novela, T. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, 2 (1).
- Ivers, K.S. & Barron, A.E. 2006. *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Amerika Serikat: Libraries Unlimited.
- Junaidi & Utama, A.A. 2025. Penerapan Pendidikan Konservasi Untuk Menumbuhkan Karakter Perduli Lingkungann Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tambora*, 9(2): 68–73. Tersedia di <https://doi.org/10.36761/tambora.v9i2.6167>.
- Kapp, K.M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kurnianingsih, M.F. & Amelia, W. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1): 125–131.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S.U. & Syar, N.I. 2023. Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1): 34–43. Tersedia di <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>.
- Mardina, H., Usman, N.F., Latjompoh, M., Mangge, A.Z., Lytan, E.O., Zakaria, F., Polimango, S., Lamante, S., Latief, S., Kaya, V. & Tanu, W.R. 2024. *Perubahan Lingkungan dan Upaya Mengatasinya*. Gorontalo: CV Tahta Media Grup.
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning Second Edition*. Amerika Serikat:

Cambridge University Press.

Munir 2012. *Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munir 2015. *Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Novitasari, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2): 8–18. Tersedia di <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

Paivio, A. 1986. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press.

Prabowo, A.K. 2018. Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dengan Model Pengembangan DDD-E Untuk Kelas X Multimedia di SMKN 1 Trowulan Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2): 1–7. Tersedia di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27969>.

Purba, A. 2023. *Metodelogi Penelitian*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.

Purwaningtyas, Dwiyoga, W.D. & Hariyadi, I. 2017. Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1): 121–129. Tersedia di <https://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>.

Puteri, L.A.S. & Minthohari 2022. Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7): 1541–1551.

Puteri, L.A.S. & Mintohari 2022. Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD UNESA*, 10(7): 1541–1551. Tersedia di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>.

- Putra, R.R. 2020. *Manajemen Bencana*. Padang: UNP Press.
- Rahayu, F.M. 2023. *Tsunami*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmayanti, H., Ichsan, I.Z., Novyanti, Y., Primarini, H.E., Irwandani, Kurniawan, E., Arif, W.P., Dasmo & Hermawati, F.M. 2022. *Topik Mitigasi Banjir Berbasis PJBL Untuk Sekolah Dasar dan Menengah*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Rayanto, Y.H. & Sugianti 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Silberman, M.L. 2018. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Nuansa Cen ed. Bandung.
- Slamet, F.A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sofiyan, M.N. 2024. Dampak Perubahan Iklim Terhadap Lingkungan, Kesehatan dan Ekonomi. *Jurnal Central*, 2(12): 2884–2890. Tersedia di <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i12.565>.
- Subakti, H. 2020. Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda, Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2): 192–206. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3136>.
- Sugiyono 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Swara, G.Y. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif*, 8(1): 19–24. Tersedia di <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.V8.1.19-24>.
- Sweller, J., Ayres, P. & Kalyuga, S. 2011. *Cognitive Load Theory*. New York: Springer New York.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N. & Pudjawan, K. 2014. *Metode Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tuzzahra, L.Z.F. & Airlanda, G.S. 2024. Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Lambang Bilangan. *Educatio*, 10(3): 797–803. Tersedia di <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.8957>.

- Ulya, A.I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pembelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar*. UNNES. Tersedia di https://digilib.uinsa.ac.id/74429/1/DewiMakhfudiyah_06040720071.pdf. Laukha
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wea, Y.T., Bunga, M.H.D. & Helvina, M. 2025. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Inpres Madawat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1): 2286–2291. Tersedia di <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.41235>.
- Wibowo, R. & Sunarto 2019. *Kreatif Tematik Ekosistem Kelas V*. Bandung: Penerbit Duta.
- Zulukhu, A., Purba, S. & Darma, D. 2023. Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1): 61–70.