



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 01/06/2024
 Accepted : 09/06/2024
 Published : 12/06/2024

Hendra Lesmana¹
 Djunaidi²
 Masagus Firdaus³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA SPINNER PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 33 PALEMBANG

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran roda *spinner* yang valid, praktis, dan efektif. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pembelajaran ADDIE. Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian mendapatkan hasil kevalidan dari para validator ahli media, Bahasa, dan materi. Kevalidan media sebesar 82%, kevalidan Bahasa sebesar 84%, dan kevalidan materi sebesar 83%, dengan kriteria kevalidan dari ketiga aspek tersebut dinyatakan sangat valid. Menghasilkan rata-rata kepraktisan dari tiga tahapan uji coba, uji coba one to one sebesar 83,3%, uji coba small group sebesar 88,8%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88,5%, dengan kriteria kepraktisan dari ketiga tahapan uji coba tersebut dinyatakan sangat praktis. Hasil keefektifan dengan membagikan soal *post test* kepada peserta didik sebesar 80,769% dengan kriteria keefektifan dinyatakan efektif. Demikian produk berupa media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang yang dihasilkan dapat dikategorikan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Roda Spinner, Pembelajaran IPAS.

Abstract

The development of spinner wheel learning media for IPAS learning in class IV of SD Negeri 33 Palembang is research that aims to produce spinner wheel learning media that is valid, practical and effective. Researchers used the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE learning model. The stages of the ADDIE learning model are analysis, design, development, implementation, evaluation. The research results obtained validity results from media, language and material expert validators. The validity of the media is 82%, the validity of the language is 84%, and the validity of the material is 83%, with the validity criteria for these three aspects being declared very valid. Resulting in the average practicality of the three stages of testing, one to one trials of 83.3%, small group trials of 88.8%, and large group trials of 88.5%, with practicality criteria from the three stages of testing This test is said to be very practical. The effectiveness results by distributing post test questions to students were 80.769% with the effectiveness criteria being declared effective. Thus, the product in the form of spinner wheel learning media for IPAS learning in class IV of SD Negeri 33 Palembang can be categorized as very valid, very practical and effective so that it can be applied in learning.

Keywords: Learning Media, Spinner Wheel Learning Media, IPAS Learning.

PENDAHULUAN

Inovasi sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, dengan mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu cara mempermudah proses belajar mengajar di kelas, meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, menjaga kaitan antara materi pelajaran

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang
 email: hendralesmana5520@gmail.com¹, Djunaidi@unsri.ac.id², Firdaus26habib@gmail.com³

dengan tujuan belajar, membantu konsentasi belajar dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan diminati, misalnya peserta didik yang mempunyai keterpikatan terhadap warna dan keunikan bentuk media maka dapat diberikan media dengan warna dan bentuk yang memikat minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar di kelas salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yakni mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Wijayanti, dkk (2023, hal. 2101-2102) IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang pembelajarannya mengacu pada pendekatan bakat. Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua mata pelajaran IPA dan IPS.

Pendapat Darniyanti, dkk (2023, hal. 1508), tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Ada banyak materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS bagian IPS, salah satunya keragaman budaya pakaian adat di Indonesia. Mempelajari keragaman budaya pakaian adat di Indonesia merupakan sarana yang tepat agar peserta didik dapat mengenali berbagai macam keragaman budaya pakaian adat di Indonesia.

Mempelajari keragaman budaya pakaian adat di Indonesia bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik tentang keragaman budaya pakaian adat dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia. Menurut Lasmana, dkk (2021) Pakaian adat adalah kostum yang mengekspresikan identitas, yang biasanya di kaitkan dengan wilayah geografis atau periode waktu dalam sejarah. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan, atau agama. Jika kostum dikenakan untuk mewakili budaya atau identitas kelompok etnis atau suku bangsa tertentu, biasanya dikenal sebagai busana adat suku. Kostum seperti itu sering terdiri atas dua jenis yaitu untuk acara sehari-hari, yang lainnya untuk festival tradisional, atau sebagai pakaian formal untuk upacara-upacara adat. Pakaian adat tradisional di Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak di puji oleh negara-negara lain. Pakaian adat atau biasa di sebut pakaian tradisional dari masing-masing provinsi ini memiliki cerita masing- masing. Dengan banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing- masing suku di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemui oleh peneliti di lapangan melalui wawancara dengan salah satu wali kelas IV SD Negeri 33 Palembang, menyatakan bahwa dalam mata pelajaran IPAS bagian IPS pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini peserta didik tergolong kurang dalam memahami materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia , dikarenakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan terpacu kepada buku siswa saja,oleh karena itu pada materi keragaman budaya pakaian adat di Indonesia ini guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar-mengajar tentang materi ini di anggap kurang efektif.

Menurut Nawangwulan, dkk (2022, hal. 10885) media pembelajaran roda spinner ini adalah suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk roda berputar. Pengembangan media ini dilakukan guna meningkatkan antusias, minat dan motivasi peserta didik. Dengan kehadiran permainan seperti ini, membuat peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan ataupun memperhatikan penjelasan dari guru yang ada di depan saja, melainkan terlibat juga dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan yang dilakukan peserta didik dalam permainan ini ialah keaktifan dalam menjawab soal, berdiskusi berkompetisi dan memantapkan pemahaman terkait materi yang telah dipelajari.

Dengan demikian proses belajar mengajar di kelas sangat dibutuhkan keaktifan dan kereatifitas seorang guru dalam membuat suatu media pembelajaran agar rasa ingin tahu, minat belajar serta hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul

Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 33 Palembang.

METODE

Desain penelitian ini merupakan termasuk penelitian dan pengembangan/ *Research and Development* (R&D). Menurut Fatimah, dkk (2019, hal. 174), jenis penelitian *Research & Development* (R&D) merupakan jenis penelitian dengan beberapa tahapan yang dilakukan dengan berurutan yaitu analisis, desain, implementasi desain, pengujian, validasi, Ahli, revisi, uji, kelayakan, memperbaiki media, dan produk. Pendapat Kamal (2019, hal. 7), *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya Yuliani & Banjarnahor (2021, hal. 114), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D)) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Mustaqim (2019, hal. 110), angket merupakan sebuah penyelidikan (secara tertulis). Angket yang diterapkan dalam penelitian tersebut menggunakan lembar penilaian untuk berbagai pakar ahli seperti ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Angket memiliki tujuan untuk bisa mengetahui kevalidan dan kepraktisan sebuah angket yang terdapat 10 butir pertanyaan yang akan di centang oleh peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran roda spinner yang di ikuti oleh peserta didik kelas IV SDN 33 Palembang.

2. Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media roda spinner. Keefektifan dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) nasional. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa soal essay yang terdiri dari 5 soal. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran setelah menerapkan media roda spinner.

3. Dokumentasi

Menurut Tanjung, dkk (2022, hal. 32), bahwa Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan- catatan tertulis yang ada. Dokumentasi yang dimaksud berupa Dokumentasi ini berupa foto peneliti bersama peserta didik padasaat melakukan uji coba produk yang berupa pengembangan media pembelajaran roda spinner, untuk mengetahui kevalidan dankepraktisan serta tanggapan dari siswa mengenai kemenarikan dari media pembelajaran roda spinner yang telah peneliti buat dan kembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analysis

Tahap analysis merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran roda spinner ini. Pada tahap analysis ini peneliti memiliki 2 tahapan yaitu analisis ATP dan analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Didalam analisis kebutuhan peserta didik yang terdapat pada jenjang pendidikan sekolah dasar sehingga memiliki manfaat untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS. Setelah observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 33 Palembang. Di tempat penelitian, peneliti dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya pakaian adat. Dengan adanya media pembelajaran roda spinner, peserta didik diharapkan agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung, serta dapat menambahkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

b. Analisis Kurikulum

Tahapan selanjutnya yaitu analisis kurikulum yang akan diterapkan di SD Negeri 33 Palembang pada materi keragaman budaya pakaian adat. Namun kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan

keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Analisis ATP

Tahapan pertama yang peneliti lakukan pada tahap analisis ini yaitu menganalisis ATP. Dengan menganalisis ATP ini peneliti dapat membuat modul ajar yang terdapat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Dengan mengembangkan materi keragaman budaya pakaian adat di kelas IV SD Negeri 33 Palembang.

d. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahapan selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik yang didapatkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar sehingga memiliki manfaat untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS (IPS) . Setelah peneliti melakukan observasi di SD Negeri 33 Palembang. Di tempat penelitian tersebut peneliti akan mendapatkan informasi dari hasil observasi tersebut tentang karakteristik peserta didik pada saat belajar IPAS (IPS) yang kurang efektif dan minat belajar masih rendah. Dengan adanya media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran IPAS (IPS) peserta didik diharapkan agar lebih aktif, semangat, serta rasa keingintahuan peserta didik lebih meningkat.

2. Tahap Design

Tahapan yang kedua yaitu Tahapan Design (Perancangan) yang akan dilakukan oleh peneliti dengan membuat sebuah produk pertamanya yaitu media pembelajaran roda spinner yang akan dikembangkan. Dibawah ini desain produk media pembelajaran roda spinner sebagai berikut:

a. Merancang Desain Media Pembelajaran Roda Spinner Dengan Aplikasi Canva.

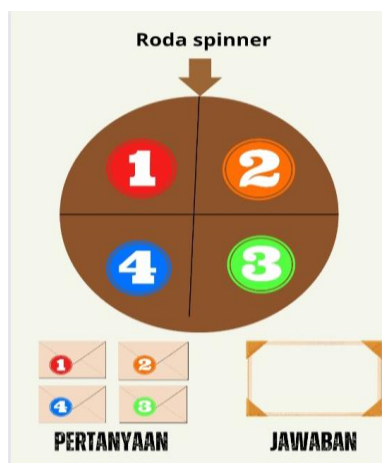
Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam tahapan design yaitu: merancang desain media pembelajaran roda spinner ini, yang terdiri dari papan media pembelajaran roda spinner, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban dengan menggunakan aplikasi canva. Bahan-bahan yang harus dipersiapkan dalam tahap ini yaitu: elemen-elemen pada canva, latar belakang (background), gambar, font tulisan, dll.

b. Merangkai Desain Media Pembelajaran Roda Spinner Dengan Aplikasi Canva.

Tahapan kedua yang peneliti lakukan pada tahap design ini yaitu: merancang desain gambar media menggunakan aplikasi canva. Pada tahapan ini yang peneliti lakukan dalam pembuatan media pembelajaran roda spinner terdapat berbagai tahapan dari mulai pembuatan papan media pembelajaran roda spinner, membuat kartu pertanyaan, dan membuat kartu jawaban, sebagai berikut:

c. Papan Media Pembelajaran Roda Spinner

Papan media pembelajaran roda spinner merupakan bagian utama, sehingga peneliti akan membuat desain papan media pembelajaran roda spinner semanarik mungkin agar peserta didik dapat tertarik dalam belajar, dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam memahami materi keragaman budaya pakaian adat. Berikut ini dapat dilihat desain dari papan media pembelajaran roda spinner.



Gambar 1. Papan Media Pembelajaran Roda Spinner

d. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan ini merupakan salah satu yang termasuk dalam bagian dari papan media pembelajaran roda spinner. Kartu pertanyaan terdapat beberapa soal tentang materi keragaman budaya pakaian adat yang akan dijawab oleh peserta didik. Dibawah ini dapat dilihat desain dari kartu pertanyaan media roda spinner.

3. Tahap Development

Tahapan ketiga merupakan tahap Development (pengembangan), peneliti akan mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran roda spinner dengan mengikuti rancangan yang sudah dibuat dari awal yaitu tahap design (perancangan). Dapat dilihat dari segi desain dan bentuk fisik papan media pembelajaran roda spinner, desain kartu pertanyaan, desain kartu jawaban serta keterkaitan media dengan materi IPAS (IPS) diantaranya : keragaman budaya pakaian adat. Dibawah ini tahap-tahap dari pengembangan media pembelajaran roda spinner yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

a. Prototype 1

Pada tahapan Development , tahap pertama yang peneliti lakukan yaitu prototype 1, peneliti membuat media pembelajaran roda spinner dari segi warna, bahan, serta desain dengan semenarik mungkin agar produk tersebut bisa terlihat lebih menarik. Peneliti mencocokkan produk tersebut dari ketiga aspek penilai validator diantaranya: aspek kelayakan media, aspek kelayakan materi, serta aspek kelayakan bahasa agar produk tersebut dinyatakan valid.

b. Validasi Prototype

Tahapan kedua, yaitu validasi prototype. Pada tahap ini produk yang sudah peneliti buat akan di nilai oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dengan melihat kevalidan produk ini, peneliti menggunakan angket instrumen validasi ahli media, angket instrumen validasi ahli bahasa, angket instrumen validasi ahli materi sebagai alat ukur kevalidan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang. penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Media pembelajaran roda *spinner* ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan merupakan media yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Memperoleh skor kevalidan dari validator ahli media sebesar 82% dengan kriteria kevalidan adalah sangat valid, skor kevalidan dari validator ahli bahasa sebesar 84% dengan kriteria kevalidan adalah sangat valid, dan skor kevalidan dari validator ahli materi sebesar 82% dengan kriteria kevalidan adalah sangat valid. Menghasilkan rata-rata kepraktisan dari uji coba *one to one* dengan persentase sebesar 83,3% dengan kriteria kepraktisan adalah sangat praktis digunakan, serta rata-rata kepraktisan dari uji coba *small group* dengan persentase sebesar 88,8% dengan kriteria kepraktisan adalah sangat praktis digunakan, selanjutnya rata-rata uji coba kelompok besar dengan persentase sebesar 88,5% dengan kriteria kepraktisan adalah sangat praktis digunakan. Menghasilkan rata-rata keefektifan dengan membagikan soal post test kepada peserta didik dengan persentase yang didapatkan sebesar 80,769% dengan kriteria keefektifan adalah efektif digunakan. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran roda *spinner* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Dina ; Kurniasih, Eneng ; Agustin , Alma Nadhifa ; Tami; Supriatna, Asep ;. (2023). Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Dan Akademik Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 30-38.
- Ariskasar, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249-258.
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Journal Of Islamic Primary Education*, 4(1), 35-43.

- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsrr)*, 1(1), 282-294.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran IPAS Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507 - 1517.
- Fatimah, D. D., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173-180.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291-303.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87-100.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-112.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastrapantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5054-5062.
- Inaya, M., Katarina, D., & Julaeha, S. (2021). Perancangan Aplikasi Edukasi Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research.*, 5(1), 227-235.
- Isjayanti, M. D., Ismaya, E. A., & Khamdun. (2023). Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 1612-1620.
- Kamal, M. (2019). Research And Development (R&D). *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 7(2), 1-22.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snpm)*, 1(1), 516-525.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.
- Lasmana, T. P., Permana, A. G., & Iqbal, M. (2021). Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Eproceedings Of Applied Science*, 7(3).
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjani, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201-213.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Mustaqim, D. H. (2019). Penggunaan Hak Angket Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia Terhadap Lembaga Negara Independen. *Badamai Law Journal*, 4(1), 106-125.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890.
- Nurinsana, S., Djafar, H., & Rosdiana. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Peserta Didik Kelas I SDN 8 Oheo Kab. Konawe Utara. *Primer Edukasia Journal*, 3(2), 49-61.

- Nuzulia, N., & Zain, E. K. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 66-79.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rahmatunnisa, S., Mutjaba, I., Suciati, A., Lailatussaidah, & Rufaidah, R. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Calistung (Membaca, Menulis Dan Berhitung) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Margahayu Xix. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*, 1(1).
- Rahmi, M. S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Rustandi, A., & Rismayanti . (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Saputra, T. F., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon Untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314-328.
- Sariyani, N. N. (2019). Pakaian Adat Ke Pura Pada Generasi Remaja Hindu Di Desa Sari Mekar (Perspektif Sosial, Budaya Dan Religius). *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hind*, 2(1), 26-36.
- Septiani, Y. T., Destiniar, & Nurhasana , P. D. (2023). Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 5635-5644.
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Isla*, 2(2), 200-217.
- Simbolon , R. (2019). Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 2(2), 66-71.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Susmiarni, A., Atika, N., & Fitri, I. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel: Media Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 166-184.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29-36.
- Umanailo , M. C. (2020). Analisis Semiotika Busana Adat Bagi Perempuan Di Pulau Buru. *Dinamika Sosial Budaya*, 22(1), 29-37.
- Utami, F., Setyaningsih, A., Rita, A., Pirasintiya, Aghnaita, & Saudah . (2022). Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu Assubhan. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 235-240.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2100-2112.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (R&D) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.
- Zainiyah, K., Rulyansah, A., Djazilan, M. S., & Rahayu, D. W. (2023). Spin Roda Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 468-477.