

Pengembangan "Spin Kawan" Sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD

Jihan Zatil Aqmar¹, Julianto², Eny Dwi Sanita³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

³ SDN Sidokerto, Sidoarjo, Indonesia

Corresponding Author: jihan.22024@mhs.unesa.ac.id^{1*}, julianto@unesa.ac.id², enydwisanita@gmail.com³

Info Artikel

Submitted: 20 Mei 2026

Revised : 10 Juni 2026

Accepted: 19 Juni 2026

Published: 25 Juni 2026

Keywords: Spin Kawan, Interactive Media, Elementary School, Critical Thinking

Kata Kunci: Spin Kawan, Media Interaktif, Sekolah Dasar, Berpikir Kritis

Abstract

The low critical thinking skills of elementary school students and the difficulty in understanding the material on animal classification based on food types indicate the need for more interactive learning media and able to actively involve students. This study aims to develop interactive learning media SPIN KAWAN (Animal Food Classification Spinner) and test the level of validity, practicality, and effectiveness in improving critical thinking skills of fifth grade elementary school students. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes stages, design analysis, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of grades V-A and V-B SDN Sidokerto, each numbering 27 and 22 students, with a One Group Pretest-Posttest design. The results of the study showed that the SPIN KAWAN media was very valid based on the assessment of material experts (93.85%) and media experts (95%), and very practical based on the responses of teachers (98.18%) and students (90.98%). Students' critical thinking skills increased with an N-Gain value of 0.74 in class V-A and 0.73 in class V-B, in the high category. The novelty of this media lies in the integration of an interactive spinner with the Animal Smart Book, which contains materials, user guides, and evaluations. Thus, the SPIN KAWAN media is declared valid, practical, and effective in improving elementary school students' critical thinking skills.

Abstrak

Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar serta kesulitan memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN (Spinner Klasifikasi Makanan Hewan) serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V-A dan V-B SDN Sidokerto yang masing-masing berjumlah 27 dan 22 peserta didik dengan desain One Group Pretest-Posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SPIN KAWAN sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (93,85%) dan ahli media (95%), serta sangat praktis berdasarkan respons guru (98,18%) dan peserta didik (90,98%). Keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 pada kelas V-A dan 0,73 pada kelas V-B dalam kategori tinggi. Keterbaruan media ini terletak

pada integrasi spinner interaktif dengan Buku Cerdas Hewan yang memuat materi, panduan penggunaan, dan evaluasi. Dengan demikian, media SPIN KAWAN dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

Pendahuluan

Dalam pendidikan formal di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPAS di sekolah tidak hanya menekankan capaian pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan 4C, salah satunya yaitu keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar yang berorientasi pada pengalaman langsung peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik terlibat aktif dalam mengamati, menganalisis, dan mengambil keputusan yang relevan dengan materi pembelajaran (Nurhalizah & Hadiyanti, 2025). Kemajuan teknologi saat ini mendorong adanya inovasi dalam pembelajaran IPAS agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya pada materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanan yang masih dianggap sulit dan membingungkan (Setiawan, I., et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, sehingga proses belajar peserta didik menjadi lebih efektif dan lebih optimal. Media digunakan sebagai sarana penyampai pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan menumbuhkan minat belajar peserta didik (Hilman & Ariani, 2022). Penerapan media pada materi IPAS bertujuan untuk mempermudah pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, berupa visual, audio, audio visual, dan sebagainya. Oleh karena itu, penggunaan media tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendorong semangat dan mengembangkan pengetahuan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik.

Keterampilan berpikir kritis tidak hanya berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga berperan penting dalam pembelajaran IPAS (Rohayati, 2023). Berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir tingkat tinggi yang menuntut individu untuk membuat keputusan berdasarkan hasil analisis masalah termasuk mengidentifikasi, memecahkan, menarik kesimpulan dan mengevaluasi

permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas di SDN Sidokerto, SDN Sukorejo, dan SDN Sidokepong 2 Buduran, Sidoarjo, ditemukan hasil bahwa sebagian besar peserta didik di tiga sekolah menunjukkan tingkat keterampilan berpikir kritis yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal observasi yang dilakukan pada masing-masing satu kelas menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik di SDN Sidokerto sebesar 56,8, sedangkan di SDN Sukorejo sebesar 54,3 dan di SDN Sidokepong II sebesar 58,1 yang secara keseluruhan mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik pada ketiga sekolah tersebut masih berada pada kategori rendah.

Selain itu, ditemukan permasalahan lainnya yakni masih banyak peserta didik kelas V yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Guru sebenarnya telah menggunakan media pembelajaran, seperti gambar atau video, namun penggunaan media tersebut belum diintegrasikan dengan penerapan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tanpa disertai strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menganalisis, menalar, atau menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan mereka terhadap hewan dan makanannya. Akibatnya, peserta didik belum mampu membedakan jenis hewan berdasarkan kategori herbivora, karnivora, dan omnivora, serta kesulitan mengaitkan antara ciri fisik hewan dengan jenis makanannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat satu arah atau tidak melibatkan proses berpikir tingkat tinggi membuat peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi pasif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, yaitu rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan serta belum berkembangnya keterampilan berpikir kritis, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan sebuah inovasi media pembelajaran SPIN KAWAN (Spinner Klasifikasi Makanan Hewan). Menurut teori perkembangan Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman langsung dan bantuan media nyata untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmaniar et al., 2022), yang menyatakan bahwa perkembangan berpikir anak berlangsung secara bertahap dari tahap konkret menuju kemampuan berpikir formal. Media Spin Kawan dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat belajar, sekaligus kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sebagai sarana pembelajaran interaktif, spinner berperan membantu peserta didik

memahami materi yang bersifat abstrak, seperti pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya melalui pendekatan visual yang menarik dan dinamis (Gui et al., 2023).

Bentuk media ini menyerupai roda berputar dengan beberapa bagian berisi gambar dan teks yang dapat disesuaikan, sehingga membantu menjelaskan berbagai konsep IPAS secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain meningkatkan pemahaman, penerapan media ini juga mampu menumbuhkan semangat dan antusias melalui pendekatan bermain sambil belajar. Melalui cara ini, peserta didik didorong untuk aktif mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan jenis makanannya sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis mereka dalam menganalisis keterkaitan antara ciri fisik hewan dan pola makannya secara logis.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Damayanti, et al., 2024) berjudul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD 1 Pegunungan" menunjukkan bahwa penggunaan media Spinner terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian oleh (Kusumaningrum et al., 2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Bulan Untuk Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar" juga menunjukkan efektivitas media berbasis spinner dalam meningkatkan pemahaman konsep urutan bulan dalam satu tahun di SD Negeri Polowijen 1 Malang. Kedua penelitian tersebut memiliki konsep yang serupa dengan media Spin Kawan, yakni sama-sama memanfaatkan roda putar sebagai sarana media pembelajaran. Adapun keterbaruan media Spin Kawan yaitu dengan penyertaan buku panduan "Buku Cerdas Hewan" yang tidak hanya memuat petunjuk penggunaan media, tetapi juga menyajikan materi IPAS tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, serta penugasan atau evaluasi. Keterbaruan ini dirancang untuk meningkatkan antusias peserta didik melalui pendekatan belajar sambil bermain, sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Berdasarkan pernyataan diatas, penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menilai tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN pada materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini menghasilkan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spin Kawan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan." Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi pendidik, peserta didik, maupun masyarakat umum.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan mengembangkan sebuah produk sekaligus menguji sejauh mana produk tersebut layak, praktis, dan efektif digunakan (Sugiyono, 2023). Selain berfokus pada pengembangan produk, penelitian ini juga diarahkan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN yang dirancang agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD dalam mempelajari penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Media pembelajaran SPIN KAWAN dirancang dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan, yakni Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang mudah dipahami, sehingga peneliti dapat merancang dan menyusun media pembelajaran secara terstruktur serta membantu mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran (Ulgari et al., 2023.). Dalam pengembangan media SPIN KAWAN pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, peneliti menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE.

Penelitian pengembangan menggunakan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Desain tersebut diterapkan pada dua kelas penelitian yang masing-masing berfungsi sebagai satu kelompok tanpa melibatkan kelas kontrol. Pada setiap kelas, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengidentifikasi kemampuan awal. Selanjutnya, media pembelajaran SPIN KAWAN diimplementasikan dalam proses pembelajaran, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Penelitian pengembangan ini melibatkan peserta didik kelas V-A dan V-B di SDN Sidokerto, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, sebagai subjek penelitian. Kedua kelas tersebut digunakan dalam penerapan desain One Group Pretest-Posttest dan diperlakukan sebagai kelompok penelitian tanpa adanya pembagian kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Jumlah peserta didik pada kelas V-A sebanyak 27 orang, sedangkan kelas V-B terdiri atas 22 orang.

Penelitian dilaksanakan di beberapa lokasi yang disesuaikan dengan tahapan kegiatan. Tahap pertama berupa observasi kondisi kelas dan wawancara dilakukan di tiga sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Buduran, yaitu SDN Sidokerto, SDN Sukorejo, dan SDN Sidokepong II, Kabupaten Sidoarjo. Selanjutnya, kegiatan pemberian tes awal dan penerapan media pembelajaran "SPIN

KAWAN (Spin Klasifikasi Makanan Hewan) akan dilakukan di SDN Sidokerto, Buduran, Sidoarjo.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN (Spinner Klasifikasi Makanan Hewan) yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Media tersebut dikembangkan dengan menggabungkan unsur permainan edukatif dan kegiatan pembelajaran yang menarik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Media SPIN KAWAN terlebih dahulu melalui serangkaian tahap pengujian untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Proses penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Ketiga aspek tersebut menjadi indikator utama dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan.

1) Data Kevalidan

Tabel 1. Kriteria Tingkat Penilaian Hasil Validasi

Persentase Skor (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penulis, 2026

Pada hasil penilaian validasi materi, media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN memperoleh skor sebesar 61 dari total skor maksimal 65, dengan tingkat kevalidan mencapai 93,85%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, materi yang disajikan dalam media SPIN KAWAN telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Penilaian Hasil Validasi

Persentase Skor (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penulis, 2026

Pada hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN memperoleh skor sebesar 57 dari total skor maksimal 60, dengan tingkat kevalidan mencapai 95%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Valid", sehingga media SPIN KAWAN dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, validator media memberikan tanggapan positif terhadap desain kotak penyimpanan yang dinilai inovatif, menarik, dan praktis. Dengan demikian, media SPIN KAWAN layak digunakan dalam proses pembelajaran.

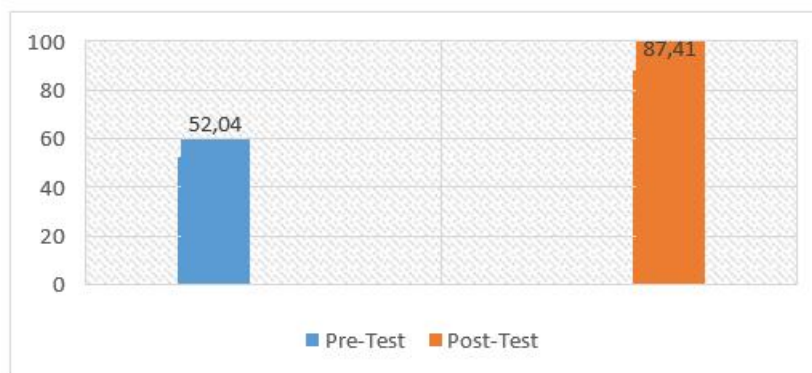
Tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN diukur melalui angket respons yang diisi oleh guru dan peserta didik kelas V setelah dilaksanakan penerapan media pembelajaran. Pengumpulan data melibatkan 27 peserta didik kelas V-A dan 22 peserta didik kelas V-B SDN Sidokerto untuk memperoleh tanggapan terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sedangkan, berdasarkan hasil analisis angket respon guru, media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Skor yang diperoleh pada kelas V-A sebesar 54 dan kelas V-B sebesar 54, sehingga total skor keseluruhan mencapai 108. Hasil tersebut menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 98,18%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" karena berada pada rentang kriteria 81% - 100%. Selain menunjukkan kemudahan dalam penggunaan, media ini juga memperoleh tanggapan positif dari karena dinilai inovatif dan mampu membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemahaman peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Skor yang diperoleh pada kelas V-A sebesar 1.223 dan kelas V-B sebesar 1.006, sehingga total skor keseluruhan

mencapai 2.229. Hasil tersebut menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 90,98%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" karena berada pada rentang kriteria 81% - 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS pada materi pengolongan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V Sekolah Dasar.

2) Hasil Nilai Pretest dan Posttest

KELAS A

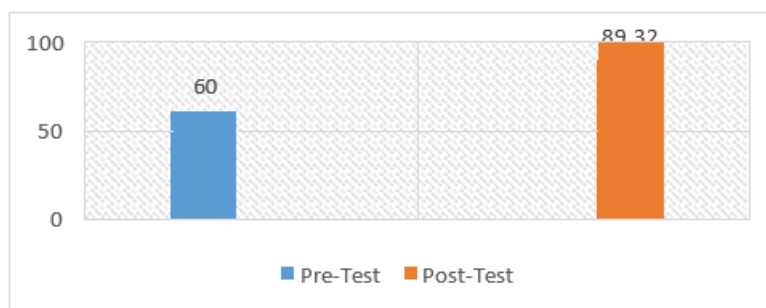


Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen V-A

Sumber: Olah Data Penulis, 2026

Keterampilan berpikir kritis peserta didik menunjukkan peningkatan dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk kategori tinggi. Ditinjau dari setiap indikator, capaian tertinggi terdapat pada indikator Memberi Penjelasan Lanjut dengan nilai N-Gain 0,84, diikuti indikator Menyimpulkan sebesar 0,76. Indikator Memberikan Penjelasan Sederhana dan Mengatur Strategi dan Taktik juga menunjukkan peningkatan yang tinggi dengan nilai masing-masing 0,72 dan 0,71. Sementara itu, indikator Membangun Keterampilan Dasar memperoleh nilai N-Gain terendah, yaitu 0,63, meskipun masih berada pada kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan keterampilan berpikir kritis yang paling menonjol terlihat pada indikator Memberi Penjelasan Lanjut, Menyimpulkan, Memberikan Penjelasan Sederhana, Mengatur Strategi dan Taktik, serta Membangun Keterampilan Dasar.

KELAS B



Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen V-B

Sumber: Olah Data Penulis, 2026

Berdasarkan tabel tersebut, keterampilan berpikir kritis peserta didik menunjukkan peningkatan dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Ditinjau dari setiap indikator, capaian tertinggi terdapat pada indikator Memberi Penjelasan Lanjut dengan nilai N-Gain 0,82, diikuti indikator Menyimpulkan sebesar 0,79. Indikator Membangun Keterampilan Dasar juga menunjukkan peningkatan yang tinggi dengan nilai 0,71 Sementara itu, indikator Mengatur Strategi dan Taktik serta Memberikan Penjelasan Sederhana memperoleh nilai N-Gain terendah, dengan nilai masing-masing 0,68 dan 0,63 meskipun masih berada pada kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan keterampilan berpikir kritis yang paling menonjol terlihat pada indikator Memberi Penjelasan Lanjut, Menyimpulkan, Membangun Keterampilan Dasar, Mengatur Strategi dan Taktik, serta Memberikan Penjelasan Sederhana.

Pembahasan

1) Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,85% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian ahli media mencapai 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media SPIN KAWAN memiliki tingkat validitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.

Ditinjau dari setiap aspek penilaian, aspek kebahasaan memperoleh skor 4 dan 5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan yang terdapat pada media SPIN KAWAN telah disusun secara jelas, komunikatif, dan

sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Bahasa yang mudah dipahami membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Setiawan et al., 2022).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media "Spin Kawan"

Pada aspek kelayakan isi, penyajian materi dan kelayakan materi sebagai bahan ajar memperoleh skor 4 dan 5, yang menunjukkan bahwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan yang disajikan dalam media SPIN KAWAN telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar (Prasetyo, 2023). Selain itu, materi disusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi dan menghubungkannya dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Sementara itu, hasil validasi ahli media pada aspek kemenarikan memperoleh skor 4 dan 5, hal ini sejalan dengan pendapat (Agustina, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Desain pada media yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

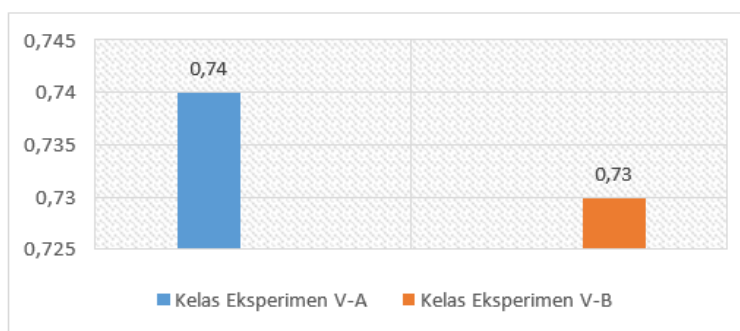
2) Kepraktisan

Selain aspek validitas, tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN juga diukur melalui angket respons guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian, respons guru memperoleh persentase sebesar 98,18% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons peserta didik sebesar 90,98% yang juga termasuk kategori sangat praktis. Tingginya persentase tersebut didukung oleh perolehan skor pada seluruh aspek yang berada pada rentang 4 hingga 5 di setiap indikator. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dari perspektif guru maupun peserta didik.

Tingginya tingkat kepraktisan media SPIN KAWAN didukung oleh beberapa aspek yang memperoleh skor tertinggi, yaitu tampilan desain, panduan penggunaan, kejelasan tulisan, dan kemudahan penggunaan. Dari aspek tampilan, SPIN KAWAN dikembangkan dalam bentuk media konkret berupa roda putar (spinner) yang menampilkan berbagai gambar hewan dengan kombinasi warna yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Pada aspek panduan penggunaan, SPIN KAWAN dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang termuat dalam buku Cerdas Hewan, sehingga guru dan peserta didik dapat memahami langkah-langkah penggunaan media dengan mudah. Selain itu, kejelasan tulisan yang digunakan disajikan secara jelas, baik dari ukuran dan jenis huruf maupun pemilihan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat membaca dan memahami isi materi dengan lebih optimal.

Dengan berbagai komponen tersebut, media SPIN KAWAN dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPAS baik secara kelompok maupun klasikal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dini et al., 2022) yang menyatakan bahwa kepraktisan merupakan aspek penting yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan media, termasuk kejelasan petunjuk dan kemudahan akses dalam penggunaannya. Selain itu, menurut (Awwaliyah & Fatimah, 2024) media konkret memberikan kesempatan kepada guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi peserta didik. Melalui interaksi langsung dengan media, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam mengamati, menganalisis, dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (student-centered learning).

3) Keefektivitas



Gambar 3. Rata-Rata N-Gain Kelas Eksperimen V-A dan V-B

Sumber: Olah Data Penulis, 2026

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya skor pre-test sebesar 52,04 dan post-test sebesar 87,41 pada kelas eksperimen V-A, sedangkan kelas eksperimen V-B memperoleh skor pre-test sebesar 60,00 dan post-test sebesar 89,32 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media SPIN KAWAN. Hal ini didukung oleh hasil analisis N-Gain pada kelas eksperimen V-A mencapai 0,74 dan kelas eksperimen V-B mencapai 0,73 yang menunjukkan bahwa kedua kelas eksperimen berada pada kategori “Tinggi”. Dengan demikian, media SPIN KAWAN efektif dalam mendukung proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis juga dapat dilihat melalui kegiatan yang terdapat dalam media SPIN KAWAN, peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menganalisis gambar dan ciri fisik hewan sebelum menentukan jenis makanannya, sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir secara logis, sistematis, dan lebih aktif dalam memecahkan permasalahan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nurhalijah & Pratiwi, 2024) yang menyatakan bahwa media Spinning Wheel memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan pembelajaran dalam menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan.

Selanjutnya, untuk memastikan keabsahan hasil penelitian, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pada kedua kelas eksperimen berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,603 (Sig. > 0,05) yang menandakan bahwa varians kedua kelas eksperimen

bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample T-Test.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 pada kelas eksperimen V-A maupun kelas eksperimen V-B. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kedua kelas tersebut. Sehingga, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media SPIN KAWAN memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.

Dari pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif SPIN KAWAN pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan bagi peserta didik kelas V SD yang dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis. Implementasi model ini memungkinkan materi disajikan melalui media konkret yang menarik dan interaktif serta disertai buku Cerdas Hewan yang sistematis, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan memperdalam pemahaman konsep secara komprehensif.

SIMPULAN

Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media SPIN KAWAN termasuk dalam kategori "Sangat Valid", dengan perolehan nilai masing-masing sebesar 93,85% dan 95%. Kedua nilai tersebut berada pada rentang 81%-100% yang mengindikasikan tingkat validitas yang sangat tinggi, sehingga media ini layak diterapkan dalam pembelajaran dari segi konten maupun desain. Secara substansi, materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan disajikan secara tepat sesuai konsep, sedangkan dari aspek visual, media ini mampu mendukung proses pemahaman peserta didik secara efektif.

Hasil penilaian melalui angket menunjukkan bahwa media SPIN KAWAN termasuk dalam kategori "Sangat Praktis", dengan persentase sebesar 98,18% berdasarkan respons guru dan 90,98% berdasarkan respons peserta didik. Nilai tersebut berada dalam rentang 81%-100% yang mengindikasikan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga dinilai mampu mendukung guru dalam menjelaskan materi sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara mandiri melalui

media pembelajaran yang interaktif.

Media SPIN KAWAN menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen V-A sebesar 0,74 dan kelas eksperimen V-B sebesar 0,73, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) kurang dari 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan antara kelas eksperimen V-A dan kelas eksperimen V-B. Dengan demikian, media ini dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep perubahan bentuk energi secara lebih optimal. Isi dari simpulan hendaknya berupa jawaban atas pertanyaan dan tujuan penelitian. Simpulan sebaiknya dipaparkan dalam bentuk paragraf, bukan poin-poin, dan diungkapkan bukan dalam kalimat statistik. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Julianto atas bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Eny Dwi Sanita serta pihak SDN Sidokerto yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2021). PENGGUNAAN EMODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PERFORMA AKADEMIK SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS X MIPA 7 SMAN 1 GARUT. 2(1), 119–129.
- Awwaliyah, N. K., & Fatimah, M. (2024). Implementasi Student Centered Learning pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX SMP Insan Cendekia Boarding School Sukoharjo. 4(20), 1083–1094.
- Damayanti, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD 1 Pegunungan.
- Dini, R. R., Ramli, M., & Setiyowati, A. J. (2022). Keterampilan Asertif sebagai Teknik Bimbingan untuk Mencegah Kekerasan Seksual melalui Permainan Kotak Ajaib dalam Media Autoplay. 115–121.

- Gui, M. D., Hulukati, W., & Isa, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. 1(2), 27–31.
- Hilman, A. Y., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Berbasis Macromedia Flash 8 di Kelas V SDN 16 Ulakan Tapakis. 5(2).
- Maielfi, D. (2021). Validitas Instrument Penerapan Model Quantum Teaching Tipe Tandur terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Mahasiswa Dini. 3(2), 404–411.
- Mareti, J. W., Herlina, A., & Hadiyanti, D. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1>.
- Munandar, H., Sabarni, & Fitri, C. U. L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL BOOK PADA MATERI BENTUK MOLEKUL. 8(2).
- Nurhalijah, & Pratiwi, I. (2024). Pengaruh Media Spining Whell terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. 7, 4432–4436.
- Prasetyo, D. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Flip Pdf Profesional Pada Materi Tumbuhan dan Hewan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 9(4), 1709–1718. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5826>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.
- Rahmaniar, E., Maemonah, & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. 6(1), 531–539.
- Rohayati, M., Prastowo, S. B., & Suparti. (2023). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD dalam Pembelajaran IPA Menggunakan E-LKPD dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing. 10(4), 1079–1087.
- Rustamaji, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). PENTINGNYA PERANAN IPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. 2(1), 119–123.
- Setiawan, M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Hewan di Sekolah Dasar. 6(3), 413–421.
- Ulgari, S., Yulia, E., Purba, B., & Marlan. (2023). KELAYAKAN MULTI MEDIA INTERAKTIF

PADA POKOK BAHASAN MODEL PEMBELAJARAN YANG DIKEMBANGKAN MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. 16(2).

Widodo, Suciati, & Hidayat, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran RADEC (Read Answer Discuss Explain Create) Serta Dampaknya Pada Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemampuan Komunikasi. 7(1), 270–285.