

Pengembangan Media Pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Development of Truth and Dare Spin Wheel Learning Media in the IPAS Subject for Fifth-Grade Elementary School Students

Liyu Susilawati*¹, Hermansyah², Tanzimah³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang. ^{2,3}FKIP, Universitas PGRI Palembang

e-mail: liyususilawati.abs@gmail.com¹, hermansyah@univpgri-palembang.ac.id², tanzimah@univpgri-palembang.ac.id³

*Corresponding Author

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R n D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 227 Palembang. Data penelitian diperoleh melalui angket validasi ahli, angket respons peserta didik, angket respons guru, serta tes hasil belajar IPAS. Validitas media dinilai oleh para ahli berdasarkan aspek tampilan media, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Kepraktisan media diperoleh dari angket respons peserta didik pada uji coba *one-to-one* dan *small group*, sedangkan keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil tes belajar peserta didik. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan pada tahap *one-to-one* memperoleh nilai 93,6%, dan pada tahap *small group* sebesar 93%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan nilai sebesar 95,83%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Truth and Dare Spin Wheel*; IPAS; Penelitian dan Pengembangan; Sekolah Dasar.

Abstract. This study aimed to develop *Truth and Dare Spin Wheel* learning media for the IPAS subject that meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The study employed a *Research and Development* (R n D) approach using the ADDIE model, which comprises five stages: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri 227 Palembang. Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and IPAS learning outcome tests. Media validity was assessed by experts based on media appearance, material presentation, and language use. Media practicality was determined from student response questionnaires collected during the *one-to-one* and *small-group* trials, while media effectiveness was measured using students' learning outcomes test results. The expert validation results showed a score of 92%, indicating a very valid category. The practicality test results showed scores of 93.6% in the *one-to-one* trial and 93% in the *small-group* trial, both categorized as very practical. Meanwhile, the effectiveness test result reached 95.83%. Based on these findings, it can be concluded that the *Truth and Dare Spin Wheel* learning media for the IPAS subject in fifth-grade elementary school is valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media; Truth and Dare Spin Wheel; IPAS Subject; Research and Development; Elementary School.*

 <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11650>

How to cite: Susilawati, L., Hermansyah, H., & Tanzimah, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 167–178. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11650>

Dikirimkan: 11 Juni 2025

Direvisi: 29 Des 2025

Diterbitkan: 31 Des 2025

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan ruang kebebasan belajar, fleksibilitas dalam proses pembelajaran, serta penciptaan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal sesuai dengan karakteristik, minat, dan kebutuhan belajarnya (Shyafitri, dkk., 2023). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang sebagai mata pelajaran terpadu yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan inkuiri, serta pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya melalui integrasi konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara kontekstual (Nuryani, S., dkk., 2023). Pembelajaran IPAS diharapkan tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiatif yang menjadi ciri utama Kurikulum Merdeka.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar, masih menghadapi berbagai kendala yang cukup mendasar. Materi sistem pencernaan manusia sering dianggap sulit oleh peserta didik karena bersifat abstrak, kompleks, dan mengandung banyak istilah ilmiah yang sulit dipahami, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar, motivasi, serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut semakin diperparah dengan masih dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional oleh pendidik, seperti buku teks dan metode ceramah, yang kurang

mampu menarik perhatian peserta didik serta belum sepenuhnya melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Aspar, M., dkk., 2021). Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat pasif dan kurang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti media *Truth and Dare Spin Wheel*, terbukti memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan peserta didik (Dona, dkk., 2024; Fadhillah, dkk., 2023; Karlina, dkk., 2023). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada uji kelayakan dan efektivitas media secara umum, tanpa secara spesifik mengembangkan media *Truth and Dare Spin Wheel* yang disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, kebutuhan belajar peserta didik kelas V sekolah dasar, serta konteks pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa belum adanya pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* yang kontekstual, inovatif, dan selaras dengan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kesenjangan ini sekaligus memunculkan pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Pengembangan media ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengisian *gap* penelitian dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara kontekstual dan inovatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Melalui penggunaan media *Truth and Dare Spin Wheel*, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam

proses pembelajaran IPAS, sekaligus menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan media dari ahli media, materi, dan bahasa, serta data kepraktisan berdasarkan respons peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur keefektifan media melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pengembangan dan implementasi media.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengkaji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kevalidan ditentukan berdasarkan hasil penilaian para ahli, kepraktisan berdasarkan hasil angket respons peserta didik pada uji coba *one-to-one* dan *small group*, sedangkan keefektifan ditentukan berdasarkan hasil tes belajar peserta didik. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, serta analisis materi pembelajaran IPAS. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka, relevan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar, serta mampu menjawab permasalahan pembelajaran IPAS yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan hasil analisis pada ketiga aspek tersebut, peneliti merancang media pembelajaran *Truth*

and Dare Spin Wheel yang bersifat interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan aktif peserta didik.

Analisis Kebutuhan Pendidik

Hasil analisis kebutuhan pendidik menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS masih belum optimal. Pendidik cenderung menggunakan media pembelajaran seadanya yang tersedia di sekolah tanpa pengembangan media yang inovatif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan sumber daya yang dimiliki pendidik untuk merancang media pembelajaran secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada kurang maksimalnya penyampaian materi, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia yang membutuhkan visualisasi dan interaksi. Oleh karena itu, pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 227 Palembang, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi media pembelajaran serta dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional. Akibatnya, peserta didik kurang fokus, kurang antusias, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan menyesuaikan materi pembelajaran IPAS kelas V berdasarkan Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi yang digunakan adalah IPAS Bab V Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh, Topik B Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?, dengan fokus pada materi sistem pencernaan manusia. Media *Truth and Dare Spin Wheel* dipandang sesuai untuk digunakan pada materi ini karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Tahap Design

Tahap desain merupakan tahap perancangan awal media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media secara sistematis yang meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, penyusunan *flowchart*, dan pembuatan *storyboard* agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian disusun untuk melakukan validasi media *Truth and Dare Spin Wheel* yang mencakup aspek media, materi, dan bahasa. Instrumen ini digunakan oleh validator untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Pemilihan Media

Media yang dikembangkan berupa *Truth and Dare Spin Wheel* berbahan dasar kayu yang dilapisi kertas berwarna dan dihiasi gambar sistem pencernaan manusia. Media dilengkapi dengan kantong pertanyaan, petunjuk penggunaan, serta keterangan pada bagian spin wheel untuk memudahkan peserta didik memahami aturan permainan dan materi pembelajaran.

Flowchart

Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur kerja media *Truth and Dare Spin Wheel* sebagai panduan dalam proses pembuatan dan penggunaan media pembelajaran.

Storyboard

Storyboard disusun sebagai gambaran visual media *Truth and Dare Spin Wheel* yang menjelaskan komponen, alur, dan isi media yang dikembangkan.

| NO | Desain Gambar | Keterangan |
|----|---|--|
| 1. |  | Terspek dipan dan belah ketupat kelas DARE. |
| 2. |  | Terspek dipan dan belah ketupat kelas TRUTH. |
| 3. |  | Detail terapan spin wheel yang dilengkapi dengan pilihan truth, dare dan spin wheel. |

Gambar 1.

Storyboard Media Truth and Dare Spin Wheel

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, media *Truth and Dare Spin Wheel* divalidasi oleh tiga validator yang menilai aspek media, materi, dan bahasa. Hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Validasi Media *Truth and Dare Spin Wheel*

| No | Indikator | Validator 1 | Validator 2 | Validator 3 |
|---------------------|--------------------------|---------------------|-------------|-------------|
| <i>Aspek Media</i> | | | | |
| 1 | Bentuk media | 5 | 5 | 5 |
| 2 | Kemenarikan desain | 4 | 5 | 5 |
| 3 | Kejelasan tulisan | 5 | 4 | 5 |
| 4 | Kombinasi warna | 4 | 4 | 4 |
| 5 | Kualitas bahan | 4 | 5 | 5 |
| <i>Aspek Materi</i> | | | | |
| 6 | Kesesuaian materi | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Kejelasan materi | 5 | 5 | 5 |
| 8 | Kejelasan pertanyaan | 5 | 4 | 5 |
| 9 | Motivasi belajar | 5 | 3 | 5 |
| 10 | Penggunaan huruf | 5 | 5 | 5 |
| <i>Aspek Bahasa</i> | | | | |
| 11 | Bahasa mudah dipahami | 4 | 5 | 5 |
| 12 | Kejelasan kalimat | 5 | 4 | 5 |
| 13 | Kaidah bahasa | 4 | 4 | 5 |
| 14 | Kesesuaian tingkat siswa | 4 | 3 | 5 |
| <i>Jumlah Skor</i> | | 64 | 61 | 69 |
| <i>Persentase</i> | | 91,42% | 87,14% | 98,57% |
| <i>Rata-rata</i> | | 92% | | |
| <i>Kriteria</i> | | <i>Sangat Valid</i> | | |

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata nilai validasi sebesar 92% dengan kategori sangat valid, sehingga media *Truth and Dare Spin Wheel* dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi.

Tahap Implementation

Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba *one-to-one* dan *small group* kepada peserta didik kelas V SD Negeri 227 Palembang.

Tabel 2.Hasil Angket Respons Peserta Didik (*One-to-One*)

| No | Inisial Siswa | Persentase | Kategori |
|------------------|---------------|--------------|-----------------------|
| 1 | AK | 92% | Sangat Praktis |
| 2 | MFFG | 94% | Sangat Praktis |
| 3 | FYW | 90% | Sangat Praktis |
| 4 | ND | 96% | Sangat Praktis |
| 5 | MZ | 96% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 93,6% | Sangat Praktis |

Hasil uji coba *one-to-one* menunjukkan bahwa media memperoleh respons sangat positif dari peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 93,6%.

Tabel 3.Hasil Angket Respons Peserta Didik (*Small Group*)

| No | Inisial Siswa | Persentase | Kategori |
|------------------|---------------|------------|-----------------------|
| 1 | RP | 90% | Sangat Praktis |
| 2 | MZ | 98% | Sangat Praktis |
| 3 | ARA | 92% | Sangat Praktis |
| 4 | DTS | 100% | Sangat Praktis |
| 5 | KTS | 96% | Sangat Praktis |
| 6 | HAB | 94% | Sangat Praktis |
| 7 | DW | 96% | Sangat Praktis |
| 8 | NDPK | 88% | Sangat Praktis |
| 9 | YN | 92% | Sangat Praktis |
| 10 | SS | 82% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 93% | Sangat Praktis |

Hasil uji coba *small group* menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji keefektifan dilakukan melalui tes hasil belajar terhadap 24 peserta didik. Sebanyak 23 peserta didik dinyatakan tuntas dan 1 peserta didik belum tuntas, sehingga diperoleh persentase ketuntasan sebesar 95,83% dengan kategori sangat efektif.

Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, angket respons peserta didik, dan hasil tes belajar. Evaluasi produk menghasilkan beberapa perbaikan, antara lain penyempurnaan petunjuk penggunaan, penambahan keterangan pada bagian spin wheel, perbaikan kantong pertanyaan, serta penyederhanaan bahasa

agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media *Truth and Dare Spin Wheel* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan dan pertanyaan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kevalidan media yang mencapai kategori sangat valid menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa media ini relevan dan kontekstual. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) dan Arikunto (2024) yang menyatakan bahwa validitas isi merupakan indikator utama kelayakan suatu produk pembelajaran.

Kepraktisan media yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik dan tidak menimbulkan hambatan dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori Nieveen (2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan media ditentukan oleh kemudahan penggunaan dan keterterimaan oleh pengguna. Media berbasis permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Keefektifan media yang mencapai persentase 95,83% menunjukkan bahwa media *Truth and Dare Spin Wheel* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menekankan keterlibatan aktif, motivasi, dan pengalaman belajar bermakna (Slavin, 2023; Miarso, 2024). Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu (Miranti et al., 2024) yang menyatakan bahwa media roda putar efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* yang secara khusus disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan konteks pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia, sehingga mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang masih berfokus pada uji kelayakan media secara umum. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang terbatas dan penerapan media yang masih dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media pada skala yang lebih luas dan pada materi IPAS lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar di SD Negeri 227 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif, praktis, dan valid.

Pertama, hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media *Truth and Dare Spin Wheel* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dari aspek isi materi, desain media, dan kebahasaan, serta relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik kelas V pada materi sistem pencernaan manusia.

Kedua, berdasarkan hasil uji kepraktisan, media yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba *one-to-one* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,6%, sedangkan uji coba *small group* memperoleh persentase sebesar 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik, menarik, serta mampu mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran IPAS.

Ketiga, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan media *Truth and Dare Spin Wheel* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, dengan tingkat keefektifan sebesar 95,83% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta motivasi peserta didik dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

Dengan demikian, media *Truth and Dare Spin Wheel* yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar, tetapi juga berkontribusi dalam menjawab permasalahan rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik, serta menjadi alternatif inovatif yang selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, A., & Sitepu, M. S. (2024). Pengembangan *thematic spinning wheel* sebagai media pembelajaran di kelas V. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(9), 61–70.
- Aspar, M., Muhtaba, I., Mutiarani, M., & Putri, S. A. D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1, hlm. 1–7).
- Dona, I., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2024). Pengembangan media *truth or dare spin wheel* pada pembelajaran IPA terhadap efek potensial siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 242–255.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Media pembelajaran: Tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensinya. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023). Pengembangan media kartu *truth or dare* pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1021–1027. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.18838>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.
- Miranti, M., Misdalina, M., & Tanzimah, T. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran matematika di Sekolah Penggerak SD Negeri 72 Palembang. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 387–392.
- Rahman, R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sari, D. P., Misdalina, M., & Tanzimah, T. (2024). Pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 224 Palembang. *Journal on Education*, 6(2), 1234–1242.
- Shyafitri, M. S., Anggraini, R., & Waroza, D. (2023). Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(3), 483–490.
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh media kartu *truth or dare* terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri Pematang Siantar. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(10), 4530–4537.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.

- Syavira, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tristinjar, T., Harapan, E., & Destiniar, D. (2020). Pengaruh kemampuan manajerial kepala sekolah dan penggunaan media pembelajaran oleh guru terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen, dan Kepemimpinan Pendidikan*, 1(1), 22–42.