

PENGARUH MEDIA *SPIN THE WHEEL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS VI SD

Ahmad Arka Yuningrat¹, Ery Rahmawati, S.Pd., M.Pd²., Endang Wahyu Andjariani,
S.Sos., M.Pd³.

¹²³PGSD Universitas PGRI Delta

¹sagica29@gmail.com, ²eryrahmawati521@gmail.com,
³endang.wahyu1818@gmail.com

ABSTRACT

Education is vital for the development of Indonesia, as it is everywhere else. Over the past decade, incorporating digital tools into the classroom has significantly bolstered educational advancements. This research holds weight due to its investigation of the educational possibilities of modern technologies, including Spin the Wheel media. . At SDN Kebonagung 2 in the IPAS subject (a fusion of science and social studies) The study made use of the latest Indonesian Independent Learning Curriculum during the second semester of the 2024/2025 school year. Two groups were created from the sample: a control group not using Spin the Wheel media and an experimental group. Instruments The results of the research highlighted a considerable difference between the initial evaluation and the follow-up evaluation for all participant categories, particularly the experimental group. achieving a higher average gain of 78.17 compared to the control group's 69.33. Out of 20 questions, 12 were declared valid based on the validity test, The consistency assessment displayed a Cronbach's alpha value of 0.800, which exceeds the 0.6 benchmark, indicating high reliability. The t-test results confirmed that the use of Spin the Wheel significantly improved learning outcomes. Furthermore, The learners in the tested group exhibited a remarkably elevated degree of involvement, with an observation score of 91.5%. Consequently, in addition to improving learning results, this medium raised primary level pupil involvement in the IPAS curriculum.

Keywords: Spin the Wheel, IPAS, learning outcomes.

ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan krusial bagi kemajuan bangsa Indonesia, sama pentingnya dengan di negara lain. Penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar beberapa tahun belakangan ini telah membawa dampak positif yang cukup besar bagi perkembangan dunia pendidikan. Penelitian ini penting karena menggali lebih dalam potensi teknologi terkini dalam dunia pendidikan, termasuk bagaimana media seperti *Spin the Wheel* bisa dimanfaatkan. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonagung 2, terutama untuk pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam serta sosial) pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025, sesuai Kurikulum Merdeka terbaru. Partisipan dibagi menjadi dua grup: grup kontrol yang belajar

tanpa *Spin the Wheel*, dan grup eksperimen yang menggunakan media tersebut. Alat yang dipakai meliputi lembar pengamatan aktivitas siswa dan juga tes belajar

(*pre-test* dan *post-test*). Setelah dilakukan analisis data, terlihat adanya perbedaan mencolok antara nilai sesudah dan sebelum tes. Kenaikan nilai grup eksperimen mencapai 78,17, sedangkan pada grup kontrol hanya 69,33. Dari total 20 soal, 12 di antaranya terbukti valid melalui uji validitas, dan uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,800 (di atas standar minimum 0,6), menandakan tingkat reliabilitas yang tinggi. Berdasarkan analisis uji-t, terungkap bahwa pemanfaatan metode *Spin the Wheel* memberikan pengaruh berarti pada peningkatan capaian pembelajaran. Selain itu, grup eksperimen juga memperlihatkan tingkat partisipasi siswa yang sangat baik, dengan skor observasi mencapai 91,5%. Jadi, media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar dalam kurikulum IPAS.

Kata kunci: *Spin the Wheel*, IPAS, Hasil belajar.

A. Pendahuluan

telah dikembangkan untuk

Menurut Suwardana H. (2018: 112), Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan dan pembangunan suatu negara, khususnya di negara Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman dan persaingan yang semakin ketat, inovasi menjadi salah satu faktor utama untuk memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Inovasi di bidang pendidikan dapat dipahami sebagai pengembangan konsep-konsep baru atau perubahan signifikan pada metode, kurikulum, teknologi, dan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pendidikan. Shafa S. (2014:82) Berpendapat pendidikan di Indonesia telah banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir. Terlihat bahwa kurikulum

memudahkan tidak hanya guru, tetapi juga siswa serta penggunaan teknologi yang variatif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Wijayanti dan Ekantini dalam, mata pelajaran IPA dan IPS dimasukkan ke dalam IPAS dalam Kurikulum Merdeka karena mereka dianggap sebagai pendekatan berpikir ilmiah (Rahmawati D. Y., 2023). Meminta siswa untuk berbicara dengan guru

mereka tentang cara merencanakan kegiatan agar siswa lebih bertanggung jawab dan berkomitmen adalah cara untuk mengatasi kesulitan menerapkan Kurikulum Merdeka di kelas dalam pelajaran IPAS. Hal yang sama berlaku untuk materi yang berkaitan dengan penjelajah Bumi, bulan, dan matahari. Siswa belajar tentang pentingnya matahari sebagai sumber kehidupan di Bumi, siklus fase bulan,

dan rotasi dan revolusi Bumi. Para guru harus memilih metode, strategi, dan pendekatan untuk membuat model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. (Wijanarko Y., 2017).

Berdasarkan pendapat Sholichah, L. (2022), Setelah menyelesaikan kegiatan belajar, seorang pelajar akan menuai hasil yang mencerminkan kemampuan yang telah dikuasainya. Hal ini menandakan bahwa siswa telah melewati dan mendapatkan manfaat dari kegiatan pendidikan. Sedangkan menurut Maulidiyah, Y. (2022), Hasil belajar secara keseluruhan mengacu pada prestasi yang diraih oleh peserta didik setelah melewati proses pendidikan dan pengajaran. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotor digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa. Oleh karena itu, hasil belajar merujuk pada pencapaian siswa selama proses pendidikan dengan adanya perubahan. Menurut Bloom dalam (Nurbudiyani I., 2013:89) Kognitif terdiri atas enam level pemikiran, dimulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Keenam tingkat tersebut adalah: Tingkat mengingat (*remember*), Tingkat pemahaman (*understand*),

Tingkat aplikasi (*applying*), Tingkat analisis (*analyzing*). Penilaian (*Evaluating*). Tingkat mencipta (*create*).

Siswa sekolah dasar umumnya berumur antara 6 hingga 12 tahun, yang merupakan periode penting dalam perkembangan mereka. Dikarenakan perhatian mereka yang terbatas, metode pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung seperti permainan, serta aktivitas fisik sangatlah diperlukan. Jean Piaget dalam (Marinda L., 2020: 116) mengatakan bahwa ada hubungan antara kematangan fisik dan kematangan kognitif. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun). Oleh karena itu, anak-anak yang berada di usia sekolah dasar memasuki fase operasional konkret.

Pada hari Senin, tanggal 22 April 2024, dilakukan pengamatan di SDN Kebonagung 2. Dari pengamatan tersebut, terlihat bahwa ada beberapa murid yang kesulitan memusatkan perhatian saat jam pelajaran. Beberapa siswa terlihat mengantuk di dalam kelas, siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran yang

dijelaskan oleh guru, serta ada siswa yang senang bermain-main selama kegiatan pembelajaran. guru hanya berfokus dengan metode ceramah ketika menjelaskan materi pelajaran dalam buku pegangan, juga dikenal sebagai buku paket, dan memberikan contoh masalah untuk penyelesaian. Keadaan ini menyebabkan para siswa kehilangan motivasi untuk belajar dan pada akhirnya memengaruhi prestasi akademik mereka. Berdasarkan informasi yang terkumpul, ditemukan bahwa nilai para siswa masih belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dari jumlah 30 siswa dikelas VI nilai rata-rata mereka masih diangka 57.

Tabel 1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Interval Nilai			
Perlu Bimbingan n (0-70)	Cukup (71-80)	Baik (81-90)	Sangat Baik (91-100)

Siswa diharapkan mendapatkan nilai dirata-rata antara 71 dan 100 dengan media *Spin The Wheel*. Hal ini akan memberi siswa kesempatan untuk menganalisis dan menunjukkan hubungan antara fungsi tata surya dan gerak rotasi, serta evolusi Bumi.

Begitu pula, salah satu tantangan yang kerap dihadapi dalam proses belajar adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan isu krusial yang harus diperhatikan dan ditingkatkan oleh setiap pendidik selama aktivitas pengajaran dilakukan. Keaktifan belajar dapat dikenali melalui partisipasi yang maksimal, baik dari sisi intelektual, emosional, maupun fisik. (Besare, S. D. 2020) Munandar dalam (Besare, S. D. 2020) mengemukakan bahwa partisipasi semua siswa dapat menciptakan tempat yang dinamis, serta setiap siswa memainkan peran dan berbagi pengalaman pembelajaran mereka dengan yang lainnya. Seseorang yang tertarik pada suatu kegiatan akan memperhatikannya dengan penuh konsentrasi dan keterikatan yang menyenangkan.

Menanggapi isu mengenai penggunaan media pendidikan, penerapan kemajuan teknologi di zaman globalisasi melalui media digital menjadi inovasi yang patut diperhatikan. Media digital berfungsi sebagai sarana informasi dan komunikasi yang sering dimanfaatkan

untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis di abad ke-21, khususnya dalam proses belajar mengajar (A. N Rahmawati, 2022). *Spin the wheel* merupakan jenis dari media berbasis digital yang dimana bisa dipakai guna meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendorong pembelajaran interaktif. Ini juga memberi mereka kesempatan untuk mengambil perspektif jangka panjang tentang apa yang mereka pelajari.

Penelitian ini dianggap penting karena instrumen yang dipakai adalah inovasi terkini, yakni *Spin The Wheel*. Memberikan keuntungan dalam proses belajar, khususnya tingkat sekolah dasar. *Spin the wheel* sendiri merupakan media yang dapat digerakkan oleh siswa maupun guru, di sinilah proses pembelajaran siswa bisa terbantu. Para siswa jadi lebih antusias untuk belajar dan menuntaskan tugas dari guru, agar kegiatan serta hasil belajar mereka dapat terpantau dengan baik. Menurut Subakti H. (2024) Media pembelajaran *Spin the wheel*, yang juga disebut sebagai roda berputar, adalah alat pembelajaran yang bersifat multimedia yang digunakan dalam dunia pendidikan guna

meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa selama proses belajar. Dasar dari perangkat ini adalah menggunakan sebuah roda yang tersegmentasi, di mana setiap segmen melambangkan tema atau tugas yang spesifik. Saat roda diputar, siswa akan secara acak ditunjuk untuk berinteraksi dengan tema atau tugas yang ditunjukkan oleh bagian yang berhenti yang dikombinasikan dengan media konkret yaitu soal yang ada di sebuah kertas.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat *Spin the wheel* atau roda berputar adalah media berbentuk bulat yang terpisah menjadi beberapa bagian yang sudah dilengkapi dengan tulisan atau gambar tertentu dan dimainkan dengan cara diputar (Tia, T. N. , 2023: 81).

Sebuah artikel jurnal yang ditulis oleh Hanafiah P. A. (2023) berjudul "Pengembangan Media *Spinning Wheel* Berbasis *Unity* pada Pembelajaran IPAS" merupakan contoh penelitian yang relevan dengan studi ini. Kesamaan studi ini dengan studi tersebut adalah: 1). Keduanya membahas mengenai mata pelajaran IPAS. 2). Keduanya menggunakan media yang berbasis

digital. 3). Keduanya fokus pada penilaian hasil pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Namun, terdapat perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya terletak pada tingkat kelas yang diteliti dan di mana keduanya dilakukan.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, terdapat minimal dua pertanyaan yang dirumuskan, yaitu: 1). Sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *spin the wheel* untuk hasil belajar IPAS siswa kelas VI SD dan 2). Bagaimana aktifitas siswa kelas VI SD saat belajar menggunakan media *spin the wheel*?

Dua tujuan penelitian ditemukan, selaras dengan dua rumusan masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, yaitu : 1). Untuk mengamati dampak pemanfaatan media pembelajaran *spin the wheel* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar dalam topik Menjelajahi Bumi, bulan, dan matahari pada semester kedua Bab 5 bagian A. dan 2). Untuk mengetahui aktifitas dan keterlibatan siswa kelas VI SD ketika menggunakan media pembelajaran *spin the wheel* pada materi Menjelajah Bumi, bulan dan matahari di semester 2 Bab 5 topik A.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berada di SDN Kebonagung 2 yang terletak di Kec. Sukodono, Kab. Sidoarjo. Target dari studi ini adalah para pelajar di kelas enam yang tengah mengikuti semester kedua pada tahun akademik 2024/2025. Para siswa kelas VI ini kemudian dibagi menjadi dua grup untuk dijadikan sampel riset. Kelas VI A pada penelitian ini menjadi kelompok eksperimen atau kelas yang menerima perlakuan dengan media *spin the wheel*, terdiri dari 30 siswa. Sementara itu, kelas VI B disini dijadikan kelompok kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media *spin the wheel*, juga terdiri dari 30 siswa. Sampling jenuh atau dikenal dengan sampling non-probability merupakan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Serta Menjelajah Bumi, Bulan, dan Matahari adalah subjek IPAS yang diajarkan dalam kajian ini.

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan mengadopsi pendekatan eksperimental. Dalam penelitian ini, menggunakan desain *nonequivalent control group design*, di mana kedua kelas, baik yang eksperimen maupun yang kontrol, melaksanakan tes diawal dan diakhir.

Penelitian dilaksanakan di dua kelas, dimana kelas VI A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI B sebagai kelompok kontrol. Nilai yang digunakan dalam penelitian ini mencakup variabel yang bersifat bebas dan terikat. Berdasarkan penjelasan Sugiyono dalam (Fitrianti E., 2024), Variabel dalam sebuah penelitian diartikan sebagai sebuah atribut atau ciri dari individu, benda, atau tindakan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan agar peneliti bisa melakukan evaluasi. Dalam penelitian ini, variabel yang berperan sebagai *independent* (X) adalah media *Spin The Wheel*. Sementara itu, hasil belajar siswa dan keterlibatan siswa berperan sebagai variabel terikat (*dependen*), yang dianggap sebagai variabel yang dipengaruhi dan diwakili dengan simbol Y. Topik utama dalam pelajaran ini adalah materi tentang penjelajahan Bumi, Bulan, dan Matahari.

Tabel 2. Jumlah Subjek Penelitian

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Kelas VI A (Kelompok Eksperimen)	30
2	Kelas VI B (Kelompok Kontrol)	30

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol belajar dengan proses yang serupa. Ini dapat dilihat melalui sasaran, materi, sumber ajar, dan durasi pembelajaran mereka. Kelompok yang menjalani percobaan menggunakan media *Spin The Wheel*, sedangkan kelompok yang berfungsi sebagai kontrol tidak memanfaatkan media tersebut.

Tabel 3. Desain penelitian

R1	P1	X	P2
R2	P3		P4

Keterangan :

- R1 : Kelompok Eksperimen
- R2 : Kelompok Kontrol
- X : Penerapan media *spin the wheel* pada kelompok Eksperimen
- P1 : Skor pretest pada kelompok Eksperimen
- P2 : Skor posttest pada kelompok Eksperimen
- P3 : Skor pretest pada kelompok Kontrol
- P4 : Skor posttest pada kelompok Kontrol

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah: 1) Tes hasil belajar. Tes diberikan sebanyak 2 kali pada tiap kelompok, sebelum siswa diberi materi dan sesudah siswa diberi materi. 2) Teknik observasi, yaitu pengamatan aktifitas siswa. Nilai atau

angka digunakan untuk menyajikan hasil dari pengamatan aktifitas siswa. Selanjutnya, data yang telah diisi dianalisis kembali untuk mengetahui hasil akhir.

Dalam studi ini, metode atau instrumen yang diterapkan untuk mengumpulkan data adalah 1). Lembar tes. Tolak ukur pencapaian pembelajaran peserta didik meliputi penilaian awal dan penilaian akhir. Sasaran utamanya yaitu mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi, baik sebelum maupun sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Soal yang akan berikan kepada siswa siswi SDN Kebonagung 2 adalah sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian dengan item yang sama 2). Lembar observasi aktifitas siswa. Lembar ini digunakan untuk mengukur interaksi dan keaktifan siswa terhadap penerapan media *Spin The Wheel* di kelas. Keterlibatan, reaksi, dan interaksi siswa dengan orang lain merupakan aspek-aspek yang diperhitungkan saat menggunakan media *Spin the Wheel*, serta kemampuan mereka untuk memahami konten. Analisis hasil pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Validitas

Tujuan dari evaluasi validitas adalah untuk menentukan apakah instrumen yang diterapkan benar-benar sah. Rumus korelasi seperti yang berikut ini diterapkan saat melakukan pengujian validitas:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien tes yang menunjukkan validitas

N = Total siswa yang mengerjakan tes

X = Nilai tes yang ingin dicari validitasnya

Y = Jumlah total skor

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebuah tes menghasilkan angka yang menunjukkan seberapa konsisten dan dapat diandalkan alat ukur tersebut menurut penilaian seseorang. Ujian ini mengevaluasi stabilitas dari suatu instrumen, yaitu jika alat itu terus memberikan hasil yang serupa meskipun pengukuran diulang berkali-kali. Rumusnya adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas total tes
 p = Peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar
 q = Peserta yang tidak menjawab pertanyaan dengan akurat ($q = 1 - p$)
 Σpq = Produk dari p dan q
 n = Total jumlah soal (pertanyaan)
 S = Standar deviasi atau variasi dari ujian

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur statistik yang dilakukan untuk menentukan apakah distribusi data mengikuti pola normal atau tidak. Untuk mencapai tujuan ini, digunakan perhitungan matematis berikut ini

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

χ^2 = Nilai normalitas
 O_i = Nilai yang diamati
 E_i = Nilai yang diharapkan, rentang interval kelas yang dihitung dari tabel distribusi normal dikalikan dengan N (jumlah keseluruhan hasil) ($P_i \times N$)
 N = Total atau hasil akhir dalam data (frekuensi keseluruhan)

4. Uji Pengaruh (t-test)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran antara kelompok yang tidak menerima perlakuan (kontrol) dan kelompok yang mendapatkan perlakuan (eksperimen). Penghitungannya dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t : nilai pengaruh (t)
 \bar{x}_1 dan \bar{x}_2 : rata-rata nilai yang sedang dibandingkan dari dua kelompok
 S^2 : kesalahan standar dari gabungan kedua kelompok
 n_1 dan n_2 : banyaknya data dari masing-masing kelompok yang diambil.

5. Analisis Aktivitas Siswa

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan nilai pada lembar observasi dengan memantau aktivitas siswa:

$$NP = \frac{R}{SM} = X100\%$$

Keterangan:

NP = Presentase nilai observasi yang diharapkan
 R = Nilai aktivitas siswa

SM = Nilai maksimum dari masing-masing tes. Berikut adalah rincian Indikator penilaian observasi:

Tabel 4. Indikator Penilaian Observasi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian
1	Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	a. Para siswa menunjukkan antusiasme ketika menggunakan alat <i>Spin the Wheel</i> .
		b. Mereka aktif mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban.
		c. Siswa juga berpartisipasi dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media itu.
2	Interaksi Siswa dengan Media <i>Spin the Wheel</i>	a. Siswa dapat memahami cara kerja media <i>Spin the Wheel</i> .
		b. Siswa tampak antusias atau bersemangat saat menggunakan alat ini.
3	Pemahaman Materi oleh	a. Siswa menunjukkan pemahaman melalui

	Siswa	jawaban yang benar.
		b. siswa mengekspresikan pemahaman mereka melalui jawaban yang tepat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di bawah ini adalah hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan:

Tabel 5. Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Nilai Kelompok Kontrol		Nilai Kelompok Eksperimen	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	55	65	60	80
2	55	65	60	80
3	50	85	60	80
4	60	70	70	85
5	40	45	45	70
6	50	80	55	75
7	60	95	65	85
8	55	75	55	75
9	40	45	45	65
10	55	75	65	85
11	70	100	80	90
12	45	95	50	70
13	45	45	40	70
14	55	75	65	85
15	60	90	60	85
16	45	50	50	75
17	55	85	60	80
18	40	40	45	70
19	50	85	60	80
20	60	90	60	85
21	50	65	55	75
22	45	50	50	75
23	50	50	60	80
24	55	90	60	80
25	65	95	70	90

26	35	50	40	65
27	55	55	60	80
28	45	45	55	75
29	50	65	55	75
30	50	60	55	80
Rata-rata	51,5	69,33 333	57	78,16 667

Berdasarkan data mengenai hasil belajar siswa yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest kelompok kontrol tercatat sebesar 51,5 dan 69,33333. Rata-rata skor pretest dan posttest kelompok eksperimen masing-masing sebesar 57 dan 78,16667.

Tabel 6. Data Keputusan Uji Validitas

No Soal	Total Correlation (r hitung)	r Tabel	Keputusan
1	,606	0,361	Valid
2	,300	0,361	Tidak valid
3	,331	0,361	Tidak valid
4	,252	0,361	Tidak Valid
5	,424	0,361	Valid
6	,488	0,361	Valid
7	,468	0,361	Valid
8	,415	0,361	Valid
9	,456	0,361	Valid
10	,679	0,361	Valid
11	,679	0,361	Valid
12	,488	0,361	Valid
13	,151	0,361	Tidak Valid
14	,331	0,361	Tidak Valid
15	,300	0,361	Tidak Valid
16	,468**	0,361	Valid
17	,384*	0,361	Valid
18	,468**	0,361	Valid
19	,357	0,361	Tidak Valid
20	,328	0,361	Tidak Valid

Dari tabel yang ada, bisa disimpulkan dari 20 soal *posttest*, 8 soal tidak valid dan 12 soal sisanya valid. Ketidak-validan 8 soal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa menurut rumus *r* pada tabel, nilai yang didapat kurang dari 0,361 (<0,361).

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.800	.839	11

Berdasarkan hasil output menggunakan SPSS 18 dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas mencakup dua belas pertanyaan dengan nilai alpha *Cronbach* sebesar 0,800. Karena nilai alpha *Cronbach's* sebesar 0,800 > 0,6 dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dalam tes tersebut reliabel, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas. Istilah reliabilitas menggambarkan konsistensi hasil setiap butir pertanyaan. Maka sebab itu, tes bisa dikatakan reliabel apabila digunakan berulang kali oleh siswa dengan hasil pengukuran relatif sama.

Uji normalitas adalah salah satu kriteria yang perlu dipenuhi

dalam analisis statistik parametrik. Tujuan dari uji ini adalah untuk menilai apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk mengambil keputusan dalam pengujian ini, perlu memperhatikan rumus berikut: jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun bila nilai sig. ≤ 0,05 maka dikatakan data tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,138	30	,151	,968	30	,446
Posttest	,148	30	,091	,925	30	,037

Dari analisis normalitas yang dilakukan pada kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0,151 lebih besar dari 0,05 untuk *pretest* dan 0,091 lebih besar dari 0,05 pada *posttest*.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,169	30	,079	,950	30	,171
Posttest	,103	30	,200	,962	30	,340

Berdasarkan informasi yang didapat dari kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa datanya memiliki distribusi normal, karena nilai kesignifikannya tercatat pada angka 0,079 > 0,05 untuk soal *pretest* dan 0,200 > 0,200 pada soal *posttest*nya.

Tabel 10. Hasil Uji Pengaruh (T-Test)

Paired Samples Test				
	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Eks - Posttest Eks	20,667	-7,008	29	,000
Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	17,833	11,445	29	,000

Berdasarkan analisis data uji pengaruh (*paired sample t-test*), angka signifikansi (Sig. 2-tailed) untuk kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) adalah 0,000 < 0,05 ($p < 0,05$). Ini menandakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* di masing-masing kelompok. Secara spesifik, dalam kelompok eksperimen yang memanfaatkan media *Spin The Wheel*, selisih rata-rata tercatat sebesar 20,667 poin, yang

mengindikasikan adanya perbedaan yang berarti dalam pencapaian belajar sebelum dan sesudah implementasi serta antara penggunaan dan ketidakgunaan media. Sebagai hasilnya, hipotesis alternatif (H_a) disetujui sementara hipotesis nol (H_0) tidak diterima, yang artinya penggunaan media *Spin The Wheel* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS.

**Tabel 11. Tabel Nilai Observasi
Aktivitas Siswa**

No	Kategori Pengamatan	Nilai
1	Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran	13
2	Interaksi Siswa dengan Media <i>Spin the Wheel</i>	10
3	Pemahaman Materi oleh Siswa	9

Dari hasil data diatas, diperoleh nilai tertinggi adalah dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan jumlah 13, disusul nilai dari interaksi siswa menggunakan media *spin the wheel* dengan jumlah 10, dan pada pemahaman materi oleh siswa hanya mendapatkan nilai 9. Namun secara umum, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Spin The Wheel* mempunyai dampak positif pada aktivitas siswa dikelas.

Berikutnya adalah penyajian dari pengolahan data observasi aktifitas siswa.

$$NP = \frac{R}{SM} = X100\%$$

$$NP = \frac{32}{35} = X100\%$$

$$NP = 0.915 = X100\%$$

$$NP = 91.5\%$$

**Tabel 12. Kriteria Penilaian
Observasi**

Nilai Rata-Rata %	Kriteria Penilaian
90-100	Tinggi
81-90	Sedang
71-80	Rendah
0-70	Sangat Rendah

Sesuai dengan kriteria penilaian aktivitas siswa, maka nilai yang diperoleh dari observasi dikelas eksperimen menunjukkan hasil yang tinggi dalam keterlibatan siswa menggunakan media *spin the wheel*. dimana hasil dari observasi kelas eksperimen berada diangka 91.5%.

D. Kesimpulan

Setelah meninjau hasil riset yang dilaksanakan di kelas VI SDN Keboanagung 2, bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan media belajar *Spin The Wheel* punya dampak besar pada nilai mata pelajaran IPAS.

Hasil uji validitas terhadap 20 butir soal tes dinyatakan valid karena

nilai yang sesuai dengan rumus “ r hitung $>$ r tabel” sebanyak 12 butir dan 8 lainnya tidak valid karena r hitung $<$ r tabel. Setelah dilakukan pengujian reliabilitas, terungkap bahwa terdapat 12 pertanyaan dengan nilai alpha Cronbach mencapai 0,800. Dengan memperhatikan bahwa nilai alpha Cronbach tercatat sebesar 0,800 yang melebihi 0,6, maka berdasarkan hasil analisis pada pengujian reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan dapat diandalkan. Dari analisis hasil belajar pretest, kelompok eksperimen menunjukkan dengan jelas bahwa diperoleh nilai signifikan sebesar 0,151 untuk pretest dan 0,091 untuk posttest. Hal ini menunjukkan bahwa data yang ada berdistribusi normal, mengingat nilai sig. yang dihitung lebih besar dari 0,05. Skor pretest dari kelas kontrol menghasilkan angka 0,079 dan untuk soal posttest, didapatkan angka 0,200. Ini mengindikasikan bahwa data tersebut juga mengikuti distribusi normal. Hasil uji pengaruh (t-test) menunjukkan signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan nilai 0,000 ($p < 0,05$), hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan

dalam hasil belajar sebelum atau setelah diterapkan, dengan memakai ataupun tidak memakai media.

Selain memberikan efek yang baik pada hasil belajar, pemanfaatan media *Spin The Wheel* juga terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dinilai sangat tinggi yaitu sebesar 91,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25.
- Fitrianti, E., Wulan, B. R. S., & Mubarak, M. K. (2024). Pengaruh Media Monopoli Angka Rahasia (MONARA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Hanafiah, P.A. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel Berbasis Unity Pada Pembelajaran IPAS. *Joyful Learning Journal.s*

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, M. K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, 8(1).
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior jurnal*, 13(1), 88-93.
- Rahmawati, A. N. (2022). Peran Pola Asuh Orang Tua Milenial Terhadap Pembentukan Keterampilan Berpikir Abad 21. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 12(1), 21-36.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar Diana. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873-2879.
- Shafa, S. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1), 81-96.
- Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental.
- Tia, T.N., Puang, D.M., & Bunga, M.H. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
<https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>