

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN)
PANANCANGAN 4 KOTA SERANG**

Citra Layisa Khanzani¹, Umalihatyati², Syarifah Aini³

^{1,2,3}PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa
citralk2105@gmail.com, umalihatyatiucum@gmail.com,
syarifah.aini@binabangsa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low effectiveness of science teaching at the elementary school level due to the minimal use of technology-based media. The research aimed to analyze the effect of Spinning Wheel as an instructional medium on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Panancangan 4, Serang City. A quantitative pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design was employed. The instruments consisted of a learning achievement test (25 multiple-choice and 5 essay items) and a student response questionnaire. Data were analyzed using prerequisite tests, the Wilcoxon Signed Rank Test, and descriptive statistics. The findings showed that the average pretest score was 45.17 and the posttest score was 84.89, with minimum–maximum values of 24.00–62.00 and 70.00–97.00, respectively. The Wilcoxon test revealed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant effect of the Spinning Wheel on improving student learning outcomes. In addition, student responses toward the use of this medium were positive, reflected in higher motivation, focus, and active participation during lessons. These results suggest that the Spinning Wheel is effective as an interactive medium that not only enhances academic achievement but also fosters a more engaging and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the application of simple technology-based media such as the Spinning Wheel can serve as an alternative strategy for teachers to optimize science learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *learning outcomes, science, learning media, elementary school, spinning wheel*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efektivitas proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar akibat minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Panancangan 4 Kota Serang. Metode penelitian menggunakan pendekatan

kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen berupa tes hasil belajar (25 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian) serta angket respon siswa. Data dianalisis melalui uji prasyarat, uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, serta statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 45,17 dan *posttest* 84,89, dengan nilai minimum–maksimum berturut-turut 24,00–62,00 dan 70,00–97,00. Uji *Wilcoxon* menghasilkan signifikansi 0,000 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Spinning Wheel* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, respon siswa terhadap media ini positif, ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi, fokus, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Spinning Wheel* efektif sebagai media interaktif yang tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana seperti *Spinning Wheel* dapat menjadi alternatif strategi guru dalam mengoptimalkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, ipa, media pembelajaran, sekolah dasar, *spinning wheel*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah peran manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran semakin menunjukkan perannya yang krusial dalam proses pengajaran. Dunia pendidikan perlu berinovasi agar dapat terus berkembang dan mengikuti kemajuan di bidang lain. Penggunaan teknologi memiliki dampak positif dan negatif (Said, 2023).

Penggunaan teknologi dan media pembelajaran telah menjadi isu penting dalam konteks pendidikan modern. Pemanfaatan teknologi informasi menjadi sebuah langkah

inovatif yang baru dalam bidang pendidikan. Dengan kemunculan inovasi dalam pendidikan, diharapkan proses pembelajaran akan meningkat dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Muttaqin, 2024).

Namun dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar masih minim. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah yang monoton dan berfokus pada pengajaran dari guru, sehingga partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang. Situasi ini berdampak negatif pada motivasi siswa dan hasil belajar, yang tidak memenuhi standar yang diharapkan.

Kualitas pembelajaran bisa dilihat dari dua hal penting: proses belajar dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan cara siswa mempelajari materi, sedangkan hasil belajar merujuk pada perubahan yang dialami oleh siswa karena proses tersebut. Hasil belajar juga bisa mempengaruhi cara siswa belajar. Dengan kata lain, bagaimana siswa belajar tergantung pada apa yang ingin mereka capai. Jika keberhasilan belajar diukur dari seberapa banyak materi yang dikuasai, maka cara belajar akan berbeda dibandingkan keberhasilan diukur dari kemampuan siswa dalam menggunakan otaknya untuk memecahkan masalah (Afifah et al., 2024)

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), masalah ini semakin menonjol. IPA merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep, kemampuan berpikir logis, serta keterlibatan siswa dalam observasi maupun percobaan. Namun, pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami konsep abstrak yang dipelajari. (Hidayat et al., 2021) menegaskan

bahwa keterbatasan inovasi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran berdampak langsung pada efektivitas belajar siswa.

Menurut Sulthon (Fitrianti & Widiyanti, 2023) mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA terpadu tidak dapat dilakukan secara terbatas dengan mengingat konsep yang ada dalam pelajaran IPA dan hanya sekedar mendengarkan intruksi dari guru, melainkan harus melibatkan siswa untuk melakukan eksperimen, percobaan, dan penyelidikan. Dengan demikian, proses pembelajaran yang bermakna seharusnya memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman langsung, bukan sekedar menerima informasi secara pasif.

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Visualisasi dan konten multimedia, misalnya, dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep-konsep yang sulit secara lebih konkret. Dengan demikian, jelas bahwa pemanfaatan media interaktif berpotensi menjadi solusi terhadap rendahnya hasil belajar IPA.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah *Spinning Wheel*. Media berbentuk roda putar ini dapat dimodifikasi sesuai materi ajar, misalnya berupa soal atau gambar yang berkaitan dengan pembelajaran. Mekanisme pemilihan acak pada media ini menimbulkan rasa penasaran dan antusiasme, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Gusdiana & Sukenda Egok (2021) menjelaskan bahwa *Spinning Wheel* membantu proses berpikir konkret siswa melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Hikmaya & Al Qadri (2024) menambahkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Ramadhan et al, 2024) menyatakan bahwa masih rendahnya aktivitas dan minat siswa dalam belajar yang mengakibatkan banyak di antara mereka yang hasil belajarnya berada di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat

meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran adalah *Spinning Wheel*, karena media ini bersifat interaktif dan mampu membuat suasana pada saat proses belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Panancangan 4 Kota Serang, hasil belajar IPA khususnya pada siswa kelas V Sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan capaian akademik. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media tersebut, sekaligus mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaannya.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dengan memperkaya literatur tentang efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, serta manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih kreatif,

inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen*. Desain yang diterapkan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana subjek penelitian diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Panancangan 4 Kota Serang dengan jumlah 29 orang. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut relevan dengan tujuan penelitian. Analisis data meliputi uji analisis statistik deskriptif, uji prasyarat (uji normalitas), uji hipotesis, serta nilai N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis deskriptif ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang angket respon

siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Spinning wheel*.

Tabel 1 Uji Statistik Deskriptif Angket Respon Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Respon siswa	29	37.00	44.00	40.51	1.429
Valid N	29				

Sumber: Output SPSS 25, data diolah 2025

Berdasarkan hasil uji deskriptif diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti mengenai angket respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* bahwa nilai minimum 37,00 sedangkan nilai maximum sebesar 4,00 dan rata-rata yaitu 40,51.

Tabel 2 Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.933	29	.067
Posttest	.919	29	.028

Sumber: Output SPSS 25, data diolah 2025

Kriteria pengambilan Keputusan pada uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* adalah data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (2-tailed) *pretest* sebesar 0,067 yang berarti >0,05 dan nilai signifikansi (2-tailed) *posttest* sebesar 0,28 yang berarti <0,05. Maka dapat disimpulkan

berdasarkan data diatas nilai dari *pretest* berdistribusi normal, dan *posttest* berdistribusi tidak normal. Maka Langkah selanjutnya menggunakan uji nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, digunakan pada data tidak normal.

Kemudian pada penelitian ini dilakukan uji hipotesis nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test* dikarenakan data berdistribusi tidak normal. Hipotesis penelitian ini yaitu Hipotesis Nol (H_0) yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata Pelajaran IPA. Kemudian Hipotesis Alternatif (H_a) yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V mata Pelajaran IPA.

Tabel 3 Uji Hipotesis Menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Test Statistics ^a	
	Posttest-Pretest
Z	-4.706 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Sumber: Output SPSS 25, data diolah 2025

Kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut, a) jika taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. b) jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan hasil signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti media *Spinning Wheel* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4 Nilai N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Me an	Std.De viation
NGain Skor	29	.40	.95	.71 93	.13743
NGain Perse n	29	40. 00	95. 38	71. 925	13.743 08
Valid N	29			5	

Sumber: Output SPSS 25, data diolah 2025

Berdasarkan nilai N Gain dari tabel diatas, menunjukkan hasil nilai N Gain 0,71 yang dapat dikategorikan tinggi atau peningkatan skor nya tinggi, kemudian hasil nilai N Gain persen cukup signifikan yaitu 71,92 masuk pada kategori cukup efektif.

Tabel 5 Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	42	77
Siswa 2	31	77
Siswa 3	33	73
Siswa 4	24	70

Siswa 5	44	93
Siswa 6	40	82
Siswa 7	40	88
Siswa 8	26	88
Siswa 9	53	93
Siswa 10	42	93
Siswa 11	55	82
Siswa 12	55	84
Siswa 13	31	93
Siswa 14	37	88
Siswa 15	42	73
Siswa 16	60	93
Siswa 17	42	88
Siswa 18	31	71
Siswa 19	35	97
Siswa 20	55	84
Siswa 21	62	91
Siswa 22	37	91
Siswa 23	62	91
Siswa 24	60	80
Siswa 25	46	88
Siswa 26	46	84
Siswa 27	62	93
Siswa 28	62	84
Siswa 29	55	73

Berdasarkan data diatas mengenai hasil *pretest* menunjukkan nilai siswa masih tergolong rendah mengenai materi bencana alam. Oleh karena itu, peneliti melakukan perlakuan (*treatment*) pada materi bencana alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Setelah dilakukannya pembelajaran, kemudian siswa melakukan *posttest* untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya proses belajar menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel*. Kemudian dari data diatas nilai hasil *posttest* siswa kelas V SD pada materi bencana alam mengalami peningkatan.

Dari data di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan skor antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media *Spinning Wheel*. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi bencana alam secara lebih efektif, dengan mendorong keterlibatan aktif, ketertarikan, serta daya ingat siswa selama proses belajar berlangsung.

Tabel 6 Nilai Hasil Presentase Angket Respon Siswa

Jenis Pernyataan	STS	TS	R	S	SS
Positif (No. 1,2,3,5,6,7,8,9)	0%	0%	0%	16%	84%
Negatif (No. 4,10)	95.5%	4.5%	0%	0%	0%

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil angket yang dibagikan kepada siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan jawaban “**sangat setuju**” pada pernyataan-pernyataan yang bersifat positif. Hal ini

mencerminkan bahwa media *Spinning Wheel* mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif bagi siswa. Mereka merasa lebih semangat, fokus, dan aktif selama proses belajar berlangsung. Dukungan visual dan unsur permainan yang ada dalam media ini kemungkinan besar menjadi faktor yang meningkatkan antusiasme serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan atau sulit dipahami. Sementara itu, pada pernyataan negatif seperti “saya tidak senang belajar dengan *Spinning Wheel*” atau “saya tidak aktif saat pembelajaran menggunakan media ini”, sebagian besar siswa memberikan tanggapan “**sangat tidak setuju**”. Ini mengindikasikan bahwa siswa justru merasakan manfaat dari media tersebut dan menolak anggapan-anggapan negatif terkait penggunaannya. Dengan kata lain, media *Spinning Wheel* tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan kenyamanan emosional dan keterlibatan siswa. Konsistensi antara tanggapan positif

yang tinggi dan penolakan terhadap pernyataan negatif menguatkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh siswa sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif *pre-eksperimen*, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel*. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemudian, dilihat dari hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* yang menunjukkan bahwa nilai *pretest* sebesar 0,067 yang artinya $> 0,05$ dan nilai hasil *posttest* 0,028 yang berarti $< 0,05$. Dari hasil tersebut nilai *pretest* berdistribusi normal, tetapi nilai *posttest* berdistribusi tidak normal. Maka peneliti menggunakan uji nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test pretest* dan *posttest*, menunjukkan hasil

signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga H_a dapat diterima yang berarti adanya pengaruh media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD. Selain itu berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* menunjukkan hasil yang positif, sehingga seluruh indikator dari media pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung, mereka merasa senang dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* juga terbukti mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Siswa merasa bahwa materi yang disampaikan melalui media ini lebih mudah dipahami dan tidak monoton, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran *Spinning Wheel* memiliki pengaruh yang baik terhadap

proses dan hasil belajar siswa. Media ini layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya materi yang memerlukan pendekatan interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E., Rosyita, A., & Suastika, I. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Cacah Hingga 10.000 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Media Spinning Wheel Kelas 4 SDN Madyopuro 1 Malang Evi*. 1(2), 1765–1772.
- Fitrianti & Widiyanti. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Spinning Wheels Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar. *Jurnal Profesi Keguruan*, 35–43.
- Gusdiana, P., & Sukenda Egok, A. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 69 Lubuklinggau. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 1(2), 41–50.
<https://doi.org/10.55526/ljese.v1i2.161>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2>

.37063

- Hikmaya, L., & Al Qadri, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MI Al-Amanah Sangga Lima. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 19.
- Muttaqin, Z. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Impementasi Platform E-Learning. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(3), 2153. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i3.3435>
- Ramadhan et al. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPS DI KELAS VI SDN 1 LEPAK TIMUR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1).
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.